Bauhaus äventyr:

Operation Nåd

Äventyret i stort

Visionen för äventyret är att spelarna är superelitsoldater som blir satta som barnvakter och får

utstå alla frustrationer som detta medför när man har idioter av mycket högre rang med sig. Det är

naturligtvis möjligt att spela äventyret på fler sätt, beroende på vad spelartruppen föredrar. Det kan

vara ett skräckäventyr där spelarna måste klara av att hantera omänsklighet i alla dess former hos

medmänniskor med silent Hill inslag på den plats som Gud glömde. Äventyret kan också bli ett

actionladdad äventyr där stora tunga rustningar och vapen talar mot omöjliga odds, sena

förstärkningar, kamrater som faller till höger och vänster osv. Möjligheterna är många, men vi som

skapare har främst sett att inslag av Bauhaus militära tradition och leverne samt den otympliga

stadsapparaten som leds av inkompetenta människor som ärvt sin position har företräde.

Målet för äventyret är resan som spelarna gör. Spelarnas order är att beskydda en grupp ädlingar i

djungeln, men egentligen är ädlingarna placerade i djungeln för att de inte ska återvända hem då

de ses som oduglingar men har lyckats undvika att dra vanära över sig själva. Dock är det inte

tillåtet inom Bauhaus att ge order om att ädlingar ska skjutas utan man kan endast insinuera om

saken. Så övermarskalk romanovs stora miss var att ge uppdraget till soldater som följer order.

SLs uppgift är att i början få uppdraget att se meningsfullt och viktigt ut. Genom uppdraget ska

spelarna få hintar om att de egentligen ska skjuta ihjäl oduglingarna i skogen där ingen hör dem

skrika, men detta ska aldrig bekräftas och om spelarna trycker på sina befäl om frågan så får de

väldigt uttalade order om att alla ädlingar är otroligt viktiga och att absolut inget får hända dem

därute där det kan hända så mycket.

Dramat ska stiga i takt med att ädlingarna gör dumheter. Ädlingarna har inte så mycket att vinna av

inre konflikter eftersom de är alla vänner och är faktiskt där för att imponera på varandra. Istället

dyker det upp yttre konflikter som ädlingarna beblandar sig i, och alltfler av ädlingarna skadas och

dör genom äventyrets gång.

Mot slutet av äventyret får spelarn känna på att de befinner sig i en regelrätt krigszon. Legionen

anfaller från alla håll. Spelarna måste kämpa för att överleva, och om de ska rädda ädlingar så

kommer de dra på sig skador.

Till slut blir spelarna hämtade av räddningshelikoptrar, men däri finns enbart plats för soldaterna.

Romanov räknar ju inte med att ädlingarna ska överleva. Så spelarna får göra ett sista val där,

spendera veckor i djungeln till fots eller kasta ut ädlingarna till legionen.

Epilogen beror helt och hållet på om/när/var/hur spelarna dödade ädlingarna

Platser

**Militärbasen:**

En klassisk Bauhaus bas. Väl skyddad och mycket väl organiserad. Härifrån kommer

spelarna att starta sitt uppdrag. Här finns massvis med Bauhaus flygplan och helikoptrar, och en av dessa kommer ta spelarna till uppdraget. Detta är Bauhaus högkvarter i området och basen hårdbevakar den Döda zonen.

**Konstgjorda lägret**

**Gamingbaracken:**

Enda platsen som har el, går på batterier. Därinne sitter två nördar och slösar bort strömmen

genom att spela tv-spel. De är lajvklädda men är allergiska mot allt i naturen så de sitter hellre

inne. Nördarna är Raul Salvatore och Michael Filip Richthausen. Här inne finns det

en jätte tv-skärm och en samling spelkonsoler och spel. Men hoppas inte att få till gång till någonting runt den här barracken utan att till med våld. Platsen är konstant upptagen av ädlingarna som antagligen aldrig har rört på sig mer än till toaletten eller till kylskåpet.

**Mässen med kök:**

Tom mäss med knappt något alls. Alla kastruller och allt onödigt som saknar värde eller

användningsområde utan gas och el och vatten finns där, men ingen mat. Bra ställe att hålla

möten inomhus på men annars helt värdelöst pga tunna väggar som i princip häftapparater kan

skjuta igenom (om de är kugghjulsmärkta häftapparater).

**Barracker:**

Ställen att sova på. Finns sängar uppställda med lårar att förvara saker i. Helt malplacerat! Det

här är en barrack för nya rekryter, i fält brukar man ha mycket mer praktiska barracker som

inte tar lika stort utrymme och som har tjockare väggar med skottgluggar.

**Sambandsrummet:**

Finns i ett hörn i barracken. Eftersom det inte finns el där så funkar inte radion. Annars är all utrustning toppmodern och på gränsen till förbjuden teknologi i fält.

**Fordonsparken:**

Fullt fungerande Bauhausfordon står i parken. Bilar, motorcyklar, t.o.m. en liten pansarvagn.

Alla fordonen har dock bara ett litet problem, de saknar bensin (och ammunition i tankens

fall).

**Vakttorn:**

Finns vakttorn utplacerade runt lägret. Riktigt bra torn med bra utsikt över både lägret och

omgivningen. Nästan som om en riktig militär haft något att säga till om i både utförande och

placering av tornen. Bra skydd i dem, från alla håll. Precis som vakttorn ska vara.

**Sjukstugan:**

Detta är en tom barrack igen. Inga förnödenheter. Inte ens några britsar att lägga sårade på.

Hela bygget är i princip i papp...

**Duscharna:**

Fullt fungerande spa med varmvatten och rum för massage med massör i. Nördarna kunde

inte vara ute i vildmarken utan åtminstone ett riktigt badrum, så de fixade ett. Dock är det

ingen större grej för nördarna så de kan lätt glömma att de har spa. Om nördarna frågas om dricksvatten så säger de inget om den här byggnaden, nördarna är ju ädlingar och skulle inte ens kunna tänka tanken att dricka vatten som en hund ur toaletten.

**Landningszonen/byn +lägret:**

Här börjar akt två. När akt två väl är över så slå en stor arbetsstyrka ifrån Bauhaus upp en by

här och ett läger några hundra meter västerut. Byn är en exakt kopia av en typisk bauhaus

industriby dock har den ingen el, gas eller vatten. Rören och sladdarna finns där men de är ju

där mest för utsmyckning. Här kommer adelsungarna att lajva krig hela dagarna, både med

skarpa vapen och oskarpa vapen. Lägret är den plats som alla kommer att bo i. Ett tjugotal

mindre tält, med tre stycken tältbaracker för arbetarna och statisterna. Ett större hus finns i

lägrets mitt med fungerande kök, toaletter, matsal och sjukstuga. Vad som anses som

fungerande är lite flytande här, som exempel finns det toaletter men inget rinnande

vatten, visst finns det kök dock utan el och ingen gasanslutning osv.

De medsläpade ”flickvännernas” läger

Det finns ett litet läger vid ett vattenfall med fin sandstrand en liten bit in i djungeln. Där finns det allt man kan behöva under en dag på stranden, solstolar, parasoller, cabana, pass-upp som serverar kylda paraplydrinkar och ibland dyker spelnördarna upp här. Här finns också alla medsläpade flickvänner (läs: ädla flickor som blivit trolovade till nördarna) men som är minst lika odugliga som nördarna. Dessa flickor har enbart intresse av att jobba på sin tan, leva på pappas pengar och prata magrutor på pojkar. Det är en av flickorna som är mer framstående (läs: finare familj) än alla andra och har därför blivit inofficiell ledare (läs: hon är överste inom det militära pga sin utbildning i ekonomi som pappa mutade till henne). Dessutom kan man hitta en trälkvinna i 40 års åldern som hänger här. Hon är en inhyrd flickvän åt en av nördarna.

**Djungeln:**

Här kan allt möjligt hända och faran är alltid en faktor här. När någon befinner sig här ska de

alltid nästan råka ut för något dödligt, växter, vilddjur, överfall ifrån några odöda legionärer

eller rent av minor. Om de har med sig arbetare eller några av ädlingarna så måste de anstränga

sig för att de ska klara sig oskadda ifrån denna plats. Djungeln finns överallt och måste alltid

passeras om spelarna vill någonstans förutom mellan lägret och byn.

**Hussar lägret:**

Här kommer spelarna finna ett bauhaus läger med en större styrka soldater av klassen

Hussarer. De är här för att sakta in Mörka legionens framryckning. Om möjligt ska de bryta

den, men det är ingen som tror på denna utveckling. Hussarerna är medvetna och tänker köpa

så mycket tid de kan för sin korpration. Spelarna är mer än välkomna i lägret och här kan de till

och med få hjälp. Dock så kan de inte få någon hjälp i formen av manskap eftersom alla hussarer är här för att offr... kämpa för Bauhaus. I sista akten är detta lägret förstört och alla döda. Kropparna av de modiga Hussarerna kommer att vakna till liv och börjar anfalla spelarna i formen av klassiska zombies fast i trasiga bauhaus rustningar. Lägret är skyddat av flera nivårer. Först ett minfält och sen kommer det flera lager av taggtråd och rakbladstråd som skiljer soldaterna i skyttegravarna ifrån minorna. Skyttegravarna pryns och leder till bunkrar och värn där stor vapenbatterier står beredda att välkomna men framför allt att förgöra alla fiender till Bauhaus.

**Citadellet bakom vattenfallet**

I flickornas läger finns det en underbar lite sjö med ett otroligt vackert vattenfall som döljer ett vansinnigt dödligt citadell. Jäpp ett citadell, förutom spelarnas eventuella ovetskap om detta citadell så vet citadellets invånare inget om spelarna och deras anhang. Dock vet flickorna om citadellet och refererar till det som det ”förstörda mysstället” eller ”stället med alla uteliggarna”. Platsen används som en samlings- och rustningsplats för alla lik som den mörka symmetrin väcker upp, dock är vattenfallet en hemlig väg in som de odöda legionärerna inte får ta för citadellets ledare som är en väldigt lat och trög nefarit. Spelarna kan ta en sväng förbi hör och få sig en försmak på vad legionen kan komma att erbjuda. Om de har tur så dör de här men om inte så måste de kämpa sig genom flera nivåer av odöda legionärer för att till sist se hur nefariten flyr och svär hämnd på deras familjer och själar.

Den förstörda kyrkan

Mitt ute i djungeln finns det en urgammal förstörd Brödraskapskyrka (ser ut som vilken vanlig kristen kyrka somhelst från 1800-talet fast med Brödraskapets kors). Inuti kyrkan finns en missionär som predikar om det segrande Ljuset för tomma bänkar. Missionären är helt klädd i smutsigt vitt tyg och utstrålar ett lugn som inte är av denna värld. Om spelarna försöker prata med missionären så försöker missionären att mata dem till de odöda legionärerna som han förvarar i katakomberna under kyrkan, som han refererar till som sin flock.

NPC:er:

**Löjtnant av 1:a graden Igor Stienbeg:**

Vaktbefäl på plats för den lilla trupp soldater som utöver spelarna ska säkerställa ädlingarnas

säkerhet. Är en äldre man som är lojal, plikttrogen men samtidigt förstår krig och hur

Venus djungler ter sig mot de oskyddade. Han har en stor respekt för spelarna (så länge som de

inte beter sig som idioter eller inte förolämpar honom och hans soldater). Han kommer att

lyssna på dem och även försöka få dem att hjälpa honom att få adlingarna i säkerhet när han

insett hur långt bakom fiendens linjer de är. Trots sitt mod och lojalitet kommer han att dö,

skjuten av en ädling som inte insåg att hans vapen var ett riktigt vapen. Efter Igors död

kommer hans soldater tappa modet och hoppet, de kommer att vara i desperat behov av en

ledare och om de inte får en ledare så deserterar de ut i djungeln (och kan hittas torterade till döds uppspända på Algerothkors eller halvätna av vilda djur).

**Soldaterna/vakter:**

De är typiska bauhaus soldater, väl tränade, väl utrustade, väl förbereda på det mesta förutom

detta uppdraget. De kommer att undvika ädlingarna och skicka dem till spelarna. De kommer

att behandla spelarna med respekt och heder. De är ju trots allt deras bättre. Om spelarna är

elaka eller på annat sätt dryga mot dem kommer de att undvika dem och låta dem ta de värsta

stötarna. Men har de blivit välbehandlade kommer de att förbli lojala och trogna, fram tills deras löjtnant dör.

**Arbetarna:**

Typiska ofrälse arbetare, dock väl betalda sådana. Av alla möjliga bakgrunder ifrån Heimburg.

Undviker spelarna artigt. Rädda och fega så länge inge leder dem. De ogillar ädlingarna och

deras sätt kommer att snart att få arbetarna att vilja strypa dem. Denna grupp kommer att få

utstå alla handa galenskaper ifrån adelsmännen, hot, misshandel, våldtäckt osv. Deras främsta roll är att tjäna ädlingarna på plats och de har fått order att ”spela med” i ädlingarnas lek (de har ingen aning om vad ädlingarna menade).

**De befläckade arbetarna:**

Venus djungler är mer än vad de flesta klarar av och finns det mörka legionen med i bilden är

det en väldigt dödlig och sinnesförstörande kombination. Dessa arbetare har blivit galna

under arbetet med att sätta upp byn/lägret och det är upp till spelarna vad som ska göras med

dem. Löjtanten föreslår en kula i huvudet och goda ord om den döde men han lämnar

beslutet upp till spelarna. Om dessa arbetare tillåts att dra runt kommer de snabbt bli farliga. Det

dröjer inte länge förrän de börjar äta upp folk eller sätter eld på saker. Om de tas i förvar

kommer brödraskapet att vilja döda dem genom eld.

**Statisterna:**

Detta är ädlingarnas andra offer grupp, dock är de ”bara” trälar och kommer knappast våga

göra något om de inte har med sig arbetarna först. De är mycket förvirrade om vad som pågår,

många tror att de har hamnat i en sekt, andra är väldigt säkra på att de är kidnappade av

Spindelorden (ja, många av dessa har blivit kidnappade, köpta, slumpmässigt upplockade för att

kunna fylla ut statist antalet). Andra kommer att konstant att gömma sig och gråta, en del hittar

lösningen genom att ta sitt egna liv, möjligheterna är många.

**Svarta Vargen av Varg Orden:**

En mycket tyst och rak soldat ifrån vargorden. Denna soldat är mycket skicklig, precis och

lämnar inget åt slumpen. Tar aldrig befälet om inte spelarna ber denne och gör det bara i slutakten. Kommer att skydda alla adelsmän ifrån Romanov familjen till döden om taktiskt möjligt och strategiskt smart. Detta är en vandrande supersoldat. Kommer att försöka jobba ihop med spelarna. Om spelarna försöker mucka och liknade så ignoreras detta. Tar aldrig av sig hjälmen eller rustningen. Har inga problem med att offras för gruppens bästa så länge som detta görs med Svarta Vargens godkännande annars kan spelarna lägga till en ytterliga sak som kommer att döda dem på listan.

**Henrich Kopolizch av Maskens orden:**

En 30-årig man som är hemlighetsfull och har ett nästan lika stort avsky för spindelorden som

han är dödlig. Han är dock här för att undvika att någon tar kontakt med mörka legionen och

har order på att avrätta alla som gör det ifrån Luther familjen. Han är frågvis om alla men

frågar aldrig direkt utan frågar hellre andra om sitt mål. Han blir lätt irriterad av inkompetens och feghet. Henrich är till för att göra spelarna paranoida särskilt i sista akten. Han kommer att rota genom deras saker, rent av fråga dem om privata saker och konfrontera dem om de är kättare. Dock inte döda dem om de nu inte gör något riktigt dumt. Spelarna kommer att tvingas ta i tu med Henrich eftersom han är tvärsäker på att någon i lägret är en kättare och är beredd att låta alla dö för att undvika att en kättare undkommer. Eftersom han inte hittar några bevis på kätteri bortsett ifrån de ädlingar som spelar kättare så blir han väldigt desperat och paranoid.

**Ädlingarna:**

Detta är en samling av allehanda adelsmän, de är unga, oerfarna, pålästa, rika, och har levt ett

väldigt skyddat liv. De är centrumet av det hela, de är här för att lajva krig och tror sig veta hur

man gör detta bäst. Några av dem kommer att följa efter de kvinnliga soldaterna och försöka få

omkull dem med sitt nördiga kunnande om saker, annars kanske lite titlar funkar annars. När

adelsmän inte är upptagna med att leka krig eller trakassera arbetarna så stör de spelarna med

alla möjliga problem och frågor. Såsom: Var finns eluttagen? Är det sant att ni bli kastrerade

som hussoldater? Är det farligt om min hand är orange med blå prickar efter att jag stack mig på den där växten? Det är bara till att hitta på. Tänk på att många av dem tror sig veta bättre än spelarna och påminner spelarna väldigt ofta om hur viktiga de är som adelsmän för att inte nämna vilka deras föräldrar är.

**Alfahannen Segfried Romanov**

Denna unge pojk, delar blod med spelarnas befälhavare i början av äventyret. Han kommer att

utmana spelarna hela tiden, ifrågasätta deras rätt till att ta beslut och framför allt ifrågasätta

besluten spelarna tar. Han kommer aldrig att erkänna sig fel eller besegrad och är ledaren för

ädlingarna. Om han någonsin kommer under hot ifrån våld kommer Svarta Vargen vara där

och skydda honom speciellt om detta hot är uppretade spelare. Han vet inte heller när han ska

sluta eller när han ska vara tyst. Förmågan att inbilla sig stilig och oemotståndlig är en av hans

många meningslösa talanger. Är den som kommer att råka skjuta ihjäl löjtanten, frågan är om

det verkligen var en olycka.

**Fotografen**

Ädlingar i snygga dräkter kan inte vara utan en fotograf som spelar in allt som sker för att senare

ge materialet till Sanningsministeriet som kan sprida propagandan om deras stora segrar.

Fotografen är en helt vanlig ofrälse, hon heter Ann-Marie och kommer från Heimburg. Hennes jobb

är att dokumentera allt som sker. Hon har egentligen ständig uppkoppling via satellit till

Sanningsministeriet och hennes kamera (av en cybertronicsmodell) sänder alla bilder direkt efter

att hon tryckt på knappen. Hon är trevlig att ha och göra med men är alltid upptagen och på väg

någonstans, så hon pratar inte så länge med någon alls. Hon tycks dock alltid dyka upp med sin

blixt när hon är minst önskad, t.ex. Vildsvinet är mitt uppe i tortyr, eller ädlingar som skjuter ihjäl

sina soldater eller varann.

Om spelarna får för sig att försöka göra sig av med fotografen så går i princip alla npc'er i god för

henne. Hon är ju trots allt utsänd av Sanningsministeriet och det här är allas chans att fastna på

bild och bli hjältar och förebilder i Bauhaus. (OBS, Sanningsministeriet granskar alla bilder som

kommer in, de har intresse av att ingen soldat i Bauhaus framställs i dålig dager så alla bilder där

spelarna utför handlingar som kan skada Bauhaus militära apparat publiceras aldrig men skickas

istället till Skräckministeriet, den hemliga polisen, som alltid letar efter lojala potentiella rekryter).

**Eagle ear Harry**

Harry är den typiska smutsiga uteliggaren i gränden med en ohälsosam dos paranoia och

förföljelsemani. Han har trasiga smutsiga jeans, går alltid i flipflops och bär alltid en ren och

nypressad hawaiiskjorta. Hans skägg är tovigt, hans hår smutsigt och ostyrigt och han saknar

några tänder. Det är en ren olyckshändelse att han befinner sig just här, egentligen kommer han

från Luna City men blev medsläpad som ett husdjur åt en ädling till både Sandorado på Mars och

sen Heimburg på Venus. Väl i Heimburg blev han upplockad från gatan när ädlingarna sökte

statister bland trälar och underhållare. Harry är lätt att ha att göra med, han tycker om att prata och

tycker instinktivt bra om folk som ser ut att ha pengar i fickan.

Harry vet saker som ingen annan vet. Han vet allt om cybertronics svarta ljudlösa helikoptrar som

cirkulerar kring lägret på natten och spelar in typiska sovljud från människor så de kan förbättra

sina cyborger och maskera dem som människor i framtiden... Förutom konspirationsteorierna så

känner Harry på sig när fara är å färde (man överlever inte Luna Citys gränder utan att ha rätt

instinkter).

Om spelarna för cybertronics på tal innan Harry själv gör det (genom omskrivningar) så blir han

paranoid och vägrar prata med spelarna om de inte bär foliehattar och käkar speciella piller som

Harry haft i fickan.

Händelser:

**Airdrop till Hussarerna: Dödsskjutningen.**

I denna händelse dör den gode Löjtanten. Spela upp scenen som en väldigt dum och

meningslös händelse. Detta sker i samband med att ett antal förnödenheter anländer genom

fallskärms landsättning. Detta skulle egentligen ha varit till Hussarerna men piloterna vet ej

om spelarnas läger och antar att det är rätt läger. Här i finns vapen, mat, vatten och mycket

annat. En av ädlingarna kommer att ta ett av vapnen och leka med vilket leder till löjtantens

död. Nördarna dumpar maten bland soporna, det är ju soldatmat och inte riktig mat...

**Briefing på HQ:**

Överbefälhavare och planetär Magistrat Konstantin Romanov ger spelarna deras uppdrag och sen leder det till ett Airdrop rakt in i den Döda Zonen. Romanov har inte tålamod med frågor, han förutsätter att spelarna sedan tidigare är informerade om varför de egentligen är där och därför är Romanovs uppgift nu enbart att på pappret se ut som om han försöker skicka förstärkningar som ska skydda ädlingarna. Romanov vill få briefingen uträttad snabbt, utan hinder, och sen gå vidare till viktigare saker t.ex. att leda Bauhaus riktiga styrkor i kampen mot Bauhaus fiender.

**Upprätta kontakt med lägret.**

Spelarna stöter på nördarna och får veta vilken skit de sitter i. Orientering över situationen. Så småningom får spelarna reda på (efter mycket om och men) att de befinner sig i en Död zon. Första kontakten med lägret ska te sig som vilket annat rutinuppdrag somhelst, till en början ska ingenting verka fel men spelarna ska börja ställa frågor varför ingenting verkar fungera.

**Spaning i djungeln.**

Orientering över omgivningen. Vadsom kan hända i Venus djungler. Den venusiska tigern

Polly dyker upp och förföljer spelarna. Den gör inget, bara följer efter.

**Hur löser vi matfrågan?**

Radion är död. Det finns ingenting att använda som mat i lägret (om man inte är kannibal). Det finns växter i djungeln som går att äta, men då måste man inte bara veta vilka växter utan också exakt hur de ska plockas medan man kan bli tuggad på av djur och andra växter.

**Vet du vem min pappa är?**

En nörd vägrar att bli ifrågasatt och hunsad av spelarna. Han kräver hela tiden saker och vill

bara ha mer och mer. Helst ska spelarna följa hans order och hänga på vartenda ett av hans

ord. Egentligen söker han bara kamrater.

Free marines och dog soldiers

En trupp capitol soldater kommer att springa på spelarna i djungeln. De kommer att agera misstänks sammt men kommer inte att angripa spelarna de är nästan lite glada att se andra människor i djungeln. Dock så kommer spelarna att behöva utstå en massa klåp ord och dålig attityd ifrån de väligt stor käftade free marinesen och väligt udda saker ifrån de vid där laget väldigt galna dog soldiers. Om spelarna är lugna och diplomatiska så kommer de att fråga om de får följa med tillbaka till lägret. Om spelarna angriper eller provocerar dem till att anfall så kommer de att slåss brutalt och till sista örn, dock kommer några av dem att undkomma striden och inledda en terror kampanj mot lägret. Död, sabotage och förföljes kommer att bli spelarnas nya vardag. Om capitolerna får följa med så kommer de att vara ytterst tacksamma och hjälpa till under slutstriden så gott som de kan och lite till. Dock bara om det har behandlats väl av spelarna. Marinesens och dogsens närvaro kommer naturligtvis provocera ädlingarna och de kommer säkerligen att förolämpa dessa vilda men ack så stolta krigare på alla möjliga sätt.

**Gamingrummet.**

När spelarna väl sätter sin fot i gamingrummet så kan det hända saker. Nördarna därinne vill

inte släppa ifrån sig batteriet, men de kan tänka sig att låta spelarna sätta sig ner med dom och

spela spel. Spelarna kan enbart med våld få deras batteri, inte ens sex appeal funkar på dessa nördar (de är Bauhaus första pro-gamers och är redan nu bortom all räddning). Tänk på att en av nördarna heter Salvatore i efternamn och kommer ifrån huset som Spindelorden tjänar. Den andra nörden kommer från Bauhaus absolut äldsta adelsfamilj, Richthausen.

**Spa-rummet.**

Skitbra relaxrum. Finns allt man kan önska. Även drickbart vatten, men i ärlighetens namn,

vilken ädling skulle dricka badvatten? Spelarna blir erbjudna massage av arbetare härinne, ädlingarna uppmanar spelarna att ”ta det lugnt” och är inte sena med att påpeka för spelarna att de stinker.

**Hjälp! Jag är sårad!**

En nörd möter en av spelarna och vill ha hjälp. Han har skadat sig när han skulle spika något

(han slog fel och råkade träffa brädet **intill** sin tumme, så han är inte ens skadad) och han gör

stor sak av det hela och hotar spelarna fram och tillbaka. Om spelarna daltar med honom så

får de mycket större problem senare när han kommer till dem med alla små problem. Dessutom kommer han att uppmana alla andra nördar att fråga spelarna om saker.

**Airdrop till Hussarerna del 2.**

Här kommer massvis med spänning. När spelarna är ute och går i djungeln börjar de döda vakna till liv i lägret, nördarna vet inte vad de har att göra med så de behandlar de odöda som sina gamla kamrater. T.ex. när spelarna kommer tillbaka så tycker nörden som skjöt löjtnanten att spelarna överreagerade eftersom löjtnanten mår ju bra nu. De döda vandrar omkring och väser och fräser, de fastnar i saker och faller i gropar och allt möjligt som hindrar dem från att hugga tag i ädlingar och äta dem levande. När spelarna agerar hotfullt så slår nånting slint i deras döda sönderskjutna huvuden och de blir fruktansvärt snabba och aggressiva.

**Kättare bland oss.**

Nördarna har hört att det finns kättare i lägret. De är säkra på att så ligger det till men de vågar

inte rota i saken. En av nördarna beter sig väldigt mystiskt och ritar coola tecken på marken

och tänder ljus här och var. Egentligen finns det inga kättare i lägret till en början, men efter ett tag så blir invånarna i lägret fler och några nördar får helt plötsligt coola mörka gåvor och roliga props såsom tentakler, olikfärgade ögon och blå hudfärg.

**Arbetarna/statisterna hittas.**

Det kanske blir en chock för spelarna men för trälarna blir detta en lättnad. Helt plötsligt finns

det riktiga militärer i området. Dock försöker de köra sina repliker först innan de inser faran

de befinner sig i. Allteftersom tiden går så börjar trälar försvinna spårlöst (djungeln äter upp

dem, men det har ingen träl någon aning om).

**Nörd råkar sälja sin själ till Mörkret.**

Det finns inga kättare i området till en början men när en nefarit dyker upp och infiltrerar

lägret så händer det grejer. Nörden blir erbjuden massor med coola saker och titlar och annat

som en rik Bauhausädling har nytta av, och allt han behöver göra är att ta en annan nörd till

nefariten. Spelarna kan se hur två nördar lämnar lägret helt plötsligt. Om nefariten

konfronteras så flyr den, den orkar inte med störande moment.

**Arbetarna/statisterna gör uppror.**

Detta är ett direkt resultat av ädlingarnas dåliga behandling utav dem. De tänker inte tåla

mera, beväpnade med några gevär och pistoler går de mot ädlingarna för att lägga fram

sina krav. Det blir upp till spelarna att avgöra deras öde. Värt att notera här är om de dödas så

har de inga som kan passa upp på adelsmännen (eller för den delen uppmana ädlingarna att inte göra dumheter innan de händer).

**Vildsvinssex**

Den ledande flickvännen beordrar spelaren från Vildsvinsorden att ha sex med henne. Hon påpekar starkt att hon gillare råare tag, lite blåmärken och sånt gör väl inget... Roligt nog är hon oskuld men sex och sex är väl sak samma? Hon har dessutom högre rang än det stackars vildsvinet tackvare sin ekonomiska utbildning, hon är överste och har faktiskt uniformen med sig ifall spelaren vill se henne i den.

**En trupp Samurajer:**

Samurajerna är ute på ett självmordsuppdrag, som innebär spaning och sabotage mot mörka

legionen. De kommer att vara väldigt förvånade över att träffa spelarna, dock kommer detta att

snabbt ändras om ädlingarna är närvarande. Om inte en av dem får tillfälle att förolämpa

samurajernas heder så som att kalla dem kättare eller bönder så kommer blotta närvaron av en

wannabee samurajs vapen att få dem att bli rasande. Detta är en äkta Mushashi klinga ett gammalt

väldigt ärofullt mishimavapen. Om spelarna lämnar ifrån sig vapnet kommer de att slippa att

strida med samurajerna dock så kommer ädlingarna att klaga som aldrig förr och säga emot

dem på allt. Om de vägrar kommer de att behöva slåss en desperat strid mot män och kvinnor

som verkligen inte fruktar döden. Dessutom har samurajerna livsviktig information om legionens trupper och deras förehavanden. Denne information måste överlämnas till brödraskapet för att kunna rädda en Bauhaus stad med vapenfabriker några mil härifrån.

**Brödraskapet patrull.**

En grupp på 25 brödraskapare och etoiles mortants kommer in i lägret, de kommer att vara

väldigt frågvisa om vad det är som pågår här. De kommer att vara misstänksamma och lätt

förvirrade tills en av mystikerna avslöjar att här finns ingen befläckelse….. ÄN SÅ LÄNGE!

De kommer om inte spelarna redan förstått eller fått veta att de ligger bakom fiendens linjer

och en stor truppförflyttning kommer snart förbi här för att förstärka mörka legions anfall

emot Heimburg. De är här för att sinka alla förstärkningar och på annat sätt sabotera för

legionen. De kommer att fråga om de har sett en patrull samurajer som de skickade i

förväg för att spana. De ädlingar som spelar kättare kommer att dyka upp här och kommentera

brödraskapets dåliga rustningar. Detta kan sluta på två sätt, att spelarna skyddar ädlingarna

och på så sätt retar upp brödraskaparna till att ge sig av direkt eller att låt dem bli dödade. De

kommer att bli erbjudna eskort dock först om några dagar eftersom de måste fullfölja sitt

uppdrag. Dock kommer de få koordinater för en upplockningszon.

**Svart helikopter kraschar**

När eldstrider bryter ut i lägret och legionen anfaller så kraschar en okänd helikopter mitt i lägret.

Den ser overkligt modern ut, bär inga märken alls, är helt svart och inte ens kraschen den gjorde

lät riktigt så högt som kraschande helikoptrar brukar låta som. Om spelarna tittar inne i den ser de

att den var helt obemannad, men den verkar ha timtals med konstiga inspelningar av

bakgrundsljud...

**Räddningen.**

Till slut skickar Romanov räddningsflyg till lägret för att extrahera soldaterna. Ja, soldaterna,

inte beräknat att det ska vara så många som återvänder så det blir en trång hemfärd.

**Avrapportering.**

Om den militära ledningen märker att det är ädlingar som åkte med helikoptrarna så skickar de ut

nya, så spelarna måste inte gå igenom djungeln i praktiken. I provgrupper har spelarna alltid satt

ädlingarna på helikoptrarna, och isåfall när spelarna till slut lyckats återvända till basen så står

romanov där på sitt kontor med de senaste affischerna från Sanningsministeriet med bilder på hur

ädlingarna heroiskt offrade sina liv för Bauhaus. Som du förstår så är romanov inte helt lycklig över

resultatet i det här fallet, och spelarna får en sista chans att strypa ädlingarna i sömnen annars

kommer de att vanäras och skickas till kartellen. Om spelarna faktiskt dödar ädlingarna så hamnar

spelarna i arbetsläger där snälla helt svartklädda ofrälse i masker som ser ut som mänskliga

kranium i silver och med vinande elektriska piskor uppmanar spelarna att göra bot resten av deras

liv.

Om spelarna faktiskt gjorde sig av med oduglingarna ute i djungeln så beklagar sig romanov över

denna spillan av fint blod, och sen befordrar han alla spelarna. Om spelarna fastnade på bilder

som skickats till Skräckministeriet, så kan spelarna i det här fallet också få bättre jobb som hemlig

polis också. Spela gärna upp scenen att en gestapoliknande karaktär, som heter Saglielli i

efternamn, möter spelarna och ställer frågor om deras uppdrag och mycket kring

omständigheterna kring ädlingarnas öden. Sköter sig spelarna snyggt i förhöret så erbjuds de

jobben.

**Epilog**

Det går inte bra för spelarna. Det bästa de kan ha gjort är att själva mörda nördarna ute i

djungeln, men om det inte har skett så hamnar de i två alternativ. Antingen stryper de

nördarna i deras sängar och hamnar i fångläger där de får arbeta för Bauhaus bästa i resten av

sina liv. Eller så vanäras de och skickas till Kartellen och det sista de ser är hur de sakta

svälter ihjäl pga inkompetens i administrationen.

Om spelarna mötte nefariten i citadellet så får de även brev hemifrån där den ena familjemedlemmen efter den andra har dött i en mystisk sjukdom, detta oavsett vilket öde som väntar spelarna.

Spelarkaraktärer

**Soldat 0160 (Sergej för utomstående) av Spindelorden:**

Soldat 0160 är hitskickad för att bevisa för all en gång för alla att man kan visst lita på Salvatore och dess spindelorden. Det finns inga baktankar med att ha soldat 0160 här utan denna ska bevisa att Salvatore familjen inte förtjänar det dåliga rykte som det har. Soldaten 0160 förväntas att samarbeta med de andra ordens soldaterna till sin bästa förmåga och samt skydda familjens två ädlingar på plats. 0160 är en välbygg person med en väldigt bred axelbred. Styrka, uthållighet och smidighet är nästan övermänskligt dock så har det kostat Soldat 0160, dennes förmåga att agera självständigt är något ner satt och 0160 blir lätt förvirrad av nummer. Soldat 0160 kan bara emulera männskligt beteende men förstår det inte.Dock så är Soldatens immunsystem omänskligt stark, och kan omöjligt förgiftas på något sätt. Soldaten måste ta en mängd ”vitamin supplement” ut över de klassiska super soldat drogerna som alla ordens soldater tar. Detta har också gjort så att soldat 0160 inte känner några känslor.

Spelledar Info

Han ser saker som inte är där men han kan inte avgöra om det är verkligt eller inte. Ja, så nerknarkad är han av allt skumt som Salvatore familjen pumpar in i honom.

**Vladimir Hoch av Vildsvinsorden.**

Vladimer är en sjuk jävel som njuter av att skada och döda. Han älskar våld i alla dess former.

Hans ögon avslöjar honom som den sjuke mördare han är och han älskar att se fruktan i

andras ögon. Trots sina psykopatiska tendenser följer han order utmärkt, nästan lite för väl

ibland. Vladimir behandlar alla order som om de vore det viktigaste i världen (näst efter att få

orsaka fienden lidande). Han är smidigt byggd med en slank form som döljer en vältränad

slaktmaskin. Vladimir är en skicklig soldat men är specialist på närstrid, särskilt med kniv, han

kan flå vem och vad som helst så länge som tid inte är en fråga. Han hatar detta uppdraget och

är lite orolig över om han kommer att klara av det. Tänk om han inte hittar några fiender att

tortera? Tänk om någon av ädlingarna lyckas reta upp honom? Han hatar att ordervägra och

alla som gör det, likaså föraktar han de som inte själv kan döda sina fiender utan måste förlita

sig på andra. Vladimir bär ärr över sin kropp för alla dem han har dödat med sin kniv (ja, han skär in dessa själv i huden).

SL info:

Ge Vladimir många öppningar att visa sin grymma sida. Särskilt när han är i närheten av Soldat 0160 (som emulerar sina medsoldaters beteende). Fotografen i lägret kommer älska Vladimir.

**Elinora Fieldhausen.**

Är av familjen Fieldhausen och av Enhörningens orden. Hon är stolt över att vara en Fieldhausen, en soldat av bauhaus men mest stolt är hon över att vara en kvinna. Faktum är att hon blir ytterst förolämpad om man inte tilltalar henne som en kvinna. Elinora söker varje tillfälle att visa sig minst lika bra om inte bättre än sin manliga kollegor. Hon hyser ett intensivt förakt för de som ser ner på kvinnor men särskilt på henne. Trots sin muskulösa kropp har hon inte lyckats bli av med sitt flickiga ansikte som hon hatar och skäms över ungefär lika mycket som över sin fylliga byst. Sätt denna kvinna bakom något med hjul, larvfötter, eller varför inte bara vanliga robotfötter så kan hon köra det och hantera det som ingen annan. En levande expert på fordon, deras vapen, motor osv. Förutom att se över familjens fyra ädlingar här, varav en är hennes lillebror, är hon här av en annan anledning. Hon vill ha en duell med Svarta Vargen, en duell som han inte bryr sig om. Elinora anser sig ha blivit förolämpad av honom vid flera tillfällen. Men hon kan inte förneka hans skicklighet och hans manlighet.

SL info:

Det är ingen i Bauhaus som ser ner på människor pga av kön. Alla är jämlika i Bauhaus och inför Ljuset och behandlas därefter. Elinora ska dock inbilla sig skymfer, spela npc:erna tvetydiga i hennes närhet.

**Thom Restoia av Apansorder.**

Thom är en ung man på bara 21 år och är trots sin unga ålder en skicklig och dödlig soldat.

Han är försiktig kring främlingar och har ett skämtsamt yttre som ter som en pajas. Han är

lever upp till ordens skämtsamma rykte dock är han minst lika dödlig som de andra om inte

mera. Han är hitskickad av Dante familjen för att döda en av ädlingarna ifrån Saglielli

familjen. En dödlig och fruktad kurfurstefamilj. Mordet får inte spåras tillbaka till honom eller

Dante familjen.

Thom är en normalbyggd man som satsar på att inte synas och ogillar att inte ha kontroll över

en situation. Dock är Thom inte bara här för familjens skull, han har förälskat sig i ………….

(valfri NPC eller spelarkaraktär) och han är beredd att gå långt för att få sitt pris.Thom är en lojal och uppskattad medlem i det väldigt hemliga oxia paulus orden vars främsta syfte i livet är att utrota alla som de misstänker vare kättare! Dessutom är han tackvare sitt medlemskap i oxia paulus orden även medlem i Det allseende ögats orden som övervakar andra ordnar, särskilt sådana ordnar som oxia paulus orden.

SL info:

Få spelaren att välja en person på en hemlig lapp ganska snabbt. Denna valda person ska därefter hamna i situationer där Thom kan bli avundsjuk.

Handouts

**Soldat 0160 (Sergej för utomstående) av Spindelorden:**

Soldat 0160 är hitskickad för att bevisa för all en gång för alla att man kan visst lita på Salvatore och dess spindelorden. Det finns inga baktankar med att ha soldat 0160 här utan denna ska bevisa att Salvatore familjen inte förtjänar det dåliga rykte som det har. Soldaten 0160 förväntas att samarbeta med de andra ordens soldaterna till sin bästa förmåga och samt skydda familjens två ädlingar på plats. 0160 är en välbygg person med en väldigt bred axelbred. Styrka, uthållighet och smidighet är nästan övermänskligt dock så har det kostat Soldat 0160, dennes förmåga att agera självständigt är något ner satt och 0160 blir lätt förvirrad av nummer. Soldat 0160 kan bara emulera männskligt beteende men förstår det inte.Dock så är Soldatens immunsystem omänskligt stark, och kan omöjligt förgiftas på något sätt. Soldaten måste ta en mängd ”vitamin supplement” ut över de klassiska super soldat drogerna som alla ordens soldater tar. Detta har också gjort så att soldat 0160 inte känner några känslor.

**Vladimir Hoch av Vildsvinsorden.**

Vladimer är en sjuk jävel som njuter av att skada och döda. Han älskar våld i alla dess former.

Hans ögon avslöjar honom som den sjuke mördare han är och han älskar att se fruktan i

andras ögon. Trots sina psykopatiska tendenser följer han order utmärkt, nästan lite för väl

ibland. Vladimir behandlar alla order som om de vore det viktigaste i världen (näst efter att få

orsaka fienden lidande). Han är smidigt byggd med en slank form som döljer en vältränad

slaktmaskin. Vladimir är en skicklig soldat men är specialist på närstrid, särskilt med kniv, han

kan flå vem och vad som helst så länge som tid inte är en fråga. Han hatar detta uppdraget och

är lite orolig över om han kommer att klara av det. Tänk om han inte hittar några fiender att

tortera? Tänk om någon av ädlingarna lyckas reta upp honom? Han hatar att ordervägra och

alla som gör det, likaså föraktar han de som inte själv kan döda sina fiender utan måste förlita

sig på andra. Vladimir bär ärr över sin kropp för alla dem han har dödat med sin kniv (ja, han skär in dessa själv i huden).

**Elinora Fieldhausen.**

Är av familjen Fieldhausen och av Enhörningens orden. Hon är stolt över att vara en Fieldhausen, en soldat av bauhaus men mest stolt är hon över att vara en kvinna. Faktum är att hon blir ytterst förolämpad om man inte tilltalar henne som en kvinna. Elinora söker varje tillfälle att visa sig minst lika bra om inte bättre än sin manliga kollegor. Hon hyser ett intensivt förakt för de som ser ner på kvinnor men särskilt på henne. Trots sin muskulösa kropp har hon inte lyckats bli av med sitt flickiga ansikte som hon hatar och skäms över ungefär lika mycket som över sin fylliga byst. Sätt denna kvinna bakom något med hjul, larvfötter, eller varför inte bara vanliga robotfötter så kan hon köra det och hantera det som ingen annan. En levande expert på fordon, deras vapen, motor osv. Förutom att se över familjens fyra ädlingar här, varav en är hennes lillebror, är hon här av en annan anledning. Hon vill ha en duell med Svarta Vargen, en duell som han inte bryr sig om. Elinora anser sig ha blivit förolämpad av honom vid flera tillfällen. Men hon kan inte förneka hans skicklighet och hans manlighet.

**Thom Restoia av Apansorder.**

Thom är en ung man på bara 21 år och är trots sin unga ålder en skicklig och dödlig soldat.

Han är försiktig kring främlingar och har ett skämtsamt yttre som ter som en pajas. Han är

lever upp till ordens skämtsamma rykte dock är han minst lika dödlig som de andra om inte

mera. Han är hitskickad av Dante familjen för att döda en av ädlingarna ifrån Saglielli

familjen. En dödlig och fruktad kurfurstefamilj. Mordet får inte spåras tillbaka till honom eller

Dante familjen.

Thom är en normalbyggd man som satsar på att inte synas och ogillar att inte ha kontroll över

en situation. Dock är Thom inte bara här för familjens skull, han har förälskat sig i ………….

(valfri NPC eller spelarkaraktär) och han är beredd att gå långt för att få sitt pris.Thom är en lojal och uppskattad medlem i det väldigt hemliga oxia paulus orden vars främsta syfte i livet är att utrota alla som de misstänker vare kättare! Dessutom är han tackvare sitt medlemskap i oxia paulus orden även medlem i Det allseende ögats orden som övervakar andra ordnar, särskilt sådana ordnar som oxia paulus orden.