

## Stålhjul

System: Drakar och Demoner Gigant (rymdmod.)

Författare: Daniel "db" Björk

Antal spelare: 4

Tema: Swashbuckling och politik

Foldertext:

Det blåste en kall vass vind. De stora Stålhjulen blänkte där de stack upp över den röda sanden vid horisonten. De var dock väl dolda bakom dyner, så att de inte skulle kunna ses från bosättningen, som en viss man i sin tur observerade genom nanoteknologiskt förstärkta ögon. Kamparastad på Mars skulle snart bli platsen för ett makabert skådespel. Han, en välvårdad äldre herre i uniform, tyckte nästan synd om innevånarna i den lilla oliktankande fristaden. "Men det kommer åtminstone vara över snabbt" tänkte han när han tvinnade sin mustasch, med känslan hos en man som ska skjuta sin favorithund för att den har varit olydig.

Bakgrund:

I en ganska avlägsen framtid så är solsystemet kontrollerat av ett antal handelsherrar och Imperier. Det finns mest människor, men även en ras av svävande medvetanden som kan besätta och ta över djur eller vissa maskiner (särskilt datorer och nanoteknik). En besatt människa kallas Demon och får förmågan att kontrollera nanomoln. Nanomoln är svärmar av nanomaskiner som kan göra ett antal praktiska saker. För den oinvidige kan det te sig som magi. Vanliga människor behöver specialiserade maskiner för att kontrollera nanomoln och dessa maskiner kan bara få molnen att göra ett begränsat antal saker, oftast bara en sak - som t.ex. begära att molnen formar ett skyddsfält. Demonerna kan dock lära sig att kontrollera nanomolnen för att göra många och varierande uppgifter.

Nanomoln är osynliga och semipersonliga och följer oftast med de som använder dem, de är dock tätast i städer. Nanokontrollobjekt är dyra, men ändå relativt vanliga som verktyg och lyxartiklar.

Synopsis:

RP är 4 makthavare i en fristad på Mars. De måste välja en väg framåt för fristaden innan en kort tidsfrist går ut. Beroende på vilken väg de slår in på så får de ett antal inre och yttre fiender att handskas med. Ifall de inte kan enas så går staden under och de får spendera sin tid med att rädda sig själva istället.

Det börjar med att RP är i rådssalen och diskuterar några frågor. Det är 3 andra i rådet, totalt 7 och det behövs en enkel majoritet för att få igenom ett beslut. Alltså kan RP alltid få igenom ett beslut som de är eniga om, men eftersom de representerar olika särintressen så borde de inte alltid vara eniga. Efter att de har värmt upp med att diskutera lite enklare frågor så kommer bomben - de har 48 timmar på sig att välja sida i en extern 3-partskonflikt. De val som äventyret rör sig om är egentligen 4: antingen en av de tre eller att vara neutrala. De tre olika sidorna i konflikten representerar 3 olika

styrelseskick (lätt överdrivna för enkelhetens skull) och varje fraktion inom staden har sina egna favoriter.

Äventyret är i två delar. Efter att de har gjort sitt val så måste de se till att det blir genomfört. Vad de än väljer så blir det våldsamma protester och attentat och del två handlar om att överleva och hantera situationerna som uppstår fram tills att tidsfristen löper ut. En del av protesterna är arrangerade av de externa makterna som vill ha stadens stöd i konflikten, en del arrangeras av rådsmedlemmar som inte får sin vilja igenom och en del är spontana protester från folket.