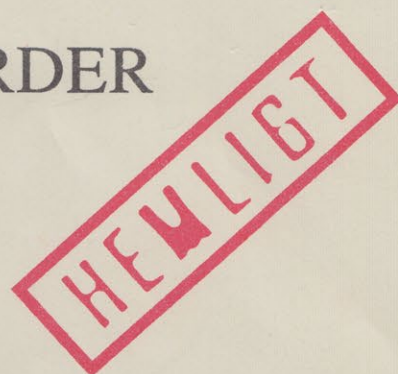


# Sveriges Rikes Rymdflotta



## INSTÄLLNINGSDORDER



Härmed kallas *Karin Karlsson* till tjänstgöring  
ombord på *Carolinus Res*

Inställning skall ske punktligen i enlighet med Svea Rikes författningssamling kap 14, §15, §17 samt §34. Kallad hava också att i enlighet med Svea Rikes författningssamling kap 25, §2 och §3 iakttaga strängaste sekretess gällande inställans natur, tidpunkt och lokalitet. Icke efterföljd lagparagraf bestraffas i enlighet med krigslag 1, §87 med döden. Kallad hava skyldighet att medföra all till honom/henne utskreven tjänstgöringsutrustning.

Rymdamiralitetet:

*Adolf Silfverbjörck*  
Adolf Silfverbjörck

Datum: *2091 10 03*

Datum: *2091 10 29*

Kl: *08 00*

Lokalitet: *Victorinstationen*

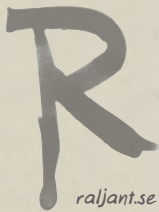
Vidare information erhålles: *på plats*



INLÄSNINGSORDER



För att kunna ge dig en så bra upplevelse som möjligt, har vi valt att ge dig denna bok som PDF-fil. Detta innebär att du kan läsa boken på din dator, smarta telefon eller surfplatta. Om du vill ha boken i tryckt form, vänligen kontakta oss på [info@raljant.se](mailto:info@raljant.se).



[raljant.se](http://raljant.se)

INLÄST TILL PDF  
MED FÖRFATTARNAS GODA MINNE

Alternativ presenterar stolt

# CAROLUS REX

En interaktiv teateruppsättning  
om monitorskeppet *Carolus  
Rex* och dess besättnings svåra  
prövningar i det stora rymd-  
kriget mot dansken i slutet av  
nästa århundrade.

**Text**  
MARTIN ERICSSON  
med  
EMMA WIESLANDER  
och  
KARIM MUAMMAR

**Produktion**  
HENRIK SUMMANEN  
och  
TOMAS WALCH

© Alternativ HB MCMXCIX

## INNEHÅLL:

ANSLAG	5
--------	---

## BAKGRUND

Del 1: Minnen från fornstora dagar...	6
Del 2: Dåna liksom åskan	9
Del 3: Du tysta du glädjrika sköna	11
Del 4: Ack bohusland du sköna	13

## MONITORSKEPPET

Rymdkrigets fartyg	16
Flottan	17
Monitorskeppet Carolus Rex	19
Carolus Rex sektion för sektion	21

## PRAKTISK INFORMATION

Anmälan, tider med mera	35
Etik och Agerande	37

## ANSLAG

Det sägs att rymden är tom; luktlös och osynlig. Det är inte sant. Under de två månader jag befunnit mig på Victoriastationen, mina två sista månader som oblodad värnpliktig, har jag under varje vaken timme känt ett hårda mörkret pressa sig allt djupare in genom de spruckna och gnisslande stålmurar som utgör vår enda försvarslinje mot dess hungriga kyla. Och jag har känt den. Dess stank. Det är en stank som ur en i årtal glömd men nyss öppnad termalfrys, en stank av tid som hunnit i kapp det som från tiden förseglats. Det är en stank av smältande iskristaller, formade ur metan och väte och starka nog att gnaga ett skeppsvraks metallskelett till kärnan. Det är en stank av unken köld, gammal död och av ett urgammalt vanhelgat väsen.

Jag väcks ur mina grubblerier av dockningskrokarnas skrapande. Skytteln ljus fladdrar till, slocknar och tänds igen då stationens interna kraftförsörjning tar över. Jag vänder mig mot en av fönstergluggarna, sveper bort ett samlat lager av oljeblandat damm och får en sista skymt av vår stolta bastions färade yttre. Jag kan inte undgå ett sting av sorg inför tanken på den storslagna syn Victoriastationen en gång måste utgjort. Många av de enorma hangarer vars öppna portar en gång segervisst avlossat eskadras av stolta fartyg gapar nu mörka, förseglade från insidan och övergivna åt tomheten. De transporttuber som löpt likt skimrande ådror längs stationens hölje blev några av Victorias första offer vid danskarnas offensiv. De som inte kapades av bordande jaktkepp slets i stycken vid amiral Kroonas sista motdrag. Med en hastig titt mot mina kamrater packade som skånska sillar i den överbelastade skytteln svär jag tyst över den då jämförelsevis oansenliga förlusten. Med ens slår det smärtsamt lock för mina öron, och mina tysta svordomar upprepas ljudligt av mina kamrater då den manuella luftutjämningen gör sig påmind. Jag föses bryskt framåt mot slussen, och den sista skymt jag får genom gluggen är den av en enorm, oformlig skugga som framförd av ett bogserfartygs efterbrännare skjuter fart och slungas ut på sin färd mot den förtärande solen. Ännu ett en gång stolt fartyg har lämnats till sin sista vila.

En efter en marscherar vi på led ut ur luftslussen, och undan för undan vänjer sig våra öron vid trycket, bara för att åter bedövas av de läckande hydralpumparnas tjutande när stålportarna mödosamt skjuts igen bakom oss. Jag vänder blicken framåt, och möter blickarna hos en pluton nyanlända rekryter, färska från grundutbildningen och plågsamt ovana sin nya omgivning. Men det är inte förväntansfull avund jag ser spela i deras ögon då de möter våra blickar, utan en skräckblandad förnekelse då de lika snabbt vänder bort blicken, vissa om att hälften av oss, till skillnad från dem, i praktiken knappt har två månader kvar i livet. Moder Svea kräver en tung tribut av sina barn i dessa tider.

Framför oss sträcker hangarhallarna ut sig. Deras bortre sidor försvinner i dunklet, här och var genomborrat av supralogenstrålkastare där man inte velat spara på ljuset. Luften är mättad med lukten av rostblandad olja och det vibrerande dunkandet av atomreaktorernas turbiner rakt under oss. Med en snabb salut hälsar vi furir Zetterström, och ledda av honom rätar vi ledet och träder ut i den ekande salen. Till höger puttrar vår blivande kökschef, Gylborg, förnöjt förbi på en överlastad transportvagn. En informell nick mellan den obrytt solkiga kökschefen och vår furir bekräftar en tidigare bekantskap. Ett plågat frustande får oss att kasta blicken åt vänster. Övervakad av vakter i högtidsdräkt gör friherre Ehrenborg en beriden entré inför Victoriastationens ädlingar. Vid åsynen av hästen kommer jag av mig i stegen, och det är med nöd och näppe som jag undkommer en försmädlig krock med furiren vid mitt livs första åsyn av detta kreatur. I samma stund tvingas den närvarande medikusen administrera en lugnande injektion till det vettskrämda djuret där det slits framåt steg för steg, ledd inte av en page utan av tunga magnetbojor fastnaglade vid dess hovar. Ehrenborgs sinne för tradition kommer att gagna honom väl i framtiden, även om jag inte kan låta bli att undra över hur lång tid det kommer att ta innan hans riddjur hamnar på rekryternas tallrikar. Med ens lägger jag märke till skeppskaplanen och kapten Reuter bland de samlade, och jag vänder skyndsamt blicken framåt igen, bara för att finna mig öga mot öga med mitt öde.

Trots att en stor del av dess lägre skrov skymms av torrdockans oljeglänsande kuvös ser jag genast att det här inte är en skapelse från Phobos skeppsvarv. Dess mattsvarta skrov tycks grövre och kantigare än något av de stolta svenska slagskeppens, och till och med dess sofistikerade kommunikationsspröt har ett kargt, nästa primitivt utseende. Rader av härdade bultar täcker dess skrov likt förhårdnader på något förhistoriskt monstern, och de enorma torpedmatningsarmarna står uppspärade emot oss, som om denna best precis öppnat sitt gap för att svälja oss där vi står. Stortsariska emblem skymtar här och var, slitna och mattade, men fortfarande synliga. Trots det vet jag att i dess inre bultar mekaniska hjärtan födda ur Svea liv.

Jag ser in i *Carolus Rex* anlete, och jag känner stanken av rymd.

# BAKGRUND

## DEL 1: MINNEN FRÅN FORNSTORA DAGAR...

En gång fruktade Europa rikets segervissa arméer; nu skälver en hel galax i skräck för dess stolta stjärnflotta. Ur nittonhundratalets förvirring och kulturmörker har Sverige rest sig med stolthet och tagit klivet till stjärnorna, ledda av sitt återuppståndna konungahus och sin nyfunna gudsfruktan. Demokrati, sekularisering och internationalism är blott minnen från en ond tid, ersatta av kungligt envælde, brinnande tro och en vederkvickande nationalism. Medborgarnas självklara plikt är att tjäna och dö för Herren Gud, Konungen och fosterlandet. Det hävderika ståndssystemet är det strålände rikets fasta grund. Adel, präster, borgare och arbetare; alla har sin uppgift att fylla i det väloljade samhällsmaskineri som fört götarnas ättlingar till sitt solsystems yttersta gränser och bortom.

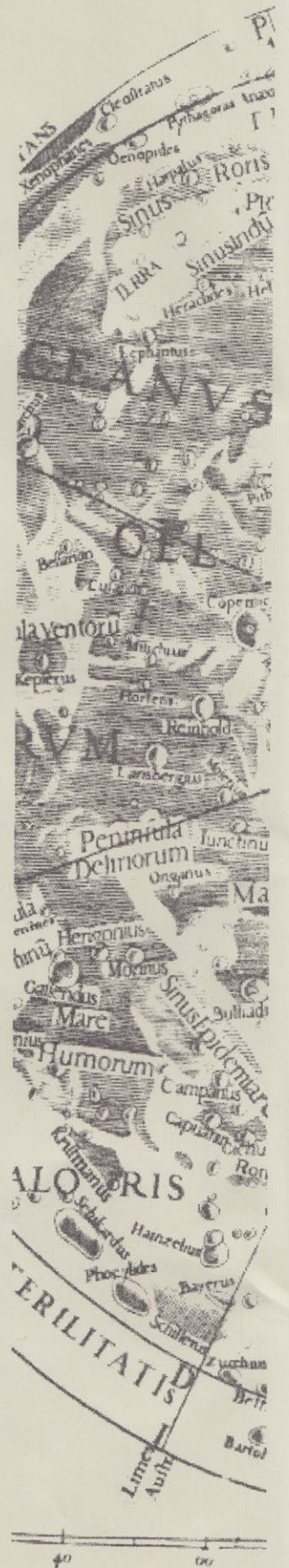
Men vägen till storhet har inte varit lätt. Var svensk man och kvinna måste kämpa för att försvara sitt fosterland mot de mäktiga krafter, inom och utom riket, som vill slita det i stycken och dricka nationens flödande livsblod. I nära femtio år har Sveriges folk tjänat i det stora kriget mot sin arvfienne Danmark och dess allierade. Nu är utgången osviss. Otaliga skepp har förvandlats till knippen av förvirrat stål, tusentals kroppar frusit till is i den kalla rymden, asteroider reducerats till damm och planeter ödelagts, men svenskarna har aldrig förtvivlat. Långt från de småländska skogarnas dunkla skönhet för de en till synes evig kamp om rymdens rikedomar och för sitt rikets frihet.

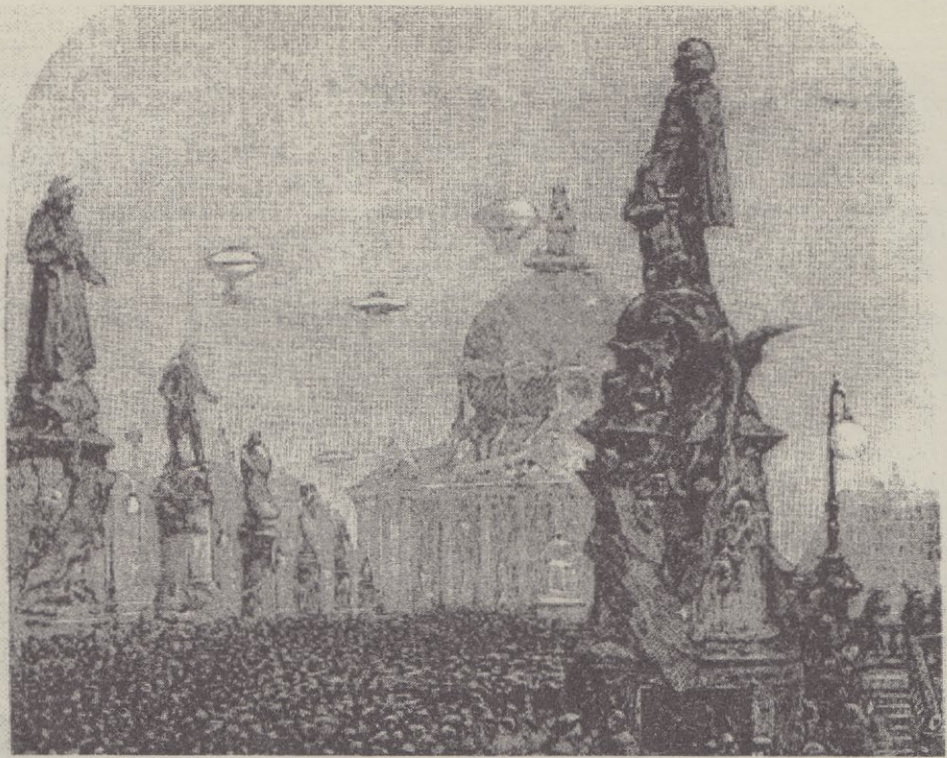
### Förfall och återuppståndelse

Vid nittonhundratalets slut styrdes världen av maktfullkomliga ekonomiska unioner som härskade utan tanke på sina undersåtars välbefinnande. Tron på Herren Gud föraktades som svaghet och forntidens stolta bedrifter drogs i smutsen av de som endast ästundade penningen. Heder, plikt, ära och tro glömdes i den nationella förlamning som kallades folkstyre. Men det svenska folkets hjärtan brann tysta för sitt land och de väntade tålmodigt på den dag det skulle återta sin plats bland jordens främsta.

I början av det tjugoförsta århundradet förföll Amerika, den mäktigaste symbolen för den rådande världsordningen, i inbördeskrig, anarki och sjönk till sist år 2019 ned i utplåningens vinter. Fallet var som en signal till Europas folk och furstehus, som ännu inte glömt den storhet som fordom var deras. Först att kräva en ny och stabil ordning var Sveriges drottning, Victoria. Folket slöt upp bakom drottningen som stod fast likt en vågbrytare i det kaos som var allom förhärskande i denna mörka tid. Snart ställde sig Norge, brödrariket, vid svearnas sida och tillsammans utmanade de den mäktiga Europeiska Unionen i det avgörande slaget om framtiden. Ej en enda sabel skulle dock dras under kriget, ej en kula avlossas, ty när Europas folk såg de stolta nordborna stå enade och ordnade reste de sig och krävde sin gamla ordning tillbaka. Så kom det sig att de onda åren till sist tog slut och de anrika fursteätterna, kejsarfamiljerna och konungahusen återtog sina rättmätiga troner. 2023 var världen för evigt förändrad. Det fula och onda som byggts upp under det mörka århundradet raserades och ersattes med vackra och goda ting, med anor från Europas storhetstid. De underutvecklade länderna i Afrika och Asien, som under detta penningens tidevarv lidit i okunnighet och fattigdom införlivades nu åter med de mäktiga rikena i norr som ömt vårdade kronkolonier. Det tycktes som om svearnas vedermodor äntligen var över.

VI. FIGURA PRO  
ec Homines Lunam II





Odenplan, Stockholm

#### Solsystemet erövrar

Men nya prövningar var inte sena att uppenbara sig. Under det mörka århundradet hade de rovgiriga profitörerna tömt jorden på dess tillgångar, detta var den främsta orsaken till de ekonomiska unionernas fall. Med varsam hand styrde furstarna sina folk mot ett klokare och enklare sätt att leva, kraftfulla medel sattes mot överbefolkningen och sist men inte minst vände man blicken mot stjärnorna. Aldrig förr hade världens nationer varit så starka och målmedvetna att steget ut i rymden varit möjligt. Ofantliga rikedomar lades till utvecklingen av rymdfart och som en man slet det svenska folket för att göra drömmen om rymden till verklighet. Snart förde väldiga fraktskepp metall, uran och andra viktiga mineraler från asteroidbältet till de stora rymdhamnarna på Mars månar Phobos och Deimos och vidare till landningsplattformarna i Kiruna och Sundsvall. Under 2030-talet blomstrade riket och himlen ovan Stockholm fylldes av luftskepp drivna av dittills okända gaser och konstruerade av sällsynta legeringar. Vetenskapen, religionen och konsten blomstrade som aldrig förr i harmonisk förening. Då andra makter började kämpa med Sverige om rymdens rikedomar föddes de första rymdflottorna. Bayern angrep 2042 i försåt rymdhamnen på Phobos och startade på så vis det första rymdkriget, ett krig som sedan dess avlösts av andra i stadig ström. Svenskarna svarade med sina fruktade monitorskepp, välbepansrade torpedbåtar byggda endast för att skjuta fienden i sank. Snart drevs Bayern till kapitulation, men segern skulle visa sig kortvarig. Fyra dagar efter det bayerska krigets slut angrep den danska kryssaren *Christian* den svenska terraformeringskolonin på jupitermånen Europa. Tusentals liv förlorades tillsammans med månen och uråldrig fiendskap väcktes på nytt.

#### Kronkolonier och Storsverige:

När man under det tjugoförsta århundradet talar om Sverige syftar man sällan enbart till hjärtlandet väster om Östersjön. Lydstater som Finland, Livland, Estland, Bremen och Ingermanland räknas självklart till riket tillsammans med de utomjordiska kolonierna. Säger man Storsverige menar man undantagslöst alla Sveriges besittningar i Vintergatan. På Jorden är de viktigaste kronkolonierna med begränsat självbestämmande Ghana - känt för sina rika guldfyndigheter, vapenindustriernas Thailand och det förgiftade men vidsträckt "Sjodistriktet" i centrala Nordamerika.

#### Kung:

Den nuvarande svenska Konungen heter Oscar IV och efterträdde sin far Oscar III efter dennes död i slaganfall augusti 2088, mitt under brinnande krig. Oscar IV är fostrad i den nya skolan till arbete, dygd och mandom och har visat sig vara en tapper krigsherre, skoningslös mot fiender inom och utom Storsverige.

#### Unionen med Norge

År 2024 återupprättas den svensk-norska union som upplöstes 1905. Norge har ett eget konungahus men står under svensk överhöghet. De båda länderna har en gemensam krigsmakt och förvaltning. Då och då knorrar norrmannen över sitt förlorade självbestämmande, men protesterna blir aldrig långvariga eller allvarliga. De som yrkar för ett unionsutträde kallas "separatister" och är allmänt illa omtänkta. Norge har viktiga kolonier på Venus och många andra platser inom det storsvenska väldet.

## MOT GALAXENS MITT

*"Vi har aldrig glömt, aldrig förlåtit. Fordom har vår mildhet sparat danemännen, för deras blod är nordmäns liksom vårt. Aldrig mer. Med sveket vid Europa har dansken visat att min föregångare på denna tron, Gustav den förste, handlade orätt när han sparade ett enda danskt liv. Jag vänder med tung beslutsamhet all fosterlandets vrede mot fienden och utsänder en varning till all världens folk; kom i min väg och ni skall förgöras."*

- Gustav VII Adolf, Konung av Sverige och tillika ärkeamiral.

I skuggan av rymdkriget som började 2042 fortsatte svenskarna att leva trygga, beskyddade av sin rymdflotta och den starka skånebataljonen i Kalmars fästning. Under dessa första krigsår skedde stora förändringar i de stridande förbandens organisation och ledning. För att möta behovet av dugliga officerare adlades ettusen av de bäst genetiskt lämpade soldaterna, deras sonsöner och dotterdottrar är de som idag leder den fruktade svenska krigsmaskinen över stjärnhaven. Konungen, Gustav VII Adolf, tog själv det direkta kommandot över flottan och kunde lägga ärkeamiral till sin redan imponerande titel. Gustav Adolf var liksom sin forntida namne en väldig krigsherre och var nära att ända kriget mot Danmark i slaget vid Tycho, hade inte den bayerske forskaren Carl Heidegger samarbetat med danskarna hade svearna triumferat. Som det var nu kom allt att förändras, men kriget att bestå.

Heideggerdriften öppnade porten till fjärran stjärnsystem. Resor som förr skulle tagit år kunde nu avverkas på veckor. Danskarna var de första att lämna solsystemet och dess sinande rikedomar för att söka sin lycka längs den östra spiralarmen. Förtvivlat sökte övriga nationer finna hemligheten bakom heideggerdriften, men då de tre år senare, 2048, fann gåtans lösning var det för sent. Danskarna hade hänsynslöst mutat in de rikaste tillgångarna och planetsystemen på sin väg mot galaxens mytomspunna centrum. Några av de mindre nationerna sökte sin lycka i det stjärnglesa mörkret längs östra spiralarmens utsträckning, men somliga valde att ta upp kampen mot dansken. För de flesta tedde sig kampen som en kapplöpning, och man knappade in på danskens ledning. Men för svenskarna var det ett krig på liv och död. Man skulle kunna tro att det svenska folket fruktade rymdens krigshärjade kyla, men inget är mer fel. I tusental gav de sig dristigt ut i mörkret för att besätta erövringarna och bryta ny jord för fäderneslandet. Inte en enda planet med atmosfär eller drägliga livsvillkor stod att finna. Men varken isstormar, radioaktiv ökenhetta, förrädiska syrahav eller evig natt kunde avskräcka de stolta nybyggarna. Mot alla odds reste de sina kupoler av glas och stål och hissade det blågula baneret mot främmande skyar.

Efter nära trettio år av skärmytslingar under den ständigt förhindrade expansionen nådde de stridande 2075 den gräns mot vilken båda sidor kom att kämpa med ryggen mot. Tyrsundsbalte blev namnet på det bälte av mörka nebulosor, högaktiva stoftmoln och jonstormar som inte ens med den mest välplanerade heideggerbrygga kunde korsas utan att sluka såväl skepp som manskap, då den inte helt enkelt slet desamma i stycken. Vid randen av denna avgrund kom stridslinjerna att dras upp, och det verkliga kriget tog sin början.



## DE FYRA STÄNDEN

### Adel:

Den svenska adeln är skattebefriade och tjänar i första hand som officerare i det väldiga svenska krigsmaskineriet. Deras andra viktiga funktion är som förvaltare av Sveriges kolonier och län där de har rätten att ta upp skatt och forma domstolar för att döma i civilrättsliga mål. De ädlingar vars domäner ligger utanför solsystemet kallas alla friherrar medan det i Jordens närhet finns grevar och hertigar. Inflytelserikast av adelsfamiljerna är den uråldriga ätten Brahe som är grevar av Phobos. Det finns ett ständigt behov av nya officerare inom flottan och armén, därför upphöjes ibland genetiskt lämpliga arbetare och borgare till adelsståndet. Titeln blir då ärfilig och adelsprivilegiet tillfaller hela deras familjer.

### Borgare:

Efter engelbredsreformen krävs kungligt tillstånd för att idka näringsverksamhet inom Storsverige, men det har inte minskat företagsamheten nämnvärt. Hundratals företag arbetar inom vapen- och försvarsindustrin och lika många står bakom den ständigt expanderande handeln med rymdkolonier och andra nationer. Få nya företag grundas och de flesta ägs av besuttna borgarfamiljer. Till detta stånd räknas även polismakt, administratörer och konstnärer. Få borgare tas ut i krigstjänst för att inte riskera produktionens effektivitet, de som gör det hamnar ofta på underbefälsposter eller som meniga på flottans viktigare monitorskepp.

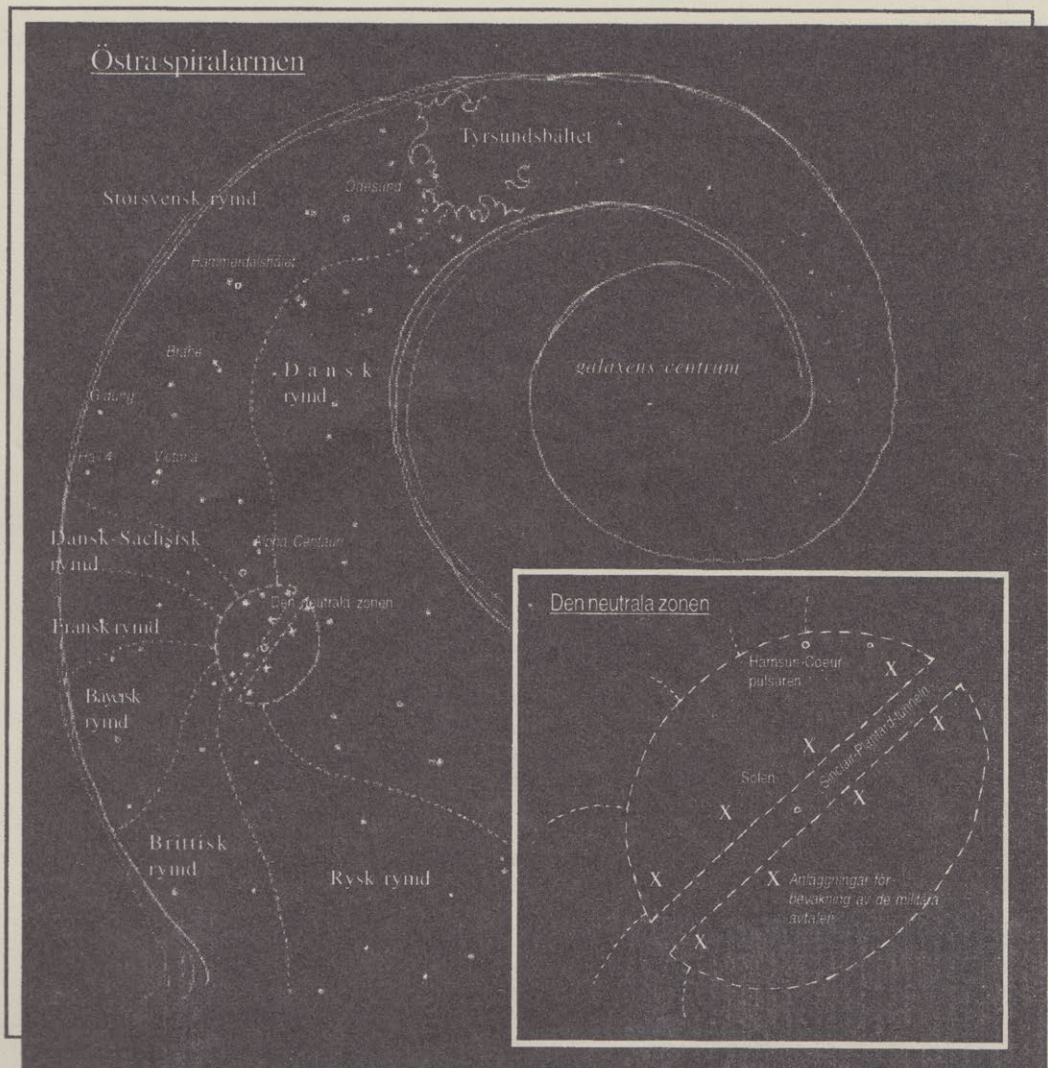
### Präster:

I det nya Sverige råder sträng kyrkoplikt i god luthersk anda. Prästerna är underställda ärkebiskopen i Uppsala och tränas vid de stora teologiska fakulteterna i Uppsala och på Deimos. Prästerna har övertagit vetenskapsmännens roll i den teknologiska utvecklingen. Speciella kyrkliga ordnar utforskar olika vetenskapsgrenar, bland dem kan hezekielbröderna (som specialiserat sig på rymdfart och studier av kosmos) och tvådaholmskapitlet (med inriktning på medicinsk och genetisk forskning) nämnas. Kyrkan fyller även en självklar roll som andliga och politiska rådgivare och inget svenskt förband eller skepp är utan en fältpastor. All skolgång sköts av prästvigda lärare.

### Arbetare:

Den största delen av den svenska befolkningen räknas till det fattiga arbetarståndet. Här finner man gruvarbetare, nybyggare, kontorspersonal, skrotbärgare, fabriksarbetare, malmflottare, skyttelbesättningar, meniga soldater, nollgravitationskonstruktörer, terraformerare, luffare och otaliga andra lågt sedda individer. Arbetarna är väl medvetna om sin låga position men de flesta nöjer sig med sin enkla lott, antingen av fosterlandskärlek eller fruktan för den ständigt närvarande polismakten. Kravaller och upplopp är inte ovanliga, men de slås snabbt ned av överheten. De flesta arbetare drömmer om att genom att utmärka sig i fält och uppvisa genetisk duglighet upphöjas till adelsvärdighet och på så sätt säkra framtiden för sina närmaste.





Karta över östra spiralarmen.

## DEL 2: DÅNA LIKSOM ÅSKAN

I snart en mansålder har kriget rasat. Ljuva segrar har avlöst bittra nederlag. Konflikten har vänts mer än en gång och trots att det idag ser mörkt ut för svears och götars folk är utgången ännu ovisst. Här sammanfattas det intensiva krigets sexton år. Bara de stora linjerna kan tecknas, de enskilda slaget och manövrerna fyller volymer på krigsuniversiteten.

### 2075 Stridslinjerna dras upp

När de båda nordiska rymdmakterna når Tyrundsältet stannar expansionen och kriget handlar sedan dess om de redan upptäckta och etablerade kolonierna. Det riktiga kriget tar sin början.

### 2075 - 2077 Centaurioffensiven

Alpha och Proxima Centauri är tack vare sina terraformeringsbara planeter de två mest eftertraktade systemen i den kända galaxen, och de ligger alldeles intill varandra. Sedan 2040-talet har de ägts av danskarna. Den svenska konungen beslutar sig för att ändra på den saken och samlar den tidens största flotta. Angreppet lyckas och svenskarna fortsätter den terraformering danskarna påbörjat.

#### Finland och Baltikum:

Länderna på östra sida Östersjön ingår i Sverige och styrs av svenska/finlandssvenska adlingar och ministrar. Under de senaste hundra åren har ett flertal försök gjorts från finsk sida att bryta sig fria, men upproren har slagits ned med blodig effektivitet. Vårst bland upproren har den "keksholmska rensningen" (2072) varit. Under den lynchades ett hundratal svenska adlingar innan ordningen återställdes med hjälp av tsar-ryska trupper som kom till svenskarnas undsättning.

#### Ständsriksdagen:

Konungen regerar enväldigt i militära frågor, men måste ha riksdagens godkännande för att införa skattepålagor och stifta nya lagar. Riksdagen består av representanter för de fyra stånden; adel, präster, borgare och arbetare. Införandet av ständsriksdagen 2020 kallas "den engelbrektska reformen" efter Konung Engelbrekt som införde ständsriksdagen i Sverige första gången 1435.

### 2077 - 2082 Jansentången

Det danska folketinget allierar sig i största hemlighet med kejsardömet Sachsen och isolerar den segerrika flottan som intagit Centauri. Manövern planeras av den fruktade riksamiralen Walter Jansen. Utan en sammahållen styrka blir det omöjligt för svenskarna att bryta den järnring som slagits kring de båda stjärnsystemen.

### 2080 Kriget på Proxima

Som ett led i jansentången landsätter danskarna tusentals soldater på Proxima Centauri, som nu terraformerats tillräckligt för att människor skall kunna andas obehindrat. På planetytan inleds ett fruktansvärt skyttegravskrig som fortsätter ännu i dag. Flera försök görs för att bryta blockaden både utifrån och inifrån, men danskarna håller stånd. Utanför centaurisystemen fortsätter kriget med oförminskad styrka, men utan att några avgörande bataljer kommer till stånd. För att bryta dödläget ägnar sig båda sidor åt frenetisk upprustning och militär forskning. Nya torpedtyper och magnetfält ser dagens ljus. Som ett direkt motdrag mot danskarnas allians med Sachsen sluts hemligt förbund med Tsarryssland under förhandlingar i det ryska vinterpalatset på Mars. Ryssland ställer sina varv på Novokiev och Mars till svenskarnas förfogande men vill inte aktivt delta i kriget.

### 2088 - Konungen dör

Sveriges Konung Oscar III dör i ett plötsligt slaganfall strax efter att förhandlingarna med tsaren avslutats. Hans ambitiösa och krigiske son Oscar IV tillträder som regent och svär att göra slut på kriget med dansken under sin regeringstid.

### 2089 - Slaget om Jorden och sinclair-plantardavtalet.

Oscar IV samlar med rysk hjälp en enorm offensiv mot Proxima som han lyckas koordinera med den isolerade rymdflottan. När flottan korsat heideggerbryggan till Proxima Centauri finns bara ett symboliskt försvar kvar. Med hjälp av sin senaste tekniska upptäckt lyckas hezekielbröderna analysera resterna av de färiska heideggerbryggor danskarna använt för att dra sig tillbaka. Samtidigt kommer rapporter från hela fronten om att den danska flottan plötsligt försvunnit. Med fasa förstår man att de riktat in sig på den enda planet som är värdefullare än Proxima - Jorden. I ett desperat försök att genskjuta armadan öppnar man en heideggerbrygga farligt nära Pluto. En tredjedel av flottan slits sönder av de resulterande gravitationsanomalierna men de återstående skeppen hinner upp danskarna strax bortom Månen. Mycket nära jorden utkämpas det största rymdslag historien skådat. Endast genom direkt hjälp från sina tveksamma ryska allierade och den norska venusflottan lyckas man tvinga danskarna att retirera. Förödelsen blir stor. Brinnande vrak fångas av jordens gravitationsfält och felskjutna torpeder detonerar över hela norra halvklotet. Newcastle, Prag och Vladivostok förintas av vapen som aldrig menats att användas inom atmosfären. Jordens mindre makter rasar mot jättarna från norr. Ryssland avslutar sin pakt med Sverige i vrede över de massiva skador kriget vållat deras land. Under ett unikt nationsmöte i London skriver alla jordens rymdfartsstater på sinclair-plantardavtalet som förbjuder all militär rymdtrafik inom 4 parsec från jorden förutom i en strängt bevakad "tunnel" som leder till kolonierna längs spiralarmen. Gränsen för den neutrala zonen går precis bortom Proxima Centauri, som effektivt isoleras av fördraget trots starka protester från de stridande på planeten. Flottan dras tillbaka från området och de båda ländernas maktavare erbjuder sina marksoldater att resa hem innan avtalet träder i kraft och de strandsätts på en främmande värld. Erbjudandet får motsatt effekt. Tre bataljoner frivilliga kräver att få resa till Proxima för att fortsätta kampen mot dansken. Konungen uppfyller deras önskan. Det sista fartyget som lämnar Centaurisystemet skjuter en sista salut för de som stupat, och kommer att stupa, i skyttegravarna på Proxima. Ingen kontakt har skett med planeten sedan dess. Till minne av de tusentals fallna vid slaget om Jorden och för att hedra de frivilligas mod reses Rikets Sten.



Skyttegravsoldat i full mundering

### 2090 - Kriget fortsätter

Trots det fruktansvärda slaget om Jorden fortsätter kriget att mala på. Sveriges flotta är illa åtgången och man har svårt att hålla danskarna borta. Under ett år faller de svenska kolonierna en efter en tills Storsverige står med ryggen mot den tomma rymden och den neutrala zonen. Men det finns ljusglimtar som slaget om Bohusland och de viktiga triumferna på Östfronten. Förstärkningar försar in från sinclair-plantardmyningen och koloniernas skeppsvarv. Långsamt byggs den svenska krigsmakten upp igen.

### 2091 - Nu. Förhandlingar med fienden

I maj detta år händer det som inte får ske. Danskarna tar sinclair-plantardmynnen i ett avgörande slag och befäster den med en tungt beväpnad försvarsstation. Inga svenska förstärkningar når fram till kolonierna,

#### Heideggerdriften:

Den bayerske forskaren Carl Heidegger upptäckte att man genom att skapa en kontrollerad singularitet, i mitten av ett skepp kunde trots de einsteinska relativitetens lagarna och skapa en sluten tröghetssfär. Avskuren från de kringliggande naturlagarna tappar skeppet i förhållande till omgivningen själva sin existens och blir trots sin synliga närvaro "osynlig för Guds öga". Detta ger i sin tur skeppet möjlighet att utföra vad som tidigare ansetts både teoretiskt och praktiskt ogenomförbart: överljushastighet. Eftersom skeppet när singularitetskärnan är aktiverad inte har någon massa i förhållande till kringliggande rymd kan rymdskeppens mäktiga atomturbiner skjuta iväg dem i otroliga hastigheter. En resa mellan två punkter i överljushastighet kallas att korsa en heideggerbrygga. På grund av den tidsomkastning som följer överljusfärder skapas en malstömsliknande anomali som kallas "brohuvud" på punkten där ett skepp träder in i underljusfart ett par sekunder, ibland minuter, innan skeppet anländer. Det är därför nästan omöjligt att överraska ett skepp genom att skapa en heideggerbrygga i närheten av det. Större himlakroppars gravitation stör driften, därför kan man inte göra en brygga in i, eller ens i närheten av, ett stjärnsystem. Inflygningen från brohuvudet till systemets rymdhamn tar ofta veckor. I normaldrift används singularitetskärnan för att skapa en artificiell gravitation i skeppet och förhindra alla former av skakningar i händelse av kollision eller beskjutning. Kärnan är en förbluffande enkel mekanism som skyddas av metertjocka pansarplåtar, ett skepps svårskyddade reaktorer havererar ofelbart innan kärnan skadas.

#### Sinclair-Plantardtunneln:

Denna farleds båda mynningar bevakas av enorma försvarsstationer som ser till att inga militära farkoster kränker den neutrala zonen. Stationerna bemannas av franska och engelska örlogsmän och anses vara mycket farliga. Den främsta anledningen att respektera avtalet är dock risken att adra sig rymdmakternas samlade vrede. Tunnelns funktion är att tillata krigsskepp byggda inom solsystemet transporteras till kolonierna, alla andra bruk av tunneln är strängt förbjudna. Det är sed att stänga av alla vapensystem när man passerar genom tunneln.

#### Terraformering:

Processen att omvandla en ogästvänlig atmosfär till luft kallas terraformering. Arbetet kräver att planeten eller månen som skall förvandlas har stora ismassor, vänligen belägna vid polerna, något som är mycket ovanligt. De terraformerbara planeterna är salunda hett eftertraktade av båda sidor i det stora rymdkriget. De enda planeter som terraformerats till någon högre grad är Proxima Centauris tredje satellit som i folkmun kallas Proxima och den nu förintade månen Europa.

endast andra nationaliteters skepp tillåts passera. I augusti sätter sig svenska diplomater vid förhandlingsbordet för första gången under femtio år av oroligheter och krig. Konungen talar till folket och manar till lugn.

*"Kriget mot dansken är inte över, för denna sin senaste missgärning skall de få betala i blod. Men kallt stål är inte allt som biter och just nu är våra tungor vårt starkaste vapen. Misströsta inte, segern är ännu inom räckhåll."*

Striderna på frontlinjen avstannar, svenskarna väntar på det avgörande anfallet från danskarna. Nationernas flottor är ännu något så när jämnstora, men danskarna har tagit de viktigaste strategiska positionerna. Ett anfall skulle kunna innebära slutet på kriget. Skånebataljonen sätts i högsta beredskap och på Jorden förbereder man sig för ett krig till lands så väl som i rymden. Flottstyrkor byggda på Phobos läggs i omlopps bana kring Mars för att inte strida mot sinclair-plantardavtalet och röster höjs för ett direkt angrepp mot Danmarks hjärtland på Jorden. Samtidigt går rykten om sökandet efter ett vapen som kan vända kriget till svenskarnas fördel.

Det är i slutet av detta ödesår som monitorskeppet *Carolus Rex* ger sig av på sitt första och sista egentliga uppdrag, vid Hamsun-Coeurpulsarens strålände mörker. Ovetande är dess besättning på väg mot mötet med en helt ny fiende och en prövning som kommer att ändra krigets utgång.

### DEL 3: DU TYSTA, DU GLÄDJERIKA SKÖNA

Under de senaste femtio åren har Sverige koloniserat den norra delen av den östra spiralarmens sträckning mot Tyrsundsältet. Här har modiga nybyggare och rika handelsfamiljer byggt sig hem i den stora tomheten. Det totala antalet kolonier och rymdstationer uppgår i början av tjugohundranittioalet till mer än trehundra. De är alla indelade i friherredömen som ibland uppgår till ett tiotal planeter. Friherrarna har stor makt över sina egna domäner men är alla strikt underordnade kronan. Adelsmän som försöker ställa sig utanför kriget eller inför drastiska politiska förändringar bekämpas skoningslöst.

Det finns tjugotals olika typer av bosättningar inom Storsverige. Hela generationer växer upp på kolonierna och formas efter deras olika funktioner. För att ge en bild av rymdväldet och dess medborgare presenteras här de vanligast förekommande.

#### Gruvplaneter

Ofta utan atmosfär och ibland knappt mer än stora asteroider är gruvplaneterna det storsvenska rikets stålhårda ryggrad. Gruvarbetarna bor ofta under jorden, i luftfyllda håligheter intill de väldiga gruvschakten. På de här planeterna är livet hårt och enkelt. Ofta saknas skolor, sjukhus och egentlig lag och ordning, så länge malmen lastas på gruvföretagens rymdslupar är alla nöjda. De som växer upp bland schakten är ofta råbarkade och grova typer med enkla vanor.

#### Faktorier

I väldiga fabriksstationer i omlopps bana eller inglasade komplex på planetytan tillverkas allt från krigsmaterial och maskiner till möblemang och takplåtar av otaliga löpande-bandarbetare. Faktorierna är stora befolknings-

#### Det enklare sättet att leva

Reformerna under det tjugoförsta århundradet har inneburit att levnadsstandarden liknar det som var rådande under slutet av 1800-talet. Bristen på framför allt olja och energi gör att plast och elektricitet främst används inom det militära och för belysning. Apparater som datorer, mikrovågsugnar, hörlurar, stereoutrustning och liknande hushålls elektronik är förbehållet de rika. De fattigaste familjerna lyser upp sina små celler på rymdstationerna med gaseldade lampor och rear sig med kortspel och radiosändningar. Även estetiken i mode och arkitektur har genomgått en radikal förändring sedan tvatusentalets början.

#### Arkitektur och inredning

"Fosterländsk" kallas den nya arkitekturen. Den innefattar pampiga kollossalstrukturer i stål, betong och glas för de rika och oandliga långa tegelhus eller trånga bunkerliknande "rymdtorp" för de fattiga. Inom rymdfarten är det absolut och närmast människofientlig funktionalism som gäller. Besättningen ses som ett nödvändigt supplement till maskinen och små eftergifter görs till komfort. Nakna rör, kablar, oljiga pistonger, minimala kojor och ställdjare utgör insidan på rymdstationer och rymdfartyg. Undantaget är naturligtvis officersmässar och adelskapets bostäder som är rikt smyckade med tavlor och träpaneler.

centra och här är ordningen rigorös. Företagens egna säkerhetsstyrkor och den svenska polismakten håller proletärerna kort. Förutom arbetarna finns manufakturföretagens administratörer, klerker och direktörer på planeterna tillsammans med en liten kår av läkare, präster och underhållare som gör sitt bästa för att samhället skall fungera någorlunda drägligt. Kyrkdiga frirörelser som lovsjunger arbetets skönhet har ofta starka fästen på faktorierplaneterna, men här groor även missnöjesrörelser som bolsjevism och fascism. Den typiske faktoriermedborgaren är mer bildad och disciplinerad än gruvplaneternas inbyggare och dessa arbetets söner utgör stommen i den svenska värnpliktsarmén.

#### Gasutvinningsstationer

Ur gasjättarnas djup utvinns de värdefulla gaser som används för luftskepp, härdning av speciella legeringar, framställning av syre och många andra ändamål. Restprodukterna blir bränsle till de fattiga och pneumatisk gas. Stationerna cirklar i omloppsbanan kring jättarna fästade vid dem som väldiga stålparasiter med kilometertjocka slangar som leder in i himlakroppen till bebodda utvinningsstationer. På de yttre stationerna finns rymdhamnar och bearbetningsanläggningar. Här lever välutbildade drifttekniker med hög levnadsstandard. Ju längre in i gasjätten man kommer, ju enklare blir förhållandena. Luftsyste men förmår inte alltid sila bort de giftiga gaserna och de som växer upp i planeternas inre föds ofta med mentala eller fysiska defekter. Sålunda är gasborna ett färgstarkt släkte som innehåller allt från belevade tekniker-skolaster till eccentrica och inte sällan farliga gassugare.

#### Straffkolonier

De som bryter mot den storsvenska ordningen straffas hårt och ofelbart. Många av dem hamnar på straffkolonier i de yttre systemen vid spiralarmens norra rand. Vissa av dessa planeter är knappt mer än avstjälpningsplatser där syret knappt räcker åt alla, andra är laboratorier där avvikande forskare tvingas framställa tekniska landvinningar under hezekielbrödernas vakande ögon. Ingen kommer från en straffkoloni om han eller hon inte kan bevisa sin oskuld, något som ännu inte skett. De som föds anses vara statens egendom och forslas till okänd destination. Få medborgare känner till de faktiska förhållandena på straffkolonierna men att viska namnet på det ökända "Hall 4" är nog för att lugna de flesta bråkstakar.

#### Forskningsstationer

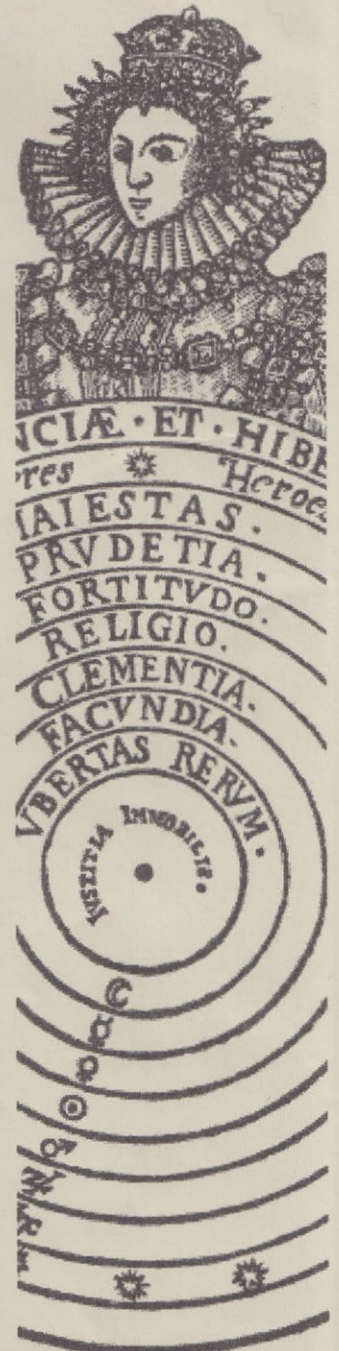
De olika vetenskapsordnarna har otaliga forskningsstationer inom de svenska rymddomänerna. De flesta ligger i närheten av något slags anomali som skall studeras. På Gidung 8 finns ovanliga kristallformationer som undersöks av kristinesamfundet och i närheten av det svarta Hammergårdshålet svävar hezekielbrödernas kapitelhus. I stationerna präglas livet av religiös kontemplation och ständig forskning, att kalla dem kloster är dock inget klokt drag; papister är illa omtyckta bland de forskande församlingarna. Flera av ordnarna är bara religiösa till namnet, tillvaron på deras stationer liknar mer det vi förknippar med universitet och andra läroanstalter. Säkerheten på forskningsstationerna är ofelbart hög och levnadsstandarden god. Den som vuxit upp bland forskare kan nästan alltid se fram emot en karriär inom kyrkan eller få anställning på något företag som ägnar sig åt avancerad produktutveckling.

#### Frigårdar

På hundratals planeter står ensamma små kupoler fyllda av trotsigt strävsamma svenska nybyggare. Många jordbor känner rymdens kall och säljer allt de har för att skapa sig en framtid i det stora mörkret. En transport till en oboddat planet, en sändare, en rymddräkt och nödvändiga maskiner är allt som behövs för att starta en dagbrottsgruva eller syrefarm. De flesta dukar under för de främmande elementens raseri eller faller offer för danska angrepp, men de som klarar sig är de stoltaste av svenskar. Från dessa enfamiljskolonier kommer de mest patriotiska och egensinniga individer Storsverige kan stoltsera med. Många av frigårdarnas söner blir storartade flottister även om de kan vara aningen självständiga och högmodiga.

#### Terraformerande planeter

De fåtaliga terraformeringsprojekten i Storsverige har en särskild position bland kolonierna. Dessa juveler i den svenska kronan vaktas noga av närliggande flottbaser och stationerade marktrupper. Arbetet att spränga polarisen är farligt och drar till sig äventyrliga själar från hela riket. Att terraformeringskolonierna dessutom regelbundet angrips gör inte arbetet lättare. Här finner man stolta och modiga svenska nybyggare, redo att riskera livet för att skapa en blå himmel. Under slutet av det tjugoförsta århundradet har flera planeter terraformerats så långt att



man kan vistas på deras yta med endast en syrgasmask men växtlighet är ännu oerhört sällsynt. Vädret i dessa nyfödda biosfärer är våldsamt med storm och ständig åska. Det är långt mellan terraformeringsstationerna på planeternas ytor och de som bosätter sig här är rejäla individer som klarar av att reda sig själva. Bara Proxima Centauri har terraformerats så långt att städer, vägar och skogar kunnat anläggas, men planeten är sedan många år ett blodigt slagfält.

#### Flottbaser

Även om de stora hangarfartygen kan vara till rymds år i sträck så behöver flottan baser där de kan förnya sina förråd och lägga skadade skepp i docka. Utanför solsystemet finns trehundra svenska flottbaser, många större än genomsnittliga faktoriekolonier. Baserna är rymdstationer som inte sällan cirklar kring värdefulla planeter för att bättre beskydda dem. Bland enorma försvarskanoner, hangarer och missilsilos finns även sjaskiga permissionsanläggningar för trötta flottister och ibland kronans krigsuniversitet. De familjer som sköter underhåll och administration av stationerna består undantagslöst av blivande eller före detta flottister. Kommendörskap över en större flottbas är en eftertraktad placering bland äldre befäl som vill dra sig tillbaka från krigets frontlinje. Permissionsanläggningarna drar ofta till sig prostituerade, korthajar, schlagersångare och annat löst folk.

## DEL 4: ACK BOHUSLAND DU SKÖNA

*Carolus Rex* besättning har till största delen rekryterats direkt ifrån Victoriastationens krigsuniversitet och är således födda i friherredömet Bohusland och intilliggande system. Svenskarna hyser en stark kärlek till sin hembygd, vare sig den ligger på de skånska slätterna eller i rymdens tysta mörker. De flesta håller sitt län, sin planet och sin bosättning som den främsta i Storsverige och är redo dö för sin barndoms landskap. Bohuslands och Victoriastationens folk har redan en gång satt sina liv på spel för hembygden och är redo att göra det igen.

#### Historia

Länet, som ligger inom en veckas heideggerhopp från sinclair-plantardmunnen, består av tre huvudsystem som upptäcktes av den kände astrogatorn och adelsmannen Filip de la Gardie 2052. Victoriasystemets ljusgula stjärna påminde honom om en yngre sol och hoppet om att finna en planet med drägliga livsvillkor rändes i den gamle äventyrarens bröst. Filip landsteg på systemets otämjda andra planet som omgavs av våldsamma elektriska stormar med stor risk för sig själv och sin besättning. Efter en tre veckor lång vandring under ohyggliga väderförhållanden kunde de la Gardie och hans vetenskapare konstatera att planeten hade väl utvecklade polarområden och var lämplig för terraformering. När han ett år senare framlade sin rapport till kungliga kolonisationsverket i Stockholm var hans lycka gjord. Danmarks kolonisering och framgångsrika terraformerande av Proxima medförde att man var särskilt intresserade av egna terraformeringsprojekt och gamle de la Gardie utsågs genast till Friherre av Bohusland och ansvarig för victoriaprojektet. Dessutom beslöt man att anlägga en flottbas med krigsuniversitet kring planeten för att där kunna permanent stationera den sedan länge planerade 19:e moderniserade monitorskeppsflottiljen. Flottbasens trygghet gjorde tillsammans med gasjätten LV366 och det mineralrika Hammerdalsbältet Bohusland till en populär destination för nybyggare. Snart blomstrade friherredömet,

#### Asama:

Den första skvadronen monitorskepp som tillverkades och vann segern i det bayerska kriget kallades Asama. Inte helt ovantat hette flaggskeppet *Oden* och var bestyckat med den första versionen av de tunga "Mjölner"-torpeder som används ännu idag.

#### Slaget vid Tycho:

Förutom det apokalyptiska slaget om Jorden 2089 är drabbningen vid Tycho 2045 det största mötet mellan militära rymdfarkoster inom solsystemet. Över ettusen svenska monitorskepp deltog i Gustav VII Adolfs briljanta manöver. Genom att under loppet av ett års tid gömma elvahundra skepp i ett polariserat stoftmoln i saturnusringen Tycho kunde den danska armaden, på väg att angripa varven på Phobos, överraskas och besegras. Att gömma ett rymdskepp i ett stoftmoln eller annan anomali som hindrar upptäckt kallas för att göra en tycho.

#### Europas undergång:

Bombardemanget från den danska kryssaren *Christian* mot terraformeringsanläggningarna på Europa är det intensivaste historien hittills skadat. Över tiotusen megaton kärnladdningar förvandlade månen till radioaktiv öken och ett år efter bombardemanget slets den sönder av de djupgående geologiska skadorna. Där Europa låg finns bara ett strålningssensitivt moln av stoft och asteroider.

#### Mode:

För ofrånse män och kvinnor har den grå kostymen blivit det vanligaste plagget, olika skuret och slitet beroende på hur välbärgad man är. Tjänstemän och borgare bär hatt, arbetare ofta en enkel keps eller mössa. 1940-talets mode ger en bra bild av hur det ser ut. Adelskapet klär sig gärna i påkostade dräkter som påminner om Sveriges förra blomstringstid under 1600- och början av 1700-talet. Den trekantshatt som bars av svenska karoliner är omätligt populär och har gjort sitt inträde i det militära som tecken på högre officersrang.

faktorer anlades på Jonersund och de stora handelsskeppen från Östarmskompaniet lastade och lossade i Victoriastationens hamn. Familjen de la Gardies palats i omloppsbanan kring den rubinröda Victoria Prima växte som en ros av metall och de strävsamma nybyggarna kämpade i sina anletens svett för att bygga sig en framtid. På ytan var som det skulle, men denna flitens högborg närde en orm vid sin barm...

## DANSKEN ANFALLER

Tidigt på morgonen den 24:e juli 2090 formades utan förvarning ett hundratal heideggerbryggor strax utanför Hammerdalsbältets gravitationsfält. De spaningsstationer som ständigt bevakar det stora mörkret kring systemet reagerade inte trots att deras främsta uppgift är att underrätta Victoriastationen i händelse av angrepp. Ingen vet säkert vad som skedde ombord på de små stationerna, de sista meddelandena är rutinmässiga svepningsresultat som inte visar några tecken på angrepp. Den officiella teorin är att de sedan månader, kanske år, varit infiltrerade av bolsjeviker som planerat angreppet tillsammans med danskarna. Vid notiden kunde nybyggarna på de yttersta hammerdalsasteroiderna förskräckt se de väldiga danska slagkryssarna *Bornholms* och *Fredrikshalds* enorma skuggor försmörka stjärnorna ovanför asteroiderna. Förtvivlat försökte de modiga fribönderna evakuera sina hem i malmlandare och långsamma skyttlar. Några gav sig till och med på de enorma krigsskeppen med slupar beväpnade med pneumatiska borrar och gruvkanoner. I en uppvisning av oöverträffat men fruktlöst hjältemod som kostade deras liv lyckades familjen Fredriksson skada monitorskeppet Hansens babordsmotor med en atomladdning för djupsprängning. Den danska armadan trängde genom asteroidbältet som ett brinnande spjut och lämnade ett spår av aska och stelfrusna kroppar efter sig.

### Bohuslands sista stund

Den danska flottan klöv rymden en knapp timme från Victoriastationen då den upptäcktes av en rutinmässig svepning från forskningskeppet *Stiernhielm* som blixtnabbt larmade flottbasen. Mer än halva bohusflottiljen befann sig vid LV366 för att öva genomflygning i gasjättens turbulenta inre, mer än tio timmars färd från victoriastationens system och således med liten utsikt att hinna till sin hemmahamn innan den reducerats till radioaktiv slagg. Victoriastationens försvarare förberedde sig att sälja sina liv så dyrt som möjligt. Som om läget inte var allvarligt nog möttes nyheten om den danska armadan med våldsamma upplopp på den närliggande faktorieplaneten Jonersund. Bohuslands sista stund tycktes kommen. Yrvakna besättningar klättrade in i de få kvarvarande monitorskeppen och formade en yttre försvarslinje ett hundratal mil utanför den värdefulla planetens tredje måne. Våldiga skyddsplåtar förseglade Victoriastationens hangarer och de mäktiga försvarskanonerna riktade in sig på den övermäktiga fienden. På Jonersund drevs de lojala säkerhetsstyrkorna tillsammans med ett kompani motbordare på permission tillbaka till de befästa kontorskomplexen av upprorsmakarna ledda av bolsjeviken Hjalmar Bergling. Förskansade bakom skrivbord och arkivskåp väntade man på förstärkningar som aldrig kom.

Striden blev fruktansvärd. Försvarslinjen kring Victoriastationen mötte den danska övermakten i ett rasande rymslag, fast beslutna att hålla dansken stängd. De fyrtiofyra monitorskeppen lyckades hindra alla de danska monitorskeppen och de båda slagkryssarna från att komma inom skotthåll från stationen, men man kunde inte hindra jagarna från att tränga genom linjen. Försvarskanonjärerna fyllde rymden med salva efter salva av torpeder och motmedel, men alla visste att bordningen var ett faktum. Befälhavaren och friherren Johannes de la Gardie var vid anfall i säkerhet i sitt palats vid systemets innersta planet och det föll på amiralen Adolf Kroonas åldrade axlar att ge ordern om självförstörelse. Med stor sorg åsåg han de första jagarna låsa fast sig vid stationens yta och börja såga sig genom det metertjocka skrovet. Handen vilade på nyckeln som skulle försegla stationens slutgiltiga öde. Från högtalarna ekade stationskaplanens sista välsignelser genom korridorerna. I det ögonblicket föddes en vanvettig plan i Kroonas huvud, en plan som räddade Bohusland ur danskarnas klor.

### Striden vänder

När fienden forsdade genom de uppsprängda slussarna och de sågade hålen i skrovet var victoriabataljonens motbordare redo. Femhundra danska soldater tilläts gå ombord innan man slog till. Plötsligt for ett väldigt skalv genom stationen, ljudet av plågad metall överröstade civilisternas förskräckta vrål och ljuset fladdrade till. Förbryllade såg danskarna hur inredningen började flyta kring dem och de själva tappade fotfästet. Kroona hade givit den orimliga ordern att stänga av singularitetskärnan. En station av Victorias storlek kunde omöjligen stå emot interna spänningar längre än ett par minuter utan artificiell gravitation, men ett par minuter var allt som behövdes. Blixtnabbt slog svenskarna till. Utrustade med magnetskor kunde de lätt besegra de mångdubbelt fler danskarna och driva dem ut i rymden. Men priset blev högt. Sprickor och mikroläckor uppstod överallt och hela hangarer exploderade ut i den lufttomma rymden. När gravitationen kopplades på var den stolta Victoriastationen inte mer än ett vrak.

I samma ögonblick som danskarna retirerade lyckades det beryktade och topphemliga monitorskeppet *Carolus Rex* under befäl av kapten H.C. Reuter få in en direkt torpedträff på *Fredrikshalds* reaktor. Den kritiska massan lyste upp rymden som en magnesiumlåga och danskarna vid Victoriastationen drog sig tillbaka för att undsätta sitt flaggskepp. Bara tio svenska skepp återstod då *Fredrikshald* sänktes, men reträtten köpte tillräcklig tid för att återstoden av bohusflottiljen skulle hinna fram och driva dansken på flykten.

På Jonersund gick det värre. De lojala styrkorna överväldigades av revolutionärerna som lyckades stjäla ett fraktskepp och fly till okänd destination. Ännu idag lurar Bergling och hans bolsjeviker någonstans i rymden.

### Efterräkningarna och kommissionen

Efterräkningarna för Bohusland efter angreppet blev stora. För att utreda den bristande beredskapen och uppgifter om systematisk ordervägran på Victoriastationen och Jonersund kallades den fruktade Kommissionen för Fosterländskhet in. Varje hushåll genomsöktes och tusentals fördes bort för förhör av de effektiva uppsyningsmännen. Över hundra civila och lika många meniga soldater dömdes till döden för högförräderi, sabotage och illvilja mot konungen. Men kommissionen nöjde sig inte med det, de anklagade och dömde självaste friherren Johannes de la Gardie och med honom hela hans familj. Johannes hävdade sin oskuld under hela processen, men trots att han bad konungen om nåd avrättades han med svärd på Stortorget i Stockholm ett halvår efter anfall.



Den uråldriga familjen de la Gardie ersattes med den dubbade unge militären Carl Ehrenborg. Man kan redan ett år efter hans tillträde märka tydliga förändringar i Bohusland, polis och militär håller noggrannare uppsikt över medborgarna och försvinnandena har inte upphört.

#### Victoriastationen

På den nära tretton kilometer långa stationen bor över fyratusen svenskar. De flesta arbetar i reparationshallarna eller hangarerna. Det är trångt och smutsigt ombord, bara de rika har egentliga bostäder. Stationen har få vanliga konstaplar, de flesta är militärpolis eller uppsyningsmän från Kommissionen för Fosterländskhet som sedan förra årets kris har ett permanent kontor ombord. Problemen på Victoria är främst slagsmål och dryckenskap bland flottisterna och studenterna som då och då ryker ihop med mekaniker och administratörer. Krigsuniversitetet som finns ombord utbildar både armé och flotta sedan nära fyrtio år tillbaka. Den inryms i ett antal enorma hangarer vid stationens mitt och består av till synes oändliga skjuthallar, lärosalar, internat och simulatorer. Allt är enkelt inrett och går i strama gråtoner. Över tusen studenter tränas här som en första del i sin värnplikt. Ett tjugotal pensionerade monitorskepp används för flottundervisningen och på planetytan ligger victoriabataljonens hårda träningsläger.

#### Victoria secunda - terraformeringsprojekt

Trots att planeten är halvvägs terraformerad har vädret inte förbättrats nämnvärt. Ständiga åskväder följer som vanligt terraformeringen, men förvärras på secunda av syrehaltiga regn. Polarisen är sedan ett par år reducerad till lämplig nivå och två större hav har uppstått. Det huvudsakliga befolkningscentrat är ett jättelikt betongkomplex som bebos av ett tusental personer, främst soldater och tekniker. Spridda över ytan ligger många nybyggargårdar som sköter nödvändiga delar av terraformeringsprocessen som plantering av växter (något som ännu inte lyckats) och konstruktion av kanaler. Livet i vildmarken är hårt och många dukar under för de fruktansvärda förhållandena. Victoriabataljonens träningsläger här räknas som ett av Storsveriges hårdaste.

#### Jonersund - faktorieplanet

Johnsson & Sons enorma inglasade maskinfabriker dominerar landskapet på Jonersunds askslätter, inte så konstigt eftersom byggnaderna är det enda som finns på planeten överhuvudtaget. Jonersund saknar atmosfär och möjligheter att framställa andningsluft - syre måste transporteras från LV366 för att faktoriearbetarna skall överleva. Trots detta bor över tretusen människor på planeten, nästan uteslutande arbetare. Efter upploppen under danskarnas anfall är stämningen bland jobbarna låg. Kungliga uppsyningsmän finns överallt och ett avancerat angiverisystem har tagits i bruk. Trots detta tros bolsjeviksympatisörer ännu finnas bland arbetarna.

#### LV366 - gasjätte

I utkanten av Hugo Raab-systemet (Victorias grannsystem) ligger den glödande gröna gasjätten LV366. För att utnyttja dess rika ädelgasfyndigheter har inte mindre än tre utvinningstationer byggts i dess inre - en dockningshamn med raffinaderier svävar även på behörigt avstånd från den skimrande ytan. Den innersta stationen som i folkmun heter "slasktratten" ägs av Johnsson & Son. Dess föga lönsamma uppgift är att utvinna kväve och syre ur de komplicerade gasströmmarna i LV366 inre, ett hårdt och farligt arbete som fostrar råbarkade karlar. Allt på denna innersta station färgas ärgat grönt av de ständiga gasläckorna, till och med de bofastas hud brukar anta en smutsgrön ton som inte riktigt går att tvätta bort. Livslängden för arbetarna är kort och missbruket av giftiga gasprodukter är utbrett. Längre ut finns Allmänna Gas Aktiebolags två ädelgasutvinningstationer som helt enkelt kallas "Ertan" och "Tvåan". Jobbarna här har betald semester och reser ofta till Victoria för att roa sig. Raffinaderistationen delas av de båda företagen och en liten grupp forskare från panchénförbundet.

#### Hammerdalsgårdarna - frigårdar på mineralrikt asteroidbälte

Hammerdalsbältets nybyggare har ännu inte återhämtat sig helt efter förra årets ödesdigra angrepp. De flesta som förlorade sina hem är i full färd med att återuppbygga det de förlorat. Små dagbrott och familjeindustrier är den vanligaste födkroken även om ett par gårdar vuxit rejält under årens lopp. Familjen Göranssons uppfödning av biffkblock har vuxit till en veritabel industri som sysselsätter ett hundratal drängar från trakten. Syre köper man regelbundet av Johnsson & Sons fraktfartyg som passerar en gång i månaden på väg till Jonersund.

#### Skånebataljonen och Kalmars fästning:

Sveriges markförsvaret är uppbyggt kring den ointagliga Kalmars fästning. Här finns väldiga artilleripjäser med tusentals mils räckvidd som hotar den som försöker kränka landets gränser. Den insatsstyrka, som med blixtnabba ornithoptrar och luftskepp kan landsättas var som helst i riket på ett par minuter, kallas skånebataljonen och utgörs av hårdade krigsveteraner från det stora rymdkrigets många slagfält. Att placeras i skånebataljonen är den högsta ära en soldat kan hoppas på med undantag för upphöjelse.

#### Dubbningen på Lindholmen:

För att möta behovet av kompetent ledarskap inom framför allt flottan påbörjades en massiv studie av det svenska folkets genetiska anlag av det nyskapade kyrkliga tvåholmsskapitlet. De släkter som visade störst årtlig lämplighet för ledarskap, styrka och mod (och uppvisade osviklig fosterländskhet) dubbades 2044 till adelsvärdighet på Gustav Vasas återuppbyggda födelselott Lindholmen.

# MONITORSKEPPET

*"Av alla tänkbara slagfält är rymden det allra farofylldaste. Dess oförlåtande kyla och tomhet dödar allt liv, dess strålning förgiftar långsamt oskyddade kroppar, drivande meteoror krossar den oförsiktige. Med kunskap om dess faror måste ni styra ert handlande, i var rörelse måste ni betänka dess ondska.*

*I rymden finns inget utrymme för misstag. Därför måste ni vara ofelbara. Rymden väntar inte medan ni tvekar. Därför måste ni vara beslutsamma. Rymden lyssnar inte till böner om nåd. Därför måste ni vara hänsynslösa. Ni har bara en värre fiende än rymden, och det är min vrede"*

- amiral Adolf Kroona, H.M.S. Gustaphus Adolphus

## RYMDKRIGETS FARTYG

Monitorskeppen är ännu de främsta stridsfartygen, men de har fått sällskap av kryssare beväpnade med masslungor med kraften att förstöra en måne, patrullskepp försedda med avancerade sensorer för spaning och blixsnabba jaktskepp. Striderna sker ofta på hundratals kilometers avstånd i rymdens ogenomträngliga mörker. Sensorer, klipska manövrer och nervkyla är de vapen som oftast vinner slagen. Skeppens beväpning består av atomtorpeder försedda med ett otal typer av styrsystem, från trådstyrning till artificiell intelligens och mångdubbla målsöknings-system. Lika mångfaldiga som torpedtyperna är försvarsanordningarna mot dem, var torped har sitt motmedel, massasökare kontras med sandkastare, ljudsökare med soniska bojer eller motortystnad. Striderna förvandlas ofta till svettiga pokerpartier där bluffarna synas med dödlig utgång. Vid sidan av dessa huvudsystem bär många skepp passiva kärnladdningar för minering, automatkanoner för närstrid, masslungor för stationära mål och marinsoldater för bordningar.

### Monitorskeppen

Monitorskeppets enkla men mångsidiga konstruktion gör att det lämpar sig för de flesta uppgifter. De första monitorskeppen var modifierade snabba fraktskepp som förseddes med torpeder och tjockt pansar, och egentligen har inte mycket förändrats sedan dess.

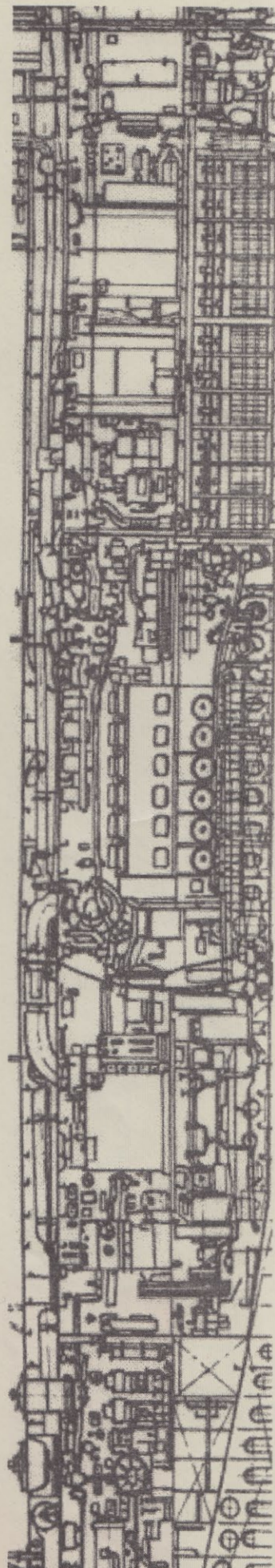
Ett monitorskepp är 50 - 100m långt, 10-15m brett och deplacerar kring 2500 ton. Besättningen uppgår vanligen till 20-50 flottister. Detta gör monitorskeppen till medelstora rymdfartyg, mindre än kryssare men betydligt större än torpedbåtar och jaktskepp. De fyller en allsidig roll i den svenska flottan, både som de kraftfulla torpedbestyckade anfallsskepp de ursprungligen konstruerats för att vara och i modifierade versioner som minläggare, forskningsfartyg och bordningskepp. Trots att monitorskeppen funnits i nära 60 år har deras stora slagkraft och tålighet i förhållande till sin storlek gjort att de ännu dominerar rymdens slagfält.

### Jaktskepp

De senaste åren har experiment gjorts med snabba enmansfarkoster med deplacement på under 100 ton beväpnade med enkla torpeder eller automatkanoner. Jaktskeppen är inte utrustade med heideggermotor och är därför beroende av hangarfartyg för att kunna operera fritt. Jaktskepp är farliga för monitorskepp endast i stora antal, men fyller en viktig funktion framförallt i eskortsyfte, både kring större fartyg och stationära baser.

### Torpedbåtar

Egentligen en miniatyrvariant av monitorskepp med deplacement på kring 500 ton. Beväpnade med två laddningsbara torpedtuber och i sällsynta fall även automatkanoner. Att tjänstgöra på en torpedbåt är en vansklig, om inte direkt livsfarlig, tjänst, då dessa skepp över lag blir de första att utprova experimentella vapen i fält och man ogärna offerar fartyg av högre tonnage.



Monitorskeppen har fått sitt namn efter det legendariska skeppet *Monitor* som konstruerades av svensken John Ericsson och tjänade i nordstaternas flotta under det första amerikanska inbördeskriget (1861-65).



## Flottans organisation

### Flottor:

De fyra svenska rymdflottorna består av upp till tjugo eskadror vardera och skyddar skilda delar av Storsverige. Flottorna är i storleksordning: jordflottan, centaurflottan, braheflottan och ödesundsflottan. Vardera flotta leds av en amiral och består förutom sina eskadror av talrika obeväpnade skepp, reparationsflottiljer, stationer och faktorer.

### Eskader:

Strategiskt förband innefattande ett icke fixerat antal stridsfartyg, tillsammans utgörande en operativ enhet. En eskader står under befäl av kommandör eller flaggman som kallas eskaderchef. En eskader består i den svenska flottan vanligen av fem till tio sammanslagna divisioner samt ett totalflottiljer.

### Division:

Ett taktiskt förband, bestående av 3-6 tunga monitorskepp eller 2 slagkryssare med samma stridsegenskaper och fart. En division står under befäl av en divisionschef.

### Flottilj:

Taktiskt förband bestående av torpedbatar, jaktkepp eller lätta monitorskepp. En flottilj består av 11 skepp som kan delas i två halvflottiljer om 5 skepp vardera samt en flottiljchefsbåt.

### Bordningskepp

Mindre versioner av monitorskepp som bytt ut torpedtuberna mot enorma greppverktyg och utrymmen för marinsoldater. Vanligen beväpnade med grovkalibriga kanoner för att åsamka fienden skada innan trupperna anfaller. Deplaceras kring 750 ton.

### Kryssare, hangarkryssare och slagkryssare

Flottans väldigaste skepp är ibland upp till hundra gånger större än ett monitorskepp och måste utrustas med flera synkroniserade singularitetskärnor. Dessa bjässar används som befälscentraler, rörliga flottbaser, reparationsanläggningar eller för att angripa fasta installationer och planeter. En kryssares nackdel är dess storlek och oförmåga till snabba manövrer, dessutom är de inte nämnvärt bättre bepansrade än monitorskeppen. Men med en arsenal av hundratals torpedtuber, kanoner eller till och med masslungor är en kryssare mer än en match för en division monitorskepp. Kryssare deplaceras kring 200 000 ton och kan vara upp till en halv mil långa.

## FLOTTAN

Det svenska krigsmaskineriet är baserat på sin värnpliktsarmé. Alla 18 år fyllda svenska medborgare mönstras noga innan de påbörjar sin krigsutbildning. Vid mönstringen kan man söka placering inom vilket vapenslag man önskar. De allra flesta som vuxit upp i Storsveriges kolonier tas idag ut till rymdflottan eller artilleriet. Sjöflottan, flygvapnet och armén består nästan uteslutande av jordbor. Inom flottan varar grundutbildningen i en månad, efter vilket de värnpliktiga skeppas vidare till sina respektive krigsuniversitet som undantagslöst är belägna på större flottbaser. Här utbildas man i nära samarbete med en eskader under två månaders tid. Redan de första veckorna hålls hårda prov som avgör vilka posteringar de värnpliktiga skall utbildas till, de mest eftertraktade platserna ombord på ett örlogsfartyg är på bryggan och i torpedrummet. Under utbildningen tas ett fåtal ut för vidareutbildning till underbefäl, det vanligaste är dock att underbefälen är meniga som befodrads efter en längre tid i tjänst. Efter fullgjord utbildning krigsplaceras de värnpliktiga omedelbart, vanligen på den flottbas de tränats och träder i tjänst som fullfjädrade flottister. Tre månaders utbildning är på tok för kort tid för att hinna lära sig allt om tjänstgöringen på ett monitorskepp men krigets många offer måste ersättas omedelbart. De värnpliktiga tvingas lära sig sina uppgifter med stridens blodiga pedagogik, mer än hälften av de nyutbildade flottisterna stupar eller skadas svårt i strid under sina tre första tjänstemånader. Under krigstid är den värnpliktigas tjänstgöring upp till femton år beroende på placering. En menig på ett monitorskepp kan förvänta sig en första tjänstestep på fem till sju år med möjlighet att förlänga den lika mycket till. Permissioner får tas ut oregelbundet när kriget tillåter det. Många tjänstgör hela år i streck utan att se en civil hamn. En menig kan befodrads till alla underbefälsposter, men endast adelsmän kan bli officerare.

### Besättningen

Att tjäna ombord ett monitorskepp är en nervslitande upplevelse. Veckor av tristess och trängsel bryts plötsligt av frenetisk aktivitet. Varje besättningsmedlems insats är livsnödvändig, ett ögonblicks tvekan kan innebära dekompression och förintelse. Bara de starkaste män och kvinnor väljs ut att framföra fosterlandets stolta krigsskepp, vart och ett av dem är av oskattbart värde och tar månader att producera. Hierarkin ombord är strikt etablerad sedan generationer och varje avsteg från reglementet är ett potentiellt hot mot skeppets säkerhet. Ett monitorskepp av *Carolus Rex* storlek har en trettiomannabesättning uppdelad på två skift som växelvis sover eller har ledigt, passens längd avpassas efter uppdragets natur men är vanligen kring 6 timmar långa. I strid ges vissa av andra skiftet stridspositioner och alla är redo att ta förstaskiftares plats ifall de skulle stupa.

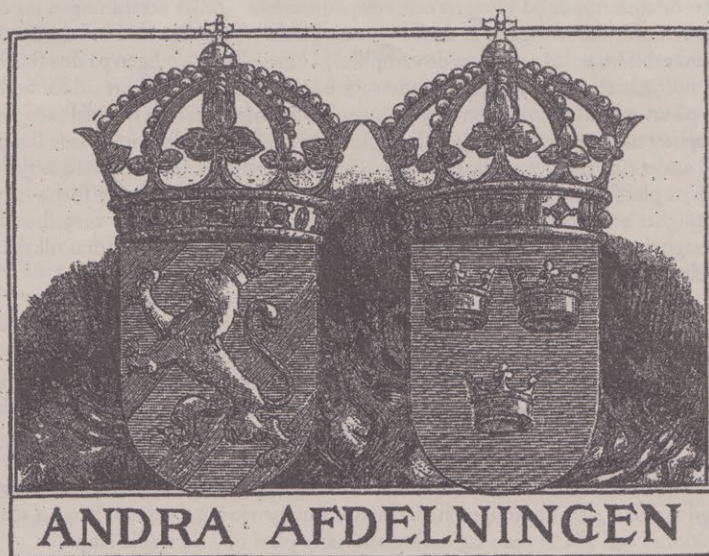
Över båda skiften styr befälhavaren, han eller hon är skutans absolute överhuvud och fattar eller godkänner personligen alla viktiga beslut. Endast den kungliga uppsyningsmannen kan under extrema omständigheter frånta befälhavaren sin befattning eller ifrågasätta dennes beslut. Uppsyningsmannen bevakar besättningens moral och undersöker tendenser till bristande fosterländskhet framför allt bland officerarna. Direkt under kaptenen finns försteofficeren, denne har befälet då befälhavaren sover och fungerar som rådgivare och avlastare för kaptenens tunga beslutsbörda.

De som handfast sköter och fattar beslut om skeppets manövrer, vapensystem, kommunikation och sensorer kallas "bryggan". Dessa underbefäl och meniga örlogssoldater avläser med ständig vaksamhet sina instrument på skeppets monitorer och styr alla dess system. Som nästan alla andra poster finns en första och en andra av alla befattningar på bryggan. **Kommunikation** sköter avlossandet av vapen och motmedel likväl som sändningar och mottagningar. **Styrman** manövrerar skutan och sköter undanmanövrer och motorlägen. **Navigation** sköter läsningen av astrogationskartor och räknar ut koordinater till heiddeggerdriften. **Sensor** läser av instrument och sköter monitorskeppets alla elektroniska sinnen; radioskopi, visuell detektion och annat. **Analys** bearbetar och sorterar information framför allt från sensor med hjälp av datasystem och söker fakta. Till sin hjälp har bryggan en **psykomatris**, en tänkande dator med tillgång till ett otal register och i ständig kommunikation med närmaste flottbas för ihämtande av information. Psykomatrisen har konstruerats för att vara rådgivande och eftersom den är mycket känslig för strålningsfluktuationer har den endast hand om icke-essensiella beslut. Svenska flottan har experimenterat med många datasystem men funnit att den flexibla, om än långsamma, psykomatrisen är att föredra framför en "dum" dator.

Utanför bryggan arbetar **profossen**. Denne utreder och bestraffar reglementsbrott och regelrätt kriminalitet med hjälp av sina två **konstaplar**, som även fungerar som maskinister. Profossen är i sitt utövande skyldig att prioritera uppgifter som kommer från den kunglige uppsyningsmannen. Kontakten mellan officerare och menig besättning sköts av **dagofficerarna** som också ser till att disciplinen är järnhård och sängarna välbäddade. Dagofficerarna är ofta hatade för sina drillövningar och svavelosande manhållning men de flesta förstår att disciplinen är nödvändig för att sammanhållningen inte skall spricka inför trycket av personliga konflikter och uttråkning. **Maskinisterna** sköter skeppets atomreaktor och heiddeggergenerator och övervakar dess funktion under strid, ser till manuella reglage och utför reparationer. Alla åtta maskinister (fyra i två skift) har en andrabefattning som antingen bärgarmatrosor, motbordare eller konstaplar.

**Bärgarmatrosorna** är tränade i bruket av rymddräkter och utför bärgnings- och reparationsarbeten på skeppets utsida, en mycket farofylld uppgift. **Motbordarna** är marinsoldater, beväpnade med stick- eller lättare handeldvapen för strid i skeppets trånga utrymmen. Skjutvapen är olämpliga eftersom de kan skada viktiga instrument eller i värsta fall skapa en tryckläcka i ett rör och används endast i yttersta nödfall, exempelvis vid myteri. Maskinisterna är även **tätarlag** och ser till att läckor som uppstår i skrovet tätas blixtnabbt. Maskinisternas arbete leds av en **chefsmaskinist** med det yttersta ansvaret inför befälhavaren att allt fungerar som det ska i maskinrummet. **Torpederna**, föröver och akteröver, laddar och avfyra torpeder på kommunikations order och ser till att tuberna är väloljade och rena. **Kocken** har hand om matlagningen, disken och överser försäljningen av förströelsematerial från det lilla markenteriet. Utanför den strikt militära hierarkien, men naturligtvis underordnade de högre officerarna är den halvkyrkliga **vetenskaparen**, som analyserar och registrerar alla typer av anomalier skeppet stöter på och assisterar bryggan med expertråd. **Sjukförmannen** tar hand om besättningens kroppsliga hälsa och gör regelbundna hälsoinspektioner samt beslutar om karantänåtgärder och liknande. Till sist kommer **skeppspastorn** som ser till den själsliga hälsan och håller dagliga böner och katekesförhör med meniga och officerare. I egenkap av gudsmän står pastorn utanför befälskedjan och har befogenheter som går utöver till och med kaptenens.

*Dåne liksom åskan bröder  
högt vår fosterländska sång!  
Pulsen brinner, hjärtats glöder;  
marsch framåt än en gång.  
Sången ädla känslor föder,  
hjärtats nyckel heter sång.  
Må vi då i toner svära  
trohetseden hand i hand.  
Liv och blod för Sveriges ära.  
Hell, vårt dyra fosterland.  
Liv och blod för Sveriges ära, svära  
trogne bröder hand i hand.*



## MONITORSKEPPET *CAROLUS REX*

*Carolus Rex* skrov tillverkades 2056 på det ryska rymdvarvet i omloppsbana kring Novokiev, 21 ljusår från solen galaktisk sydostlig riktning. Skeppet var det första i den nya tunga kievklassen som konstruerades efter svensk förebild och döptes till *Pjotr Velikij* (Peter den Store). Under slutet av 50-talet deltog skeppet i fyra större strider mot den polska plundringsflotta som härjade de ryska kolonierna kring Lem 5676. *Pjotr Velikij* sänkte ett samlat deplacement på 8400 ton och var således det polska krigets effektivaste skepp i förhållande till sin storlek. *Pjotr* blev en legend, dess namn uttalades med vördnad långt bortom de ryska gränserna. Under den avgörande sista striden mot polackerna lade sig *Pjotr* i vägen för en torped avsedd att slå ut kryssaren *Ivan IIs* kontrolltorn. *Pjotrs* reaktor skadades svårt och skeppet lades i luftdocka för att nedmonteras. När det svensk-ryska avtalet slöts år 2080 överläts *Pjotrs* skrov symboliskt till svenskarna. I nio år vilade skrovet i mörkret utanför Phobos rymdhamn, det stolta fartygets namn glömdes i krigets kalabalik. Men för två år sedan, strax efter det ödesdigra slaget om Jorden och upprättandet av sinclair-plantardavtalet bogserades skrovet i största hemlighet till Victoriastationens rymdhamn. Snabbt skred de svenska fartygsingenjörerna från krigsvetenskapsakademien till verket. Motorn reparerades och förbättrades med den modernaste fissionstekniken, datorstystemet ersattes med den allra senaste psykomatrisen och sensorerna uppgraderades. Till det yttre är skeppet identiskt med vilket ryskt fartyg som helst – det ger till och med ifrån sig typiskt ryska strålningsemissioner – men skeppets dolda hjärta brinner av svensk eld. Så fort skeppet avlossar sina vapen eller använder sina aktiva sensorer blir fienden smärtsamt medveten om att det är ett svenskt toppmodernt krigsskepp man mött, inte en åldrad rysk skorv. I juni förra året döptes det topphemliga projektet till *Carolus Rex* efter den store krigarkonungen som modigt utmanade det övermäktiga ryska tsarriket. Skeppet är byggt för att överraskande kunna angripa intet ont anande konvojer eller för att i nödfall kunna slinka igenom sinclair-plantardzonens automatiska säkerhetskontroller. I den desperata striden om Victoriastationen såg *Carolus Rex* sin första och hittills enda strid. Under befäl av kommandörkapten H.C. Reuter och bemannat av en tillfällig besättning skickades fartyget till försvarslinjen och lyckades där leverera det avgörande slaget genom att från nära håll träffa slagkryssaren *Fredrikshalds* reaktor med en Mjölner-torped. Det är okänt om skeppets främmande utseende och strålningsemissioner uppmärksammades under den förvirrade striden. Kommandörkapten Reuter har gått ed på att skeppet aldrig avlöstes under slaget och att dess hemlighet ännu är välbevarad. I ett års tid har skeppet legat tyst och dött i en sluten docka. Bara dess befälhavare har vandrat respektfullt genom dess åldrade skrov, borstat av maskinplaketterna med de ryska inskriptionerna och låtit handen glida längs de kalla, oljade rören. *Carolus Rex* väntar tålmodigt på signalen som skall tända den eviga elden i dess inre och föra den ut bland stjärnorna.

### Teknisk översikt

Kievklassens skrov är 116 meter långt, tre meter längre än de svenska tyr-skepp som ligger till grund för konstruktionen. Den ursprungliga reaktorn, av svensk centralmonterad forsmarks-typ, har trimmats till nära tusen megawatt. Normaldriften sköts av en 12-cylindrig blendaturbin som ger en hastighet på maximalt 0.3 av ljushastigheten. Heideggerkärnan är inrymd i en 2 meter tjock titansfär belägen flera meter under bryggan och kopplad till en lejonbergsomvandlare. Systemet ger möjligheten att skapa heideggerbryggor upp till 20 ljusår i 240 gånger ljushastigheten. Längsta heideggerfärd tar således nära 30 dagar utan avbrott. Lejonbergsomvandlaren gör att vilotiden mellan bryggor under normala omständigheter är mindre än en tre dagar. Skeppet har en besättning på kring 30 personer och 15 bäddar. Miljösystemet kan i intakt skick syresätta skeppet i fyra månader och köket för med sig motsvarande mängd proviant. Kontroll och styrsystem regleras och övervakas av en aktiv Radiola 8-spolars psykomatris med textgränssnitt och begränsad grafisk funktion. Skeppets övriga funktioner beskrivs där de påträffas i genomgången av skeppet, nästa kapitel.

#### Galaxens centrum:

Vad som finns i det stjärntäta området vid Vintergatans mitt, långt bortom Tyrsundsältet, vet ingen. Att fler stjärnor betyder fler planeter och större rikedomar är det som driver nationerna att söka överbrygga gapets ogenomträngliga mörker. Men det finns de som har betydligt större drömmar. Rostadianerna, en frikyrklig men tolererad grupp, tror att Guds rike väntar på sitt utvalda folk i galaxens mitt. De säger sig ha fått tydliga uppenbarelser som tyder på det och har till och med skickat bemannade skepp in i det hungriga djupet.

#### Bolsjeviker:

Bolsjeviker är samlingsnamnet för de många socialistiska upprorsrörelser som uppstått under de senaste fyrtio åren. De flesta bygger sina teorier på sina föregångare på 1800-talets skrifter och ser deras forntida seger i Ryssland som en inspiration.

#### Kommunikationer:

Inget kan färdas fortare än ett skepp med heideggerdrift. Meddelanden och kommunikation mellan stjärnsystem sköts vanligen med Kungliga Postväsendets snabba skepp och lojala brevbärare, men inom det militära använder man sig ibland av brevtorpeder försedda med heideggerdrift för att kommunicera snabbt. Inom stjärnsystem används vanligen radiokommunikation.

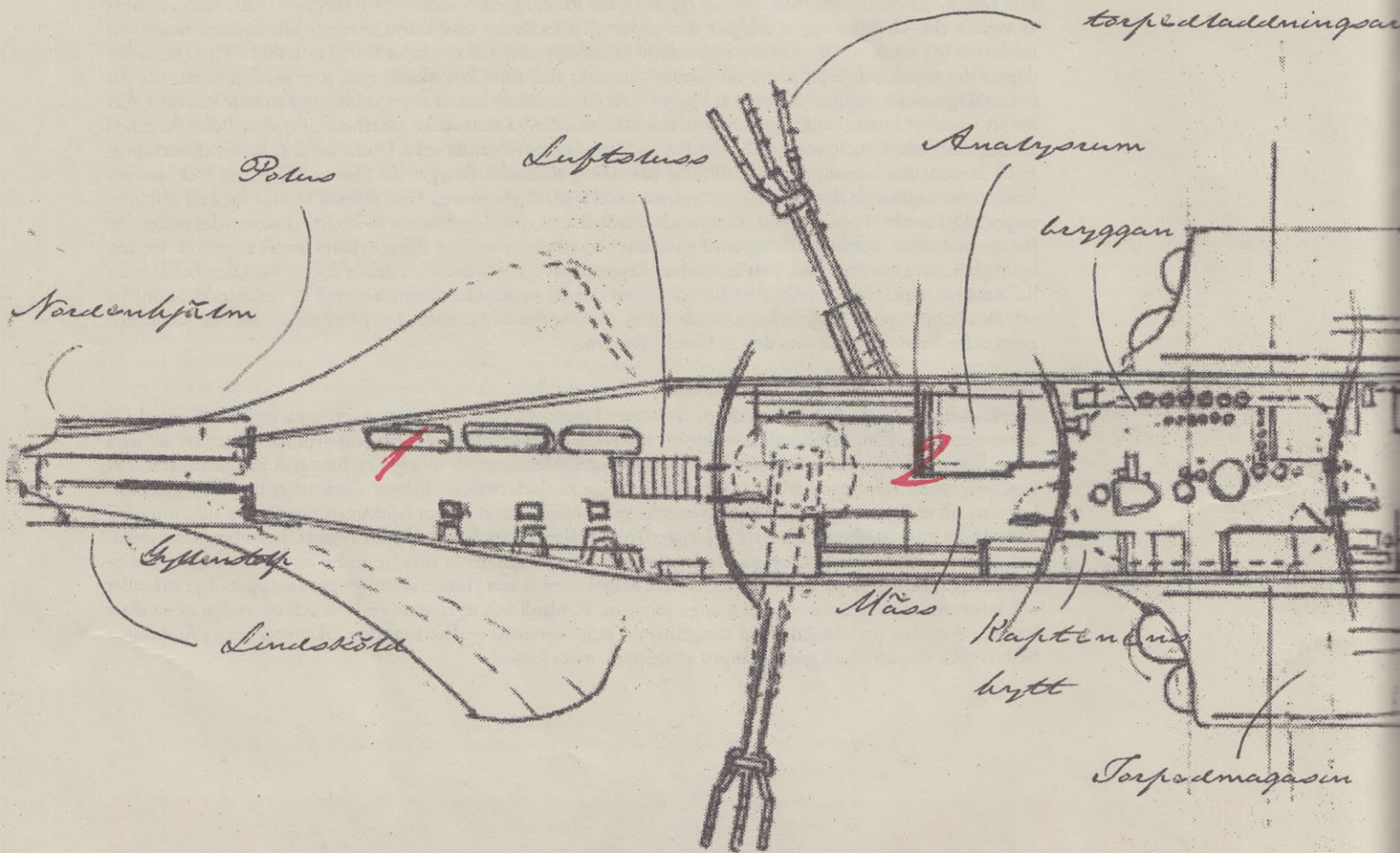
#### Tyrsundsältet:

Med sina strålningsfält och ofantliga gravitationsbrunnar är Tyrsundsältet ett ogenomträngligt hinder för rymdfart av alla slag. Bara vansinniga skeppare tar sina fartyg in i dess ogenomträngliga djup. I utkanten avältet gömmer sig kapare, politiska dissidenter och andra som önskar undgå det stora rymdkrigets mäktiga flottor.

Skeppsvenskik Carolus Rex 2090 01 24

Skeppointendent Paul Rosenbjörck

Carolus Rex torpeder mynningsladdas från roterande magasin på skeppets sida av gigantiska grepparmar som arbetar på skeppets utsida. De kan vikas bakåt och in bakom pansarklaffar för att inte skadas under strid. Är man tvungen att ladda om torpeder mitt i en strid löper man stor risk att skada automatladdarna. Minsta asteroid eller nära träff från en torped kan förstöra laddningsarmarna helt och hållet. Det tar ca 5 minuter att ladda en tom tub och dubbelt så lång tid att plocka ut en laddad torped och lägga tillbaka den i magasinet.



#### Dansken:

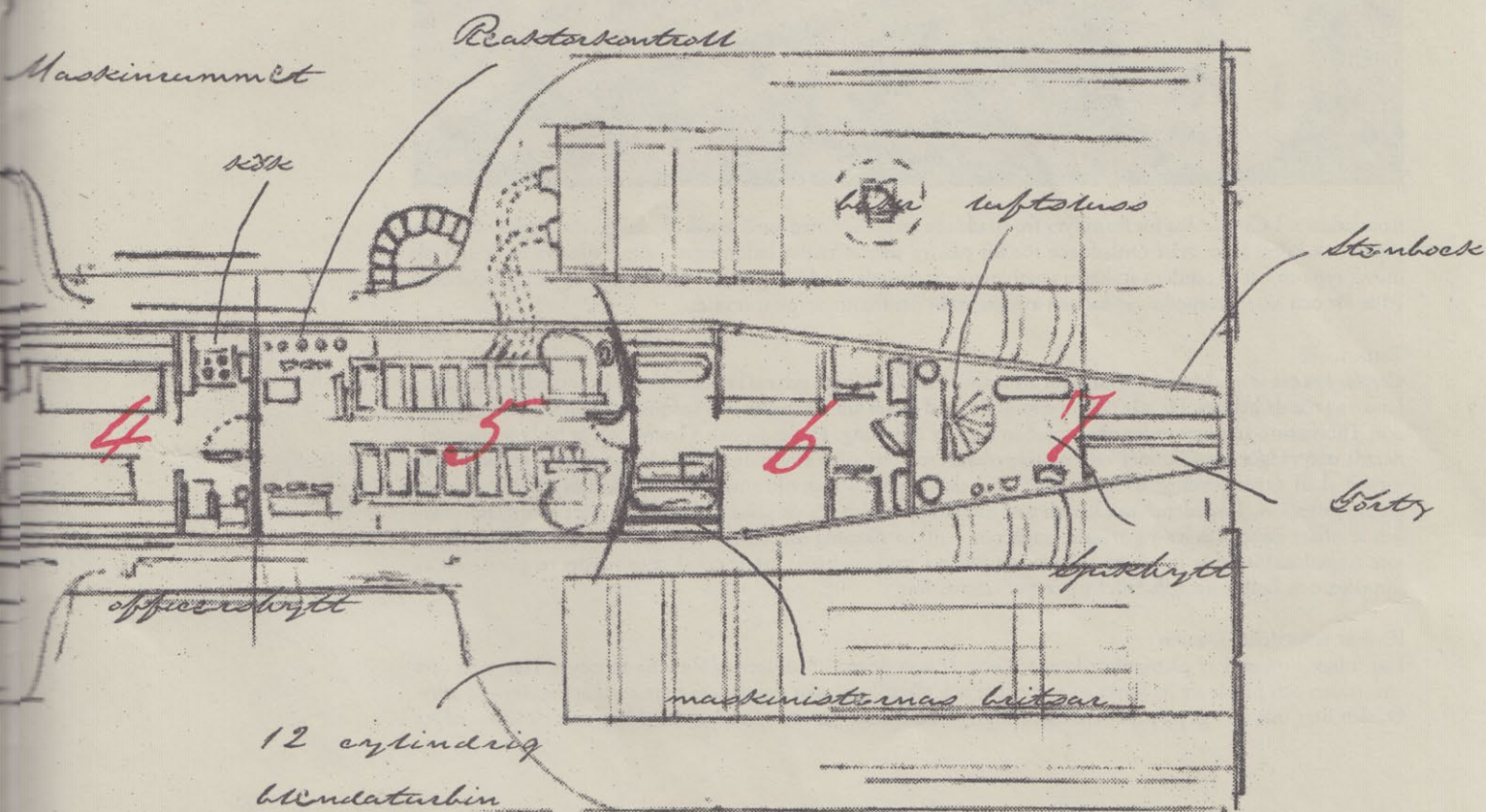
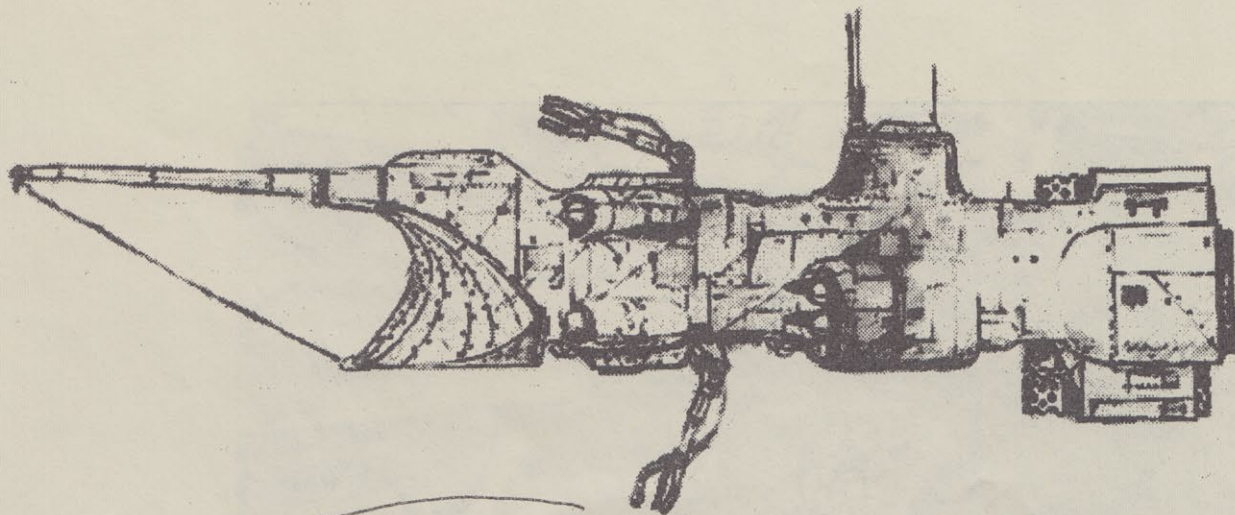
Danmark styrs till skillnad från Sverige inte av en kung utan av ett folketing bestående av inflytelserika adelsmän och besuttna industrimagnater. Folketingets kansler heter idag Karstenssen och har under sin tioåriga tid vid makten visat prov på stor politisk skicklighet och hänsynslöshet. Danskar anses allmänt vara lata, smutsiga, odisciplinerade och omoraliska i jämförelse med de dygdiga svenskarna.

#### Tjänstenummer:

All personal ombord har ett tjänstenummer för att underlätta uppställning, bokföring och identifikation. Nummer 1 är reserverat för kaptenen och nummer 2 för försteofficern. Övrig besättning har ett tvåsiffrigt nummer som börjar på 1 för högre befäl, 2 för övriga befäl, 3 för personal på bryggan, 4 för maskinrummet och 5 för övrig besättning.

#### Befäl:

All militär personal över menigs grad kallas befäl. Befälen delas upp i underbefäl, underofficerare och officerare. Endast adelsman kan bli officerare. Underbefälsgraderna är korpral, furir och högboatsman, underofficersgraderna är rymskadett, flaggkadett (kadetter är officerare under utbildning), underofficer av andra graden, flaggofficer och förvaltare. Officersgraderna är fänrik, löjtnant, kapten, kommandörkapten av andra graden, kommandörkapten, kommandör, konteramiral, viceamiral och amiral. Meniga som särskilt utmärkt sig kan befordras till andra gradens rymsman, men det är ingen egentlig befälsgrad.



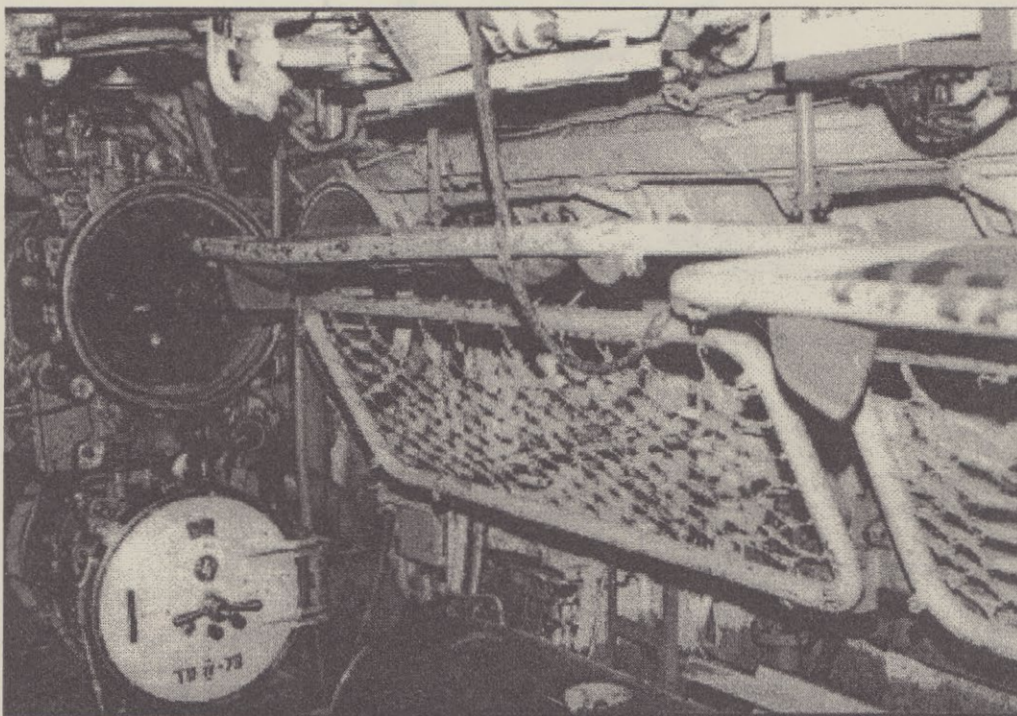
## CAROLUS REX SEKTION FÖR SEKTION

I detta kapitel beskrivs monitorskeppet *Carolus Rex* sektion för sektion. Här kan du läsa om de tekniska finesser och system som finns tillgängliga, hur de används och vilka som sköter dem. I varje sektion beskrivs de besättningsmän som har sina posteringar här och deras arbetsuppgifter. *Carolus Rex* besättning har nästan utan undantag tränats på Victorias krigsuniversitet under det senaste året och känner varandra ganska väl. Även de som tjänstgjort en tid i Victoriaeskadern är välkända för de nyutexaminerade. Detta kapitel är till för att förbereda dig på de uppgifter som väntar ombord och visa hur din roll fungerar. Vissa posteringar är mycket tidskrävande och lämnar litet utrymme för fritt spel, medan andra poster (exempelvis fältpastorn och den kungliga uppsyningsmannen) är renodlade rollspelsroller som har mycket lite att göra med skeppets framfart. Observera att ingen av rollerna har ett fixerat kön, det spelar ingen roll om karaktären kallas han eller hon i texten.

### SEKTION 1

Främre torpedrum, främre luftsluss, rymdräktsförvaring, sex bäddar.

I det främre torpedrummet finns två psykomatristerminaler för torpedkontroll; laddning, avfyrning och hantering av torpeder. Manuell torpedavfyrning och kylsystem för torpedrören. Skåp med bärgarmatrosernas rymdräkter. Enheter för uppladdning av syre och reservkraft till dräkterna. Diverse reglage för motorfunktioner och



frontladdare. I *Carolus Rex* för finns fyra frontladdade torpedrör med automatisk laddningsväxling för offensiva vapen och i dess akter två frontladdade rör för passiva eller offensiva laddningar. Automatladdarna är av rysk minsk-typ och har en tendens att kärva i närheten av stoftmoln. Laddningstidens medelvärde ligger på 5 minuter. Både för och akters torpeder laddas och avlossas från det främre torpedrummet.

#### Torpedchef

*Carolus Rex* två torpedchefer ansvarar för att torpederna är redo att avfyra i strid och att rätt torped är laddad i tuberna när de behövs. De står i ständig kontakt med första kommunikation Hedquist och andra kommunikation Thomasson som ger order om omladdning och avfyrning. Hedquist och Thomasson är båda nyutexaminerade och rådgör med de mer erfarna torpedcheferna om vilka laddningar som skall avfyra. När en ostyrd torped skall avfyra måste styrman rikta in hela skeppet i rätt riktning mot målet, han rådgör då med kommunikation. Torpedcheferna har en god fingertoppskänsla för de olika vapnens hastighet och styrförmåga och är oftast de som faller avgörandet angående i vilken riktning torpederna skall skjutas. Men att tjänstgöra som torpedchef innebär inte bara att avlossa vapnen i strid - tuberna måste också regelbundet rengöras, denna smutsiga och farliga uppgift faller på torpedernas lott.

#### Föröver torpedchef Ödalen

Har tidigare tjänstgjort på monitorskeppet *Oscar II* som deltog i försvaret av Victoriastationen. Han talar ofta om striden och påstår sig ha sänkt en torpedbåt och allvarligt skadat det danska monitorskeppet *Ann-Christin*. Ödalen litar inte riktigt på psykomatrisens hastighetsberäkningar utan föredrar att skjuta mer på känn, något

### MOTMEDEL, PASSIVA VAPEN OCH ANDRA LADDNINGAR

#### Sandkastare

En sandkastare sprider grus och sand över ett stort område bakom skeppet. Tanken är att flentliga torpeder skall detonera när de träffar gruset. Framst torpeder som laser på målets massa luras av sandkastare.

#### Sensorboj

En sensorboj är utrustad med aktiva sensorer och skickar tillbaka sina avläsningsresultat till skeppet. Den kan användas dels som ett sätt att avläsa flera områden samtidigt och dels som ett motmedel mot torpeder som laser på sensorsignaler.

#### Magnetboj

Dessa otympliga metallklöt är starkt magnetiserade för att imitera det magnetfält ett monitorskepp ger ifrån sig. De används som motmedel mot torpeder som laser på magnetfält.

#### Stralningstyr

Ger som namnet antyder ifrån sig starka stralningspulser som kan lura torpeder som laser på stralningskällor.

#### Kommunikationstorped

En kommunikationstorped är utrustad med en liten heideggerkärna och en kraftig motor som tillsammans kan driva torpeden i upp till 400 gånger ljushastigheten. Torpederna används för att skicka rapporter, brev eller nödmeddelanden. *Carolus Rex* är utrustad med två sådana torpeder med destinationen förinställd till Victoriastationen. En av dem innehåller ett automatiskt uppdaterat optiskt rullband som registrerar allt som sker ombord.

## TORPEDER

Under hundra års rymdkrig har mängder av torpedvarianter uppstått. *Carolus Rex* roterande magasin innehåller en mängd olika sorters torpeder. En torpederars konst går i mångt och mycket ut på att veta vilken torped som skall avfyras när. Att ladda de fyra torpedrören med en väl avvägd blandning vapen kräver stor kunnskap och en stor portion intuition. När striden väl bryter ut brukar det inte finnas tid att ladda om, så planering är av största vikt. *Carolus Rex* främre tuber kallas Nördenhjälms, Polus, Lindsköld och Gyllenstolpe efter konung Karl XIII:s fyra läromästare och guvernörer. De bakre tuberna heter Stenbock och Görtz efter konungens rådgivare. Samtliga torpeder är svensktillverkade och så fort de avfyras avslöjar sig *Carolus Rex* som ett av Storsveriges bäst beväpnade monitorskepp.

### Ostyrd torpeder

#### "John Blund"

Den vanligaste sortens EMP (Elektro-Magnetisk Puls)-torped. Helt ostyrd men det räcker med en träff inom fyra kilometer för att slå ut fiendliga datorsystem under ett par minuter.

#### "Ragnarök"

En helt oriktad torped som utlöses från torpedrummet. Ragnarök är försedd med multipla stridsspetsar med en samlad sprängverkan av nära hundra megaton som sprids ut i ett 1x1 mil stort moln innan de detonerar. Jaktskepp och torpedbåtar inom sprängområdet får svåra skador, men monitorskepp och kryssare brukar förbli oskadda.

#### "Mjölner"

En helt oriktad torped som i princip bara kan användas mot extremt stora eller stillastaende mål. Försedd med dubbla pansarbrytande stridsspetsar och en kärnladdning med 600 megatons sprängverkan. En Mjölners sprängverkan räcker för att fullständigt utplåna de allra flesta skepp.

### Målsökande torpeder

#### "Dacke"

Prickskyttetorped – När man avfyrar en dacketorped programmerar man den för att låsa på en viss del av målet, exempelvis torpedtubernas värmesignatur, reaktorns kylsystems strålning eller automatladdarnas rörelser. Det är inte svårt att undvika en dacke om man vet vilken del av skeppet den last sig på, men det är inte det lättaste att lista ut. En träff från en prickskyttetorped slår nästan undantagslöst ut systemet den träffar.

#### "Fenris m1 – m6"

Fenristypen av torpeder är den vanligast förekommande typen av målsökande torpeder. De är utrustade med olika mållasningsystem och således känsliga för olika typer av motmedel och rymdfenomen. Alla fenristorpeder är bestyckade med en pansarbrytande stridsspets och kan orsaka svåra skador på ett monitorskepp vid en direkträff.

Fenris m1 – Läser på skrovets magnetsignatur. Kan luras genom magnetboj eller genom att avmagnetisera skrovet.

Fenris m2 – Läser på målets strålningssignatur. Kan luras genom att flyga in i ett strålningsfalt eller genom att skicka ut en strålningsfyr.

Fenris m3 – Läser på skeppets massa. Kan luras genom att flyga nära asteroider eller genom sandkastare.

Fenris m4 – Läser på visuell signatur. Kan endast undvikas genom att dölja skeppet från torpedens kamera, något de flesta skepps strålningsdeflektorer lätt klarar. Motorn på ett skepp i rörelse slapper dock ifrån sig ljus som inte går att dölja.

Fenris m5 – Läser på målets aktiva sensorer. Kan undvikas genom att inte använda några aktiva sensorer eller genom en sensorboj.

Fenris m6 – Riktat in sig efter en laserstråle från sensors laseravläsning och följer den exakt. Så länge lasern träffar målet, träffar torpeden.

### Fästingar

#### "Fasting"

Den ursprungliga fästingen laser på massa eller med hjälp av laser och är mycket snabb. Den fäster en liten sändare på målet som skickar en signal som alla målsökande torpeder kan låsa på. Det finns flera olika modeller av fästingar, vissa är magnetiska medan andra greppar tag i skrovet med mekaniska klor.

#### "Hackspett"

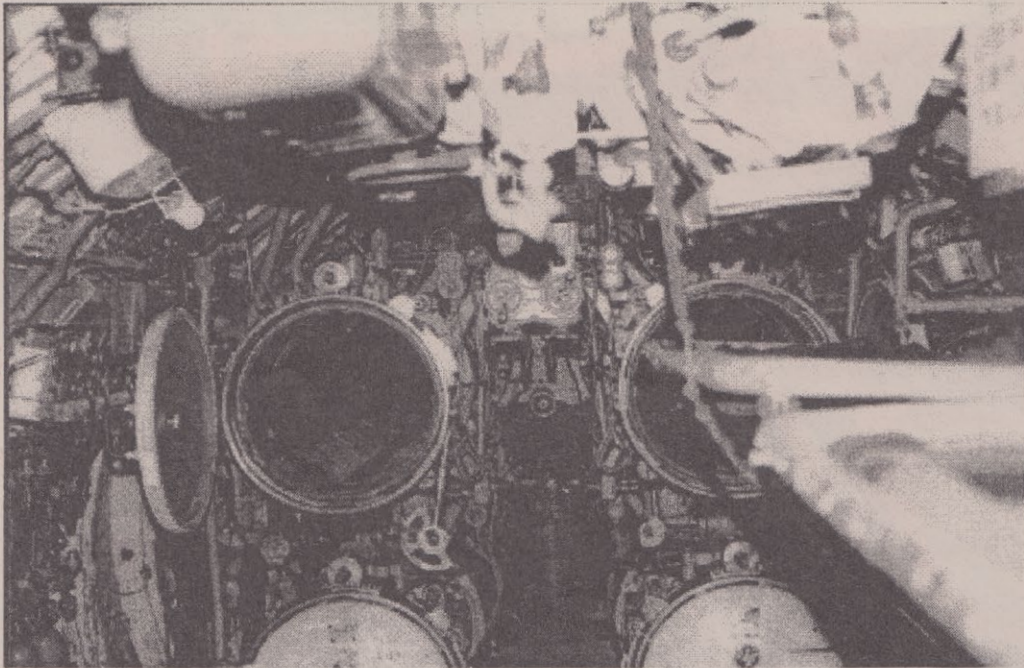
En gammal och beprövad störtorped försedd med inbyggd mållåsning på magnetsignaturer eller laser och snabba motorer. Hackspetten fäster sig vid målet och slår ut stora delar av datorfunktionerna genom att skicka en ström av signaler genom skrovet. Måste plockas bort av bargamatrosor för att oskadliggöras.

#### "Hugin"

Liknar störtorpeden Hackspetten till utformning och mållåsning, men i stället för att slå ut datasystemet skickar hugin-enheten tillbaka information om allt som försiggår i målets datasystem.

#### "Ymer"

Resonansdestruktor. En ny typ av avancerad och dödlig torped som laser sitt mål med hjälp av en inbyggd massdetektor. Träffar torpeden borrar den fast sig i målet och bygger succesivt upp destruktiva resonanser i dess skrov. Resultatet blir interna spänningar i metallen som inom ett par minuter kan orsaka multipla läckage och svåra inre skador. Liksom andra torpeder av samma typ måste den avlägsnas manuellt.



som inte är omtyckt av all personal på bryggan.

Akteröver torpedchef andra gradens rymdman Williamsson

Williamsson befordrades till andra gradens rymdman efter slaget om Victoria. Under bataljen tjänstgjorde han på monitorskeppet *Karl Knutsson Bonde*, vars reaktor skadades kritiskt och fick en härdsmläta ett par timmar efter att besättningen lämnat fartyget. Williamssons okonventionella användande av sandkastare satte en hel jaktflottilj ur spel under striden. Ryktet säger att Williamsson och Ödalen inte är de bästa av vänner. Det kan bero på att Ödalen är född i Jonersundsfaktoriet och Williamsson kommer från en borgarfamilj på LV366 yttersta station.

Bärgarmatros

Det krävs ett särskilt släkte soldater för att möta rymdens mörker ansikte mot ansikte. Skyddade endast av tunn kevlarväv och pansarglas ger sig bärgarmatroserna ut för att utföra ett av de allra farligaste uppdragen inom hela rymdflottan; att utföra reparationer och bärgningsaktioner på skeppets utsida. Till och med i striden hetta kan de kommanderas att avlägsna "fästingar" på skeppets skrov. De flesta bärgarmatrosar överlever inte mer än ett år i aktiv tjänst. Förberedelserna för en rymdvandring är omfattande, bara att sätta på sig dräkten kan ta uppåt en halvtimme. Kommunikationen med bärgarmatroserna sker via radio, eller mer sällan via en kamera som fästs på dräktens hjälm. Bärgarmatroserna tjänstgör under normala omständigheter som maskinister i var sitt skift.

Första bärgarmatros Pettersson och andra bärgarmatros Nilsson

De båda bärgarmatroserna är varandras totala motsatser. Pettersson är metodisk, noggrann och teoretisk i sitt hanterande av dräkten och spenderar ofta timmar med att laga små defekter och kalibrera instrument. Petterssons far omkom i en reparationsolycka på Victoriastationen just innan Peterson utexaminerades och elaka rykten antyder att han sedan dess är oerhört rädd för rymdens oförlåtande kyla. Nilsson däremot är uppvuxen i Hammerdalsbältet och ser rymden som sitt rätta element. Båda är helt färskas från krigsuniversitetet och har ännu inte gjort en rymdvandring under svåra förhållanden.

## SEKTION 2

*Menigas mäss, analys och vetenskaparens rum. Kapell. Psykomatrisens kärna.*

Här äter de meniga sittande på väggfasta bänkar och det är här de spenderar det mesta av sin lediga tid. Kortspel, armbrytning och andra enkla nöjen fyller tillvaron i mässen. Här finns även ett litet bibliotek för de som är lagda åt det hållet. I anslutning till mässen ligger kapellet där rymdmännen går för att be eller kanske tala med fältpastorn om sina andliga bekymmer. Precis vid skottet mot bryggan ligger analysrummet som innehåller vetenskapsfänrikens forskningsutrustning och psykomatrisens ömtåliga hjärna. Här arbetar analys med att kontrollera och bearbeta uppgifter från bryggan och vetenskaparen med att knäcka de vetenskapliga gåtor som *Carolus Rex* kan tänkas råka ut för.

Analys

Sensor, kommunikation och de andra på bryggan samlar ständigt in mängder av information från skeppets instrument, det är analys uppgift att tolka informationen och kontrollera den mot psykomatrisens väldiga databanker. Exempelvis får sensor in en mängd data om ett föremål hon strålningsavläser – materialkomposition, densitet, radiologiska fenomen osv. Alla dessa data skickas till analys som jämför dem med psykomatrisens register i olika kategorier för att upptäcka om sensor upptäckt ett främmande rymdskepp eller en asteroid.





Analys biträder även vetenskapskadetten i dennes efterforskningar, i praktiken blandas ofta deras verksamhetsområden. Vetenskapskadetten har inte befogenhet att beordra analys att lämna sin post som biträdande till bryggan. Till analys övriga uppgifter hör att hålla ett öga på skeppets livsupphållande system, framför allt tillgången på syre som drastiskt kan förändras vid skador på skeppet.

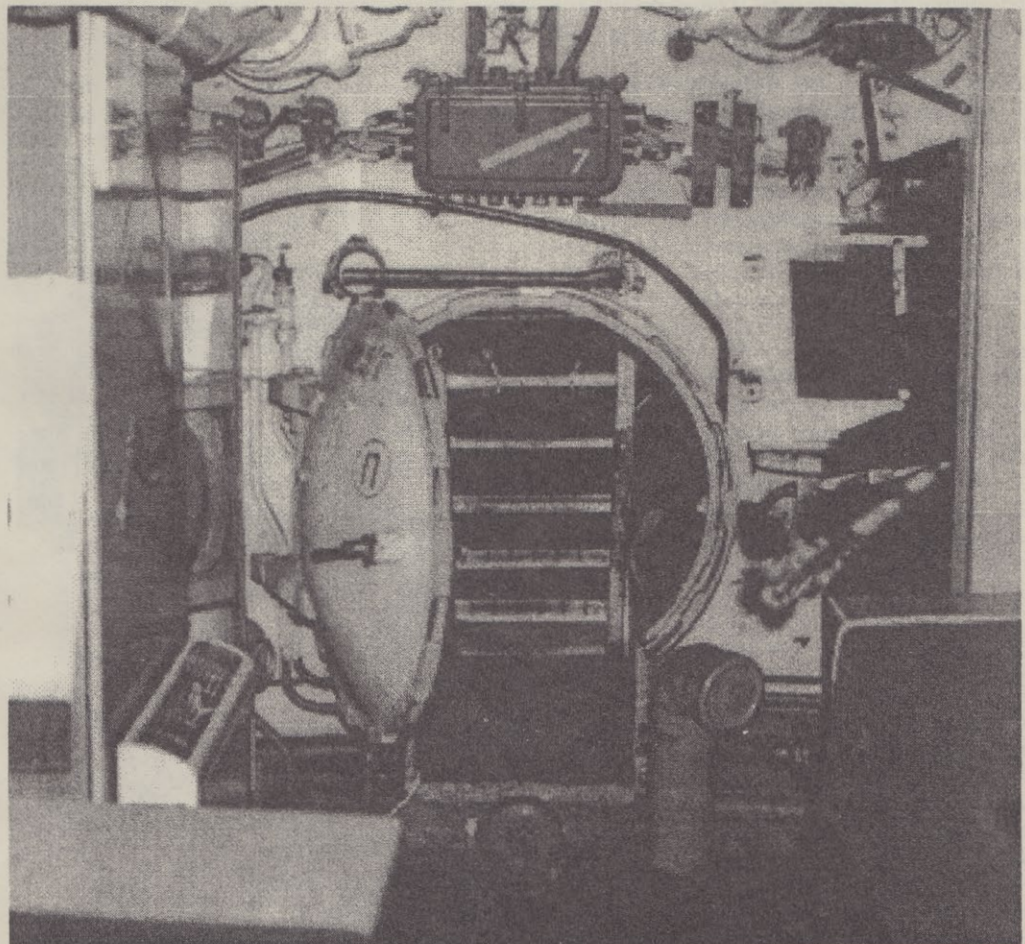
Första analys Berg kommer från en djupt religiös familj på LV366. Han har läst teologi men sökte sig till militären efter en termin. Med tanke på Bergs kyrkliga bakgrund blev det naturligt att han utbildades vid krigsvetenskapsakademien innan han skickades till Victoria för tjänstgöring som analytiker. Andra analys Thorsell befriades från militär tjänstgöring på grund av en svår lungsjukdom, men trots det var han fast besluten att tjäna sitt land. Efter ett års idogt läsande tog han sig in på krigsvetenskapsakademins gren för taktisk analys och som ett led i den utbildningen har han nu fått möjligheten att tjänstgöra på ett stridsfartyg. Thorsell är barnsligt glad över att ha nått sina drömmars mål men är kanske lite för intresserad av vapensystem och mekanik för att fungera optimalt som analytiker.

#### Vetenskapskadett Bogenstoft

Vetenskapsofficeren ombord på ett monitorskepp är vanligen av flaggofficers grad men Bogenstoft har ännu inte avslutat sin befälsutbildning. Men det Bogenstoft saknar i kompetens som officer tar han mer än väl igen på det teoretiska planet. Med en teologisk examen samt fullgjorda utbildningar i xenogeologi och applicerad astrofysik är kadetten utan tvekan den mest välutbildade personen ombord och han tycker om att påpeka det. Många gnisslar tänderna åt hans besservisfasoner men ingen kan neka till att han är lämpad för sin uppgift. Bogenstoft roar sig ofta med att spela schack mot psykomatrisen eller fältpastorn.

#### Fältpastor Kyle

Pastor Kyle ser till den andliga hälsan ombord på skeppet. Hans uppgift är att stävja amoraliska tendenser bland de meniga, se till att de sköter sina böner och hålla skeppet i Herrens tuktan och förmaning i största allmänhet. Kyle håller regelbundna bönemöten, förrättar ceremonier kring begravningar, håller i minneshögtider och välsignar skeppet i svåra stunder. I strid har han sin postering i kapellet där han ber för skeppets säkerhet eller på bryggan om befälhavaren önskar hans råd. Fältpastorn står utanför den egentliga befälskedjan men är inblandad i många viktiga beslut ombord. Pastorn är den person man går till med sina sorger och bekännelser, hans lugna röst och kloka förmaningar brukar lindra själsliga plågor och ge ny kraft. Kyle biträder även vetenskapskadetten i vissa frågor eftersom han utbildats av hezekielbröderna.



Utsikt

mot

## SEKTION 3

### *Bryggan, kaptenens rum.*

Bryggan är skeppets hjärna. Här fattas de övergripande besluten och order utgår för det allra mesta från bryggan till de andra sektionerna ombord. Bryggans trånga utrymme är fyllt av reglage och instrument som nästan aldrig används, idag går alla bryggans operationer genom psykomatrisens snillrika intelligenta nätverk. Varje post på bryggan har sin egen terminal som visar den information de behöver se för att fatta välgrundade beslut. Skeppets manövrer styrs genom att man matar in order på terminalernas tangentbord. Psykomatrisen analyserar sedan ordern och utför den. Behövs mänsklig hjälp för att utföra ordern, exempelvis om reglage måste dras åt eller säkringar bytas, så upplyser matrisen om vad som måste göras. Matrisen har aldrig rätten att fatta egna beslut, alla order måste gå genom ett mänskligt befäl för att vara giltiga.

Befälhavaren, kommendörkapten av andra graden H.C Reuter

Befälhavaren bär det yttersta ansvaret för allt som sker ombord på ett monitorskepp. Hon samordnar information från de olika posterna på och utanför bryggan och fattar de övergripande besluten. En bra befälhavare förstår att hon inte kan fatta beslut på egen hand utan lyssnar på sina underordnade med respekt för deras särskilda kunskapsområden. Reuter kommer från en lång familj av militärer, redan under 1600-talet slogs hans förfäder mot Storsveriges fiender och han när ett brinnande hat mot dansken. Han är ovanligt ung för att vara befälhavare över ett monitorskepp men hans tjänstemeriter är imponerande. Han första befäl var över torpedbåten *Eleonora* under slaget om Jorden. Alla andra skepp i hans flottilj förintades under den mardrömslika bataljen och *Eleonoras* motorer skadades så svårt att det tog fyra månader att ta sig till en vänligt sinnad rymdhamn. Under striden om Victoriastationen förde han befäl över *Carolus Rex* och lyckades slå ut den danska kryssaren *Fredrikshald*. Reuter är ökad på Victoriastationen som en hetsig slagskämpe som aldrig backar ur en konfrontation. Hans befälsmetoder är hårda och han beskylls ofta för att köra över sina underlydande. Speciellt hårt går han åt sin försteofficer och personalen på bryggan. Det är ingen hemlighet att Reuter kritiserar förhandlingarna med danskarna och anser att en offensiv är det enda sättet att bryta de svenska nederlagen.

Försteofficer, löjtnant Hammerdal

Löjtnant Hammerdal biträder kommendörkapten Reuter och vidarebefodrar ofta dennes beslut till övriga officerare och manskap. Även förandet av loggbok och taktisk samordning under strid faller på löjtnantens ansvar. Det betyder att Hammerdal ständigt måste vara informerad om allt som händer på bryggan för att kunna summera det för befälhavaren. När Reuter sover eller är upptagen på annat håll har Hammerdal befälet över skutan och fungerar på alla sätt som befälhavare. Vid svåra situationer har löjtnanten stående order att väcka Reuter. Bryggans besättning trivs generellt bättre med Hammerdal än Reuter som befälhavare men hans brist på erfarenhet kan ibland vara ett problem. Löjtnanten har ännu inte varit i strid, men hans betyg från kadettskolan är imponerande. Hammerdal tillhör en dubbad adelsätt som ännu inte förlänats några kolonier eller landområden. Löjtnanten är uppvuxen på Jorden till skillnad från de flesta rymdmännen ombord.

Första kommunikation menige Hedquist och andra kommunikation menige Thomasson

Kommunikation sköter skeppets relationer till omvärlden. Från denna terminal skickar man och tar emot meddelanden från andra rymdskepp och upprättar förbindelser med rymdhamnar och kolonier.

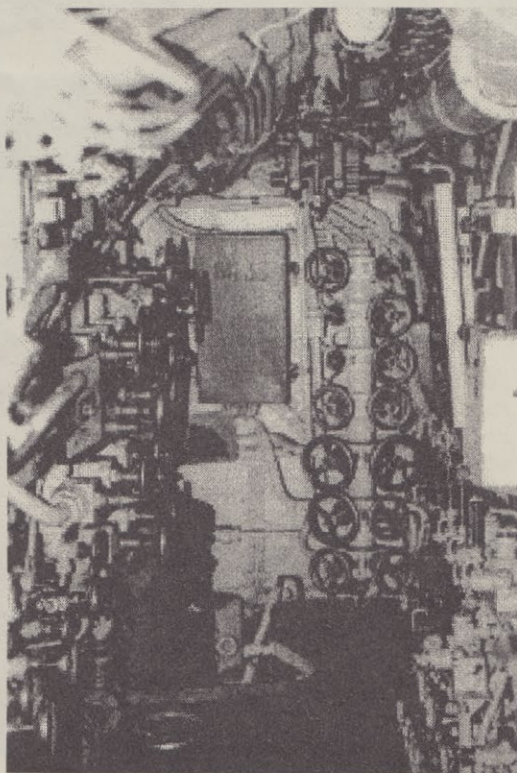
I strid har kommunikation ansvaret för att osäkra och avlossa torpeder, motmedel och den däckmonterade 30mm automatkanonen. Ger befälhavaren order om fri eldgivning fattar kommunikation alla beslut kring avfyran av vapensystem. I strid samråder kommunikation med torpedcheferna, sensor, navigation och styrman för att koordinera stridsmanövrer och eldgivning på effektivast möjliga vis. Hedquist och Thomasson är båda nyss utexaminerade från Victorias krigsuniversitet och tar mer än gärna mot råd från de luttrade torpederna angående stridstaktik. Hedquist är från Jonersund och en riktig arbetares svårmodiga med uppgivna livssyn. Thomasson däremot är son till en inte helt okänd vissångare på Victoriastationen och en vällustig typ förtjust i god mat och fina cigarrer. Vid terminalen är han skämtsam och lätt att ha att göra med.

Förstestyрман andra gradens rymdman Svärd och andrestyрман menige "Måttet" Klasson

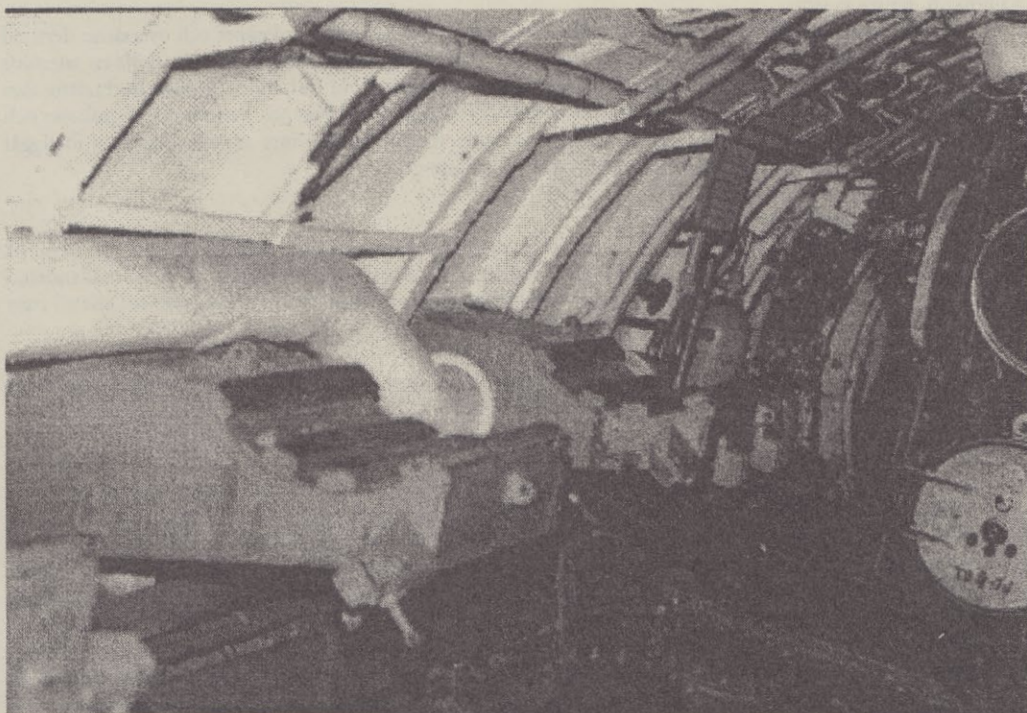
Styрман manövrerar skutan med hjälp av psykomatrisens manöverprogram och upplysningar från navigatören. I princip behöver styрман bara mata in rätt koordinater så sköter matrisen resten, men i känsliga situationer kan styрман flyga manuellt. I strid måste styрман lyckas placera skeppet i fördelaktiga skottvinklar och göra undanmanövrer i rätt tid. Psykomatrisen har ett stort antal flygmönster inprogrammerade och styрман kan själv skapa fler genom att mata in en följd koordinater, riktning och



Fältpastor Kulle



Bryggan



hastighetsförändringar. Svärd och "Måttet" är trots sina skilda sociala bakgrunder goda vänner och har en ständigt pågående pilkastningstävling. När den ene är på skift brukar den andre hänga över hans axel tills han blir bortkörd av något lättretligt befäl. Svärd är yngste sonen till en dubbad adelsman men har aldrig visat intresse av en officerskarriär. "Måttet" är gasarbetare från "Slasktratten", Johnsons & Sons utvinningsanläggning på LV366. Båda anses inte helt stabila, men de har gått ut med högsta betyg från krigsuniversitetet. Ingen av dem har någon stridserfarenhet.

Första navigatör korpral Göransson och andra navigatör korpral Tyllberger

Navigatören är det enda befäl som finns på bryggan förutom befälhavaren och försteofficeren. Navigatörens primära uppgift är att räkna ut säkra farleder för heideggerhopp och hålla reda på var olika föremål befinner sig i förhållande till andra i rymden. Till sin hjälp har hon psykomatrisens positionsangivelser, detaljerade stjärnkartor och taktiska uppställningar. I strid blir navigation den som samordnar bryggans funktioner tillsammans med försteofficeren och ser till att alla har en överblick över läget. För att förhindra oönskade sammanstötningar med himmelska fenomen kan navigatören fördröja alla manöver och skottorder om hon tror att de kommer att leda till en kollision. Navigation försöker även förutsäga fiendens rörelser och kan utifrån sina iakttagelser rekommendera taktiska manövrer. Korpral Göransson är en djupt religiös nybygggarson från Victoria II med en förmåga att uttala sig tvärsäkert även i de omöjligaste situationer. Det är välkänt att han under sin studietid på krigsuniversitetet arresterades fyra gånger för fylleri. Tyllberger har tidigare varit navigatör på sin familjs fria fraktfartyg och säger att han har varit med om både piratöverfall och plasmastormar. De flesta gillar hans vilda skepparhistorier, men när han påstår sig ha navigerat en halv parsec in i Tyrsundsältet blir det bara för mycket. Särskilt fältpastor Kyle ogillar hans uppenbara lögn.

Första Sensor menige "Plinge" Petersén och andra Sensor menige Frisk

Sensor är monitorskeppets alla sinnen och har till uppgift att läsa av de passiva sensorerna samt använda de aktiva på ett sätt som inte röjer skeppets position för tidigt. De data som sensor får från sina avläsningar är ibland svårförståeliga och måste vidarebefodras till analys men en duktig sensoroperatör kan känna igen fiendliga strålningssignaturer och magnetfält utan att behöva konsultera analys.

#### Strålningsdeflektorer:

I stort sätt alla militära rymdskepp är utrustade med välkoordinerade strålningsdeflektorer. Detta livsviktiga passiva vapensystem döljer effektivt ett stillastående skepp genom att böja av all sekundär strålning inom ett brett frekvensområde, som inbegriper såväl synbart ljus som konventionell radar. Sekundär strålning innebär den strålning som inte har skeppet som sin källa, det går därför t ex inte att dölja motorns ljusutsläpp vid förflyttning. Riktad laser, med dess enorma möjligheter till frekvensvariation, är den enda sekundärstrålning som är omöjlig att täcka upp. Om skeppet utsätts för avläsning eller målstyrning via laser krävs en frekvensanalys av den träffande strålen innan man kan justera deflektorena. Kontrollen av deflektorena sköts av kommunikation via psykomatrisen. I vissa nödfall, t ex om en målstyrningslaser snabbt måste böjas av, kan justeringen påskyndas genom att tillgripa manuella reglage på bryggan. Denna manuella justering verkställs av andraskiftets kommunikation efter psykomatrisens instruktioner.

#### Helioskop:

Förutom de valiga radiovagorna kan Carolus Rex skicka ut starka ljussignaler med ett stort helioskop som sitter på tornet, signalerna syns på upp till 10000 mils håll i klar rymd och är ett vanligt sätt att skicka enkla morsemeddelanden till många skepp samtidigt.

#### Radioskop, passiv sensor

Ett känsligt instrument avläser strålningsfält och radiofenomen i rymden kring skeppet och översätter dem till ljud som sensor kan lyssna på och psykomatrisen analysera. En duktig sensoroperatör kan lätt skilja en asteroidens mjuka brummande från en pulsars fräsande och ett monitorskepps dova bultande. Genom hörlurarna kan sensoroperatören även få en aning om föremålets position i förhållande till skeppet. Fenomen som pulsarer och solar stör ofta ut radioskopin med oregelbundna mellanrum. Radioskop kan inte uppfatta vad som försiggår bakom skeppet eftersom de egna motorsignalerna stör mottagningen.

#### Visuell detektion, passiv sensor

Kameror helt enkelt. Dessa teleskop är placerade längs skeppets sidor och kan upptäcka ett fientligt skepp på hundratals mils avstånd. Ett problem är att visuell detektion bara kan användas under optimala förhållanden, i närheten av gasmoln och liknande blir sikten noll och kamerorna oanvändbara. Ett annat problem är att i stort sett alla stridsskepp är utrustade med döljande strålningsdeflektorer.

De aktiva sensorerna skickar till skillnad från de passiva ut någon form av signal från skeppet som kan upptäckas av fiender och i extrema fall påverka vissa astronomiska fenomen.

#### Vågsensor

Ett kraftfullt instrument i skeppets torn skapar med hjälp av en specialiserad positronladdning en krökning av rymden kring skeppet. Krökningen sprider sig som ringar på vattnet runt fartyget och fortplantar sig i princip hur långt som helst. Ett annat instrument, själva vågsensorn, avläser hur krökningen fortplantar sig och kan på så sätt upptäcka alla föremål inom sensorns räckvidd och deras exakta positioner, hastigheter och i många fall vilken slags materia de består av. De flesta män och kvinnor som medverkar i rymdstrider har lärt sig frukta krökningens karakteristiska skri när den passerar genom skrovet, ett säkert tecken på att man blivit upptäckt. Dock är det lätt att ställa om radioskopet för att söka efter krökningar i rymden och om man är snabb kan man hinna se varifrån svallvågorna kommer och på så vis avslöja det avläsande skeppets position. Oförsiktigt användande av vågsensorn är ett säkert sätt att bli träffad av torpeder.

#### Lasersvep

I skeppets för sitter en ultraviolet högenergilaser som används för detaljerad avläsning av mindre områden i rymden. Lasern riktas mot ett område och sveper sedan blixtnabbt över det i ett finmaskigt rutnät. Träffar lasern något uppfattar känsliga fotosensorer de tillbakastudsande strålarna och skickar sina data till psykomatrisen. En laseravsökning ger mycket detaljerad information om ett måls sammansättning, storlek, hastighet och riktning samt i bästa fall en bild av det. Lasern kan även användas för att skicka vissa torpeder som följer lasern mot sitt mål, så länge lasern riktas mot målet kan inte torpeden missa.

#### Strålningsavläsning

Egentligen enbart en riktad form av radioskopi. Skeppet måste stå helt stilla och veckla ut sin bräckliga sensorantenn för att kunna utföra en detaljerad strålningsavläsning och är i det läget mycket sårbar. Att veckla ut antennen tar ungefär 5 minuter och det tar lika lång tid att veckla ihop den igen. Antennen är utrustad med sprängbultar för att kunna sprängas bort i nödfall. I utfällt läge försämras nämligen skeppets manöverförmåga.

#### Sond

En liten sond kan skickas från de bakre torpedrören. Den drivs med en liten atommotor och rör sig i 0.3 av ljushastigheten i önskad riktning. Sensor kan styra den och avläsa dess sensormeddelanden som skickas via radio. Radioskopi kan upptäcka och i vissa fall avlyssna radiotrafik mellan en sond och dess moderskepp. En sond är utrustad med detaljerade geologiska, astronomiska, radiologiska och kemiska sensorer. För att en sond skall

*O, Gud, bevara vårt fädernesland,  
Ve vårt dyra, älskade hem!  
Vår stolta rymd, vår vördade jord,  
O, Gud, beskydda dem!  
Vår moders hydda, vår faders gård,  
Vår barndoms vagga,  
vår ungdoms vård,  
Beskräma dem med din hand!  
Bevara vårt fosterland!*

## Vanliga flygmönster

### Sinus:

En slutkoordinat och en hastighet matas in och skeppet utför en hastig sinuskurveformad manöver som slutar på den position som angivits.

### Jarlsbergare:

Skeppet rör sig valdsamt i ett zikzak-mönster mot inprogrammerad destination. En vanlig manöver för att närma sig en fiende som öppnat eld.

### Galne Ivan:

En uråldrig u-batsmanöver som kommer väl till pass även i rymden. Skeppet vänder sig 180 grader med hjälp av motorutblåsen på skeppets sidor utan att minska sitt momentum framåt nämnvärt. När manövern är avslutad backar alltså fartyget i nästan samma hastighet som det förut rörde sig framåt med. Används för att kunna använda strålningsavläsning eller radioskopi även bakåt (normalt stör motors utblås all strålningsavläsning och radioskopi i en 45 graders vinkel bakom skeppet) och för att snabbt kunna rikta fyra torpedrör mot en förföljande fiende.

## Hur fungerar bryggan?

Här beskrivs en hypotetisk scen som skulle kunna inträffa på *Carolus Rex* brygga. Informationen inom parentes är kommentarer kring tekniska lösningar och hur spelet styrs bakom kulisserna.

Röd nödbelysning och de gröna bokstaverna på matrisens skärmar lyser upp örlogsmännens sammanbitna ansiktet. Motorens dunkande hörs tydligt. (Spelledarna skickar ett meddelande till sensor, de är beredda med en laddning färdigskrivna textmeddelanden och en av dem sitter vid ljud och specialeffektskontrollen, redo att spela upp ljudslingar och utlösa pyrotekniska effekter.)

En rad text uppenbarar sig på sensors bildskärm: **RADIOSKOP RAPPORTERAR NY KONTAKT: POSITION H22 BÄRING 98. DESIGNERAS KAPPA.** Sensor vänder sig genast till kaptenen, som står mitt på bryggan.

"Kommendörkapten, vi har ny kontakt, designerad Kappa" och sedan till analys, som sitter försjunken i tankar. "Analys, ny kontakt, jag skickar Kappas position till din terminal."

"Sensor, vilken avläsning föreslår du?" Befälhavaren naglar fast sensor med sin genomträngande, mörka blick.

"Visuell, kommendörkapten, med tanke på risken att det är ett flitigt skepp. En vågavläsning skulle varsko dem om vår närvaro, likaså ett lasersvep. Sond eller strålningsavläsning är också möjliga."

"Om de inte har passiva sensorer," inflikar analys. Befälhavaren blänger på honom. "Kommendörkapten," tillägger han snabbt.

"Ditt val sensor." Befälhavaren vänder sig mot styrman. "Fullt stopp."

"Aj aj kommendörkapten." Styrman knappar på tangentbordet.

**MOTORER A-D FULLT STOPP.**

Försteofficeren tar mikrofonen till den interna kommunikationen.

"Motorrum: fullt stopp. Ny kontakt Kappa." Rösten hörs i högtalarna över hela skeppet. Efter en kort stund avtar motorljudet och allt blir tyst.

(Spelledarna har läst ordern om fullt stopp, skickar anvisningar till motorrummet och sänker motorljudet när de är utförda) Sensor ger ordern **VISUELL AVLÄSNING KAPPA.** (Spelledarna skickar tillbaka en förskriften text) **VISUELL AVLÄSNING INTE MÖJLIG. STRÅLFÄLT AV INTENSITET 67 I POSITION X67.** Analys, som vet att pulsarer brukar ha negativ inverkan på avläsningar, skakar på huvudet. "Pulsarens ljus stör bildavläsningen, kommendör. Positionen stämmer med pulsarens."

(Spelledarna skappar in torpedens nya position, den har rört sig under tiden som gått.) **KAPPA NY POSITION K34.**

"Den är på väg mot oss, kommendörkapten. Beräknar tid till kollision."

Han knappar in: **BERÄKNA TID TILL KOLLISION KAPPA - CR.** Svaret dröjer en halv minut (Spelledarna matar in). **KOLLISION OM MINUTER 5 VID NUVARANDE POSITION.** "Fem minuter kommendör." Sensor börjar bli nervös.

"Styrman, vad är din bedömning?" Befälhavaren vänder sig till styrman.

"Det tar tre minuter att få märkbar momentankraft, kommendörkapten.

Det ger oss två minuter till undanmanöver. Är det en strålningsökande torped kommer den att låsa på motorsignaturen."

"Da är det bäst om vi tar reda på om det är en torped, inte sant mina damer och herrar? Sensor, sätt igång."

Sensor börjar skriva order **STRÅLNINGSAVLÄS KAPPA POSITION K34.** (sensorantennen är sedan tidigare utvecklad)

Kommunikation harklar sig. "Jag bedömer att en försvarstorped skulle kunna skjuta ned Kappa om vi avlossar den snart, kommendörkapten."

"Bra, förbered, men avlossa inte. Försteofficer, var beredd att ge order om klart skepp på min order."

"Aj aj kommendörkapten."

På sensors skärm blinkar orden **STRÅLNINGSAVLÄSNING GENOMFÖRD,** till följd av två kolumner siffror.

"Analys, se vad du får ut av det här" säger sensor och knappar vidare. "Jag förbereder vågsensoravläsning med er tillåtelse kommendör."

"Inte än sensor. Det kan fortfarande vara en asteroid eller vänligt sinnat skepp."

"Så fan heller," viskar sensor till kommunikation bredvid sig.

Analys tittar på raderna av data. (Han har innan spelet fått veta hur man skall tolka siffergrupperna)

"Föremålet har en massdriven motor och innehåller en instabil radioaktiv materialmängd. Jag bedömer att det är en kärnvapenbestyckad torped. "Kommendör, vad är dina order," flämtar analys och knappar in: **JÄMFÖR SIGNATUR MED DATABANK REFERENS TORPEDER.**

Befälhavaren stirrar tyst framför sig.

"Kommendör?"

"Försteofficer, stridspositioner. Kommunikation ge order till torpedrummet om att osäkra försvarstorped, rikta kanon och förbereda sandkastare. Klart skepp, stridspositioner, kontakt är torped.

Upprepar, klart skepp. Alla sektioner till stridspositioner, beräknad detonation om fyra minuter." Hans röst ekar genom skeppet och ljusen blir röda. Ljudet av springande steg hörs då tätarlagen intar sina positioner. Två bärgarmatrosor tränger sig genom bryggans knappa utrymme på väg mot sina rymddräkter.

komma helt till sin rätt måste den vara i kontakt med det den skall avläsa.

## SEKTION 4

### *Officersmässen och köket*

I officersmässen äter och uppehåller sig officerare och underofficerare. Vid måltider läggs vita dukar på borden och levande ljus i silverstakar ställs fram. På sin lediga tid spelar officerarna schack och dricker konjak eller läser en god bok. Inga meniga får uppehålla sig i officersmässen utan att vara kallade av ett befäl. I köket förvaras och tillagas skeppets enkla måltider och här kan man köpa tobak, sprit och andra ransonerade varor ur markenteriet.

### Tillförordnade kapten Ehrenborg

Kapten Ehrenborg är friherre Carl Ehrenborg av Bohuslands halvbror och befinner sig på skeppet efter påtryckningar från sina mäktiga släktingar. Han har ingen egentlig militär utbildning men förväntar sig att bli åtlydd i kraft av sin härkomst och sin raskt förvärvade titel som kapten. Han står endast under kommendörkapten Reuter i militär grad och många misstänker att han kommer att bli ett stort problem ombord *Carolus Rex*. Kapten Ehrenborg har redan innan skeppet lagt ut från Victoriastationen tydligt visat att han förväntar sig att ha

ett finger med i alla viktigare beslut på fartyget. När han inte lägger näsan i blöt sitter Ehrenborg med en konjak i officersmässen och pratar strunt.

#### Kunglig uppsyningsman, intendent Kloo

Alla svenska krigsfartyg har med sig en intendent från Kommissionen för Fosterländskhet. Intendentens uppgift är att kontrollera att inga revolutionära tendenser finns bland manskapet och att de svenska traditionerna hålls högt bland de ombordvarande. Uppsyningsmannen har rätten att frånta vem som helst ombord, inklusive befälhavaren, sitt befäl om han misstänker att främmande intressen eller revolutionära tendenser styr deras handlande. Uppsyningsmannen måste alltid själv kunna motivera ett sådant beslut vid hemkomsten, men kommissionen är känd för att hålla de sina bakom ryggen. Intendenten har befogenhet att ta kommandot över profossens konstaplar utan dennes medgivande. Vid misstanke om infiltratorer ombord ställs profossen omedelbart under intendenten och de samarbetar för att lösa problemet. Som alla intendent är Kloo hatad och fruktad av manskapet på *Carolus Rex* och det verkar inte som Kloo vill göra något för att ändra på den saken.

#### Profoss furir Wrangel

Profossen är rättvisans tjänare ombord *Carolus Rex*. Hon ser till att mannarna följer reglementet och utreder misstankar om brott ombord. De vanligaste förseelserna till rymds är stöld, försumlighet, fylleri och slagsmål som alla bestraffas med spöstraff och plats i arresten, som är belägen i ett möjligt förvaringsutrymme under bryggan, tills skeppet är i hamn och vederbörande kan ställas inför rätta. Vid mindre förseelser utdöms disciplinstraff som rengöring av torpedtuber, putsande av oljiga rör eller disk. I strid och andra situationer som kräver den straffades närvaro kan kaptenen tillfälligt frige den fängslade för att hon skall kunna utföra sin uppgift ombord. Wrangel är känd som en förständig profoss, inte helt olik de gemytliga patrullerande konstaplarna på Victoriastationen. Hon har tre år i tjänsten bakom sig och god hand med de meniga. Hennes förstående attityd har redan fört henne på kollisionkurs med intendent Kloo. Profossen har rätten att tillkalla sina två konstaplar som tjänstgör som maskinister när Wrangel inte behöver dem.

#### Första dagofficer furir Zetterström och andra dagofficer furir Thorell

Dagofficerarnas arbete är bland de hårdaste ombord. De båda furirerna har ansvar för att alla meniga och underbefäl upp till korprals grad utför sina order på ett smidigt sätt. De vanligaste problemen ombord ett monitorskepp är trängsel och panik. Med höga röster och bestämda nypor ser Zetterström och Thorell till att alla vet sin plats, bäddar sina sängar, putsar skorna och håller sig i skinnet. Dagofficerarna sköter de flesta rutiner ombord och förmedlar order från de högre befälen till mannarna. Dagofficerarna har även utbildning som marinsoldater och har befälet över motborden vid bordningsaktioner och andra strider man-mot-man. Deras tjänstevapen förvaras med de övrigas i ett skåp på bryggan och får endast hämtas ut efter befälhavarens godkännande. Thorell är barnsligt förtjust i drillövningar och missar aldrig ett tillfälle att tvinga mannarna att ränna fram och tillbaka genom skeppets tränga inre och svettas med pannorna mot stålgolvet. Thorell har tidigare tjänstgjort som instruktör inom armén, men har för ett år sedan omplacerats till den betydligt mer personalkrävande flottan. Hon har lite svårt att göra sig av med sina gamla manér men är omtyckt för sin öppenhjärtiga personlighet när hon inte är i tjänst. Zetterström är pedantisk på gränsen till vansinne och missar aldrig ett tillfälle att anmärka på uniform, bäddning, städning eller uppförande. Troligen är det hans avsky för drillövningar som räddar honom från att lynchas av besättningen.

#### Kökschef Gylborg

Gylborg är en rejäl typ som inte knusslar för någon. Han är kökets absoluta konung och låter sig inte stressas av något. Han ger intrycket att kunna laga palt mitt under slaget om Jorden och det finns de som påstår att han gjort just det. Inget, absolut inget, kan bringa Gylborg ur fattningen. Förutom att sköta servering och matlagning håller Gylborg i det lilla markenteriets affärsverksamhet. För sina blygsamma lönekuponger kan besättningen köpa ransonerade varor under bestämda tider. Vem det är som bestämmer tiderna är oklart, men de verkar ha mycket att göra med Gylborgs humör och övriga arbetsuppgifter. Enligt obekräftade rykten har Gylborg en del varor till salu som inte finns i reglementet.

#### Markenteriet:

Kronans snus	30 riksdaler
Kronans tuggtobak	20 riksdaler
Kronans brännvin (en sup)	10 riksdaler
Kronans choklad	10 riksdaler
Flottans manskapsjournal	30 riksdaler



Kunglige  
uppsyningsmannen



Ehrenborg

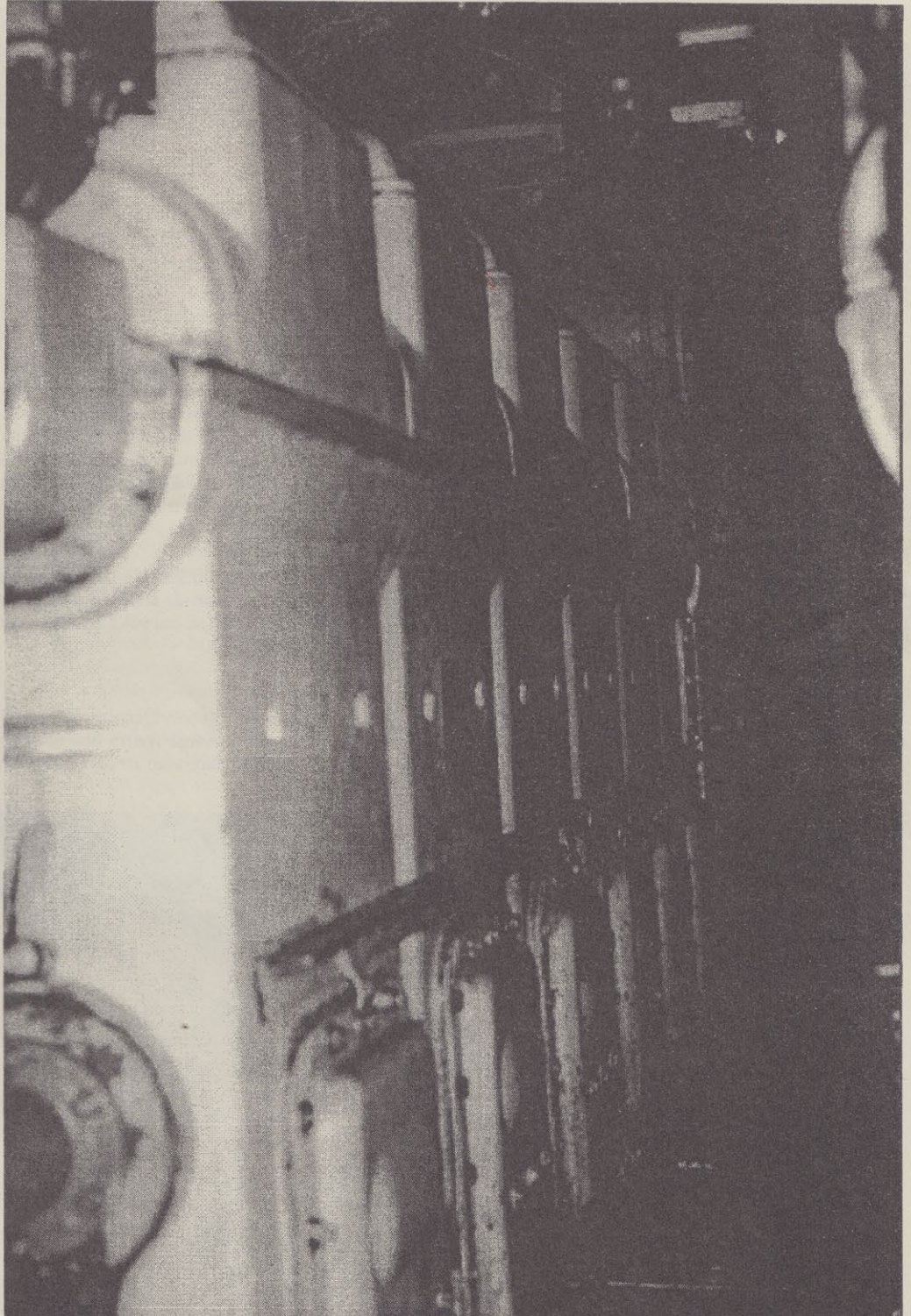
## SEKTION 5

*Maskinrummet – turbinen, omkopplingsreglage och underhållstunnel.*

Om bryggan är skeppets hjärna så är maskinrummet dess hjärta. Från den väldiga forsmarksreaktorn strömmar hettan som driver blendaturbinens 12 jättecylindrar. Energin som produceras i maskinrummet driver skeppet framåt och ser till att alla system har elektricitet. Tusentals kranar och vred dirigerar högtrycksånga, olja och energi ut i skeppet. Fungerar inte maskinrummet fungerar ingenting ombord.

Chefsmaskinist Palmestål

Maskinisternas uppgifter är många och krävande. Arbeten som sträcker sig från att olja pistonger och koppla förbi skadade system till att reparera förslitningsskador och täta gapande vakuumläckor kräver kvicktänkta och



*Skeppets hjärta*

## Hur sköts maskinrummet?

### Omkoppling:

När chefsmaskinisten upptäcker ett skadat system är den vanligaste åtgärden att försöka koppla förbi den skadade delen av systemet för att funktionen skall kunna användas ändå, i alla fall tillfälligt. När en skada skett kan maskinisten göra en systemdiagnos genom att ge rätt kommandon till psykomatrisen. Den söker sedan efter alternativa kopplingsvägar i sina databanker och skriver ut vilka vred som behöver dras åt, vilka säkringar som måste bytas och vilka kablar som måste kopplas om. För att underlätta maskinisternas arbete är alla kranar, elboxar och huvudkablar märkta med ett nummer som indikerar vilken sektion de befinner sig i och sedan ett identifikationsnummer. Ett typiskt resultat av en systemdiagnos kan se ut som följer:

Skada på strömförsörjning till torpedladdare C

Omkoppling möjlig via manuellt auxiliesystem.

I sekvens:

Tillslut vred 145678B, 132576F, 3546B, 5873H

Stäng av omkopplare 1F

Aktivera omkopplare 1C

Byt trasig säkring i skap 67F

För spak 599G till läge A

Tid för omkoppling 5,00.

### Startar nedräkning

Chefsmaskinisten ger sedan order till maskinisterna att utföra uppgifterna. I exemplet ovan skulle man behöva skicka maskinister till sektion 1, 3, 6 och maskinrummet och se till att de utför sina uppgifter i sekvens. Brukligt är att varje maskinist utför en serie omkopplingar och sedan ropar till nästa som under tiden lokaliserat sina vred, säkringar eller vad det nu är. När denne utfört sina order ropar hon till nästa tills chefsmaskinisten utför den sista åtgärden. Uppstår problem, som att ett vred fastnat, måste det rapporteras till chefsmaskinisten som rapporterar felet till matrisen. Man får inte ljuga och säga att man vridit ett vred man inte hittat eller som fastnat, detta är en viktig **regel** för att maskinarbetet skall bli spännande och utmanande. Maskinisten skriver in de åtgärder som utförts och skickar dem till psykomatrisen när arbetet är slutfört så gott man kan. Observera att omkopplingar ofta har en tidspress innan det havererade systemet kärvar ihop helt och hållet, lyckas man inte utföra uppgiften på utsatt tid kommer funktionen inte kunna användas under hela spelet. Snabbhet, kyla och effektivitet är egenskaper maskinisterna behöver för att rädda skeppets väsentliga system.

rådiga rymdmän. Chefsmaskinisten leder arbetet från sin terminal i maskinrummet. Härifrån matar han in order till psykomatrisen om fartökningar, kontrollerar skador och testkör reparerade motordelar. Chefsmaskinisten får sina order från bryggan, men när de väl nått honom är det hans och hans maskinisters uppgift att lösa problemet. En till synes enkel order som "fullt stopp" kan kräva att tiorals reglage skruvas åt och maskinerna kärvar ofta. Reparationer och omkopplingar är ännu omständigare procedurer som ibland tar timmar i anspråk. Palmestål har tjänstgjort på monitorskepp i fem år och har god hand med sina mannar. Carolus ryska skrov är för honom helt okänt och han svär ofta ljudligt över hur svårt det är att hitta vred och spakar i det rostiga gyttret.

### Reparationer

Reparationer av skadade maskiner är svåra utan att lägga skeppet i luftdocka, men blir ibland nödvändiga. En reparation utförs genom att avslitna kablar sammanfogas, sprickor tätas med en härdande metallepoxy, kretsar löds ihop och fogar svetsas med gassvets. Psykomatrisen kan ge detaljerad information om vilka åtgärder som behövs för att reparera ett trasigt system. Även reparationer har ofta en tidspress.

### Magnetluckor

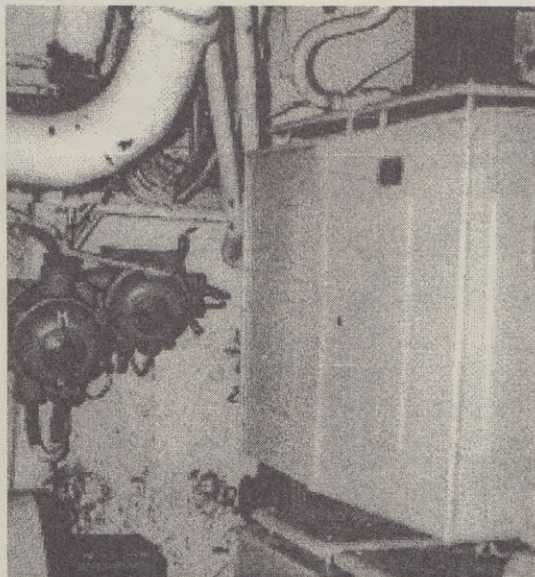
För att komma åt skadade system eller dolda vred måste man ibland öppna luckor i golvet. Dessa är magnetiskt slutna och kan inte öppnas utan psykomatrisens godkännande för att skydda känsliga system och undvika personsador. Det är alltså en regel att man inte kan öppna några som helst golvluckor utan att psykomatrisen godkänt det.

### Maskinisterna

Detta hårdföra släkte fyller alltid en ytterligare funktion förutom sitt arbete i maskinrummet. Det är chefsmaskinistens privilegium att kunna kalla in lediga maskinister om övriga skulle beordras till andra uppgifter. Enligt reglementet skall det alltid finnas en maskinist i maskinrummet under normala omständigheter, två vid klart skepp och fyra om skeppet är i strid.

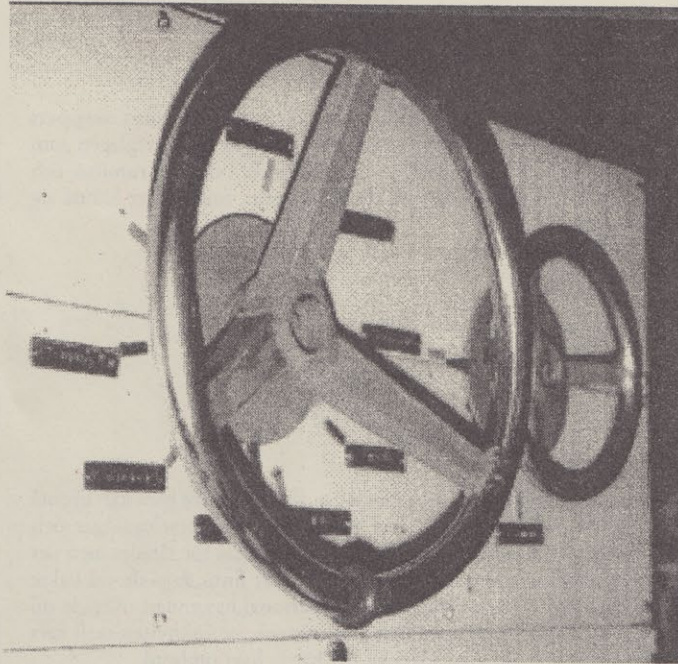
Första fältkonstapel/maskinist Holmberg och andra fältkonstapel/maskinist Karlsson

Fältkonstaplarna är profossens högra hand och hjälper honom i alla utredningar ombord. Ibland kan de även få order av den kunglige uppsyningsmannen, men det är mer sällan. Holmberg och Karlsson har stående order att gripa in vid slagsmål och bråk samt att hålla ögon och öron öppna efter tecken på skumraskaffärer bland de meniga. De har även uppgiften att bevaka fångar, förse-



Transformatorskåp





### Driftsreglage

Med särskild tätnings- och släckningsutrustning krävar de genom trånga utrymmen för att med risk för livet bekämpa skador som hotar att förstöra skeppet. En eld slukar syre i en rasande takt och ofta räcker ett par minuters brand för att besättningen skall få det svårt att klara hemresan. Läckor i gasledningar tätas med gummi och hårdande lim medan sprickor i skrovet måste fyllas med snabbtorkande tätningssskum. Tätarlagen är även de som vanligast skickas ut för att göra omkopplingar och reparationer.

Som om det inte räckte att vara maskinist och tätare tjänstgör dessa fyra härdade rymdmän dessutom som motbordare. Motbordare tränas i strid ombord på rymdskepp och anses tillsammans med bärgarmatroserna vara det hårdaste virket i rymdflottan. Deras uppgift är att stävja bordningsförsök från fiendeskepp och om möjligheten uppenbarar sig göra ett snabbt motangrepp och ta över det angripande skeppet. Motbordarnas rustningar består av tjocka skyddsvästar av kevlar och pansarplast som skyddar bra mot slag och snuddande gasdrivna projektiler men sämre mot eggvapen och pistoler på nära håll. Soldaternas arsenal varierar efter uppdrag. Ombord på ett monitorskepp används krutvapen bara i yttersta nödfall eftersom de kan skada viktiga instrument, i maskinrummet och bryggan får skott inte avlossas under några som helst omständigheter. I normala fall utrustas motbordarna med gasdrivna pistoler. Gasvapnen är inte lika kraftiga som krutvapen och oskadliggör snarare än dödar. För närstrid är motbordarna beväpnade med elektriska stötbatonger eller knivar som lämpar sig väl för strid i trånga utrymmen. I strid delas motbordarna upp i två stridspar som vart och ett leds av en dagofficer.

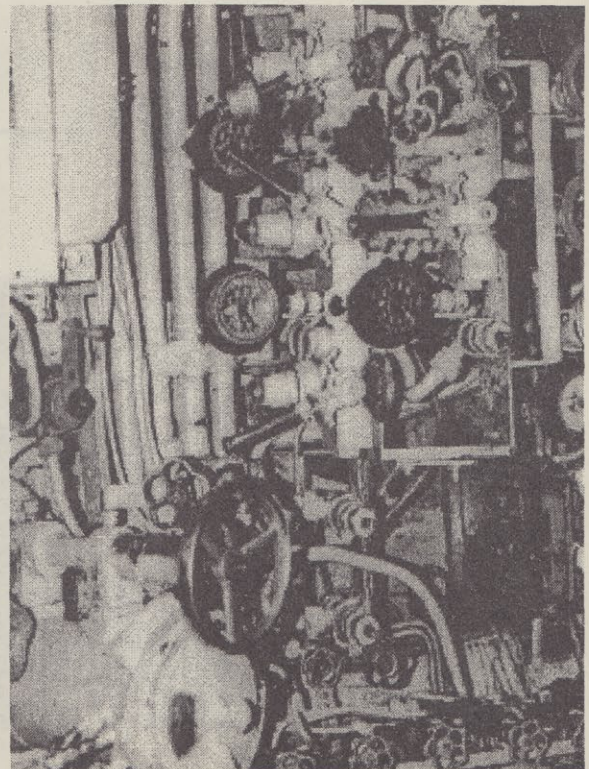
Laestander och Gröndal är första skiftets tätarlagen och motbordare. De är båda födda på Jönersund och är rejäla arbetare, vana att ta i när det behövs. Laestander har alltid med sig en tummad bok han fyller med dikter och tankar under de långa skiften i maskinrummet. Hittills har han vägrat visa sina alster för någon. Gröndals bror är en av de frivilliga på Proxima, ibland får man intrycket av att Gröndal önskar att han hade gjort honom sällskap till den isolerade planetens krigshärjade fält. Gröndal är alltid först att anmäla sig frivillig för farliga reparationer. Andra skiftets tätarlagen och motbordare missar aldrig en chans att lägga krokben för det första. Konflikten mellan de två skiften har flera gånger resulterat i bråk som måstat avstyras av konstaplarna. Johannesson är en tystlåten hammerdalsbo som tog värning efter att danskarna förstört hans hem. Han brinner av ett ständigt hat som lätt riktar sig mot hans kamrater när inga fiender finns i närheten. Zetterlund har ännu inte kommit ifrån sitt förflutna som hemlös tiggare i Victoria-stationens sevicetunnlar och nöjessektorer. Resten av besättningen ser misstänksamt på honom, trots att han bevisade sitt mod och sin lojalitet under slaget om Victoriastationen.

glade dörrar eller andra säkerhetsobjekt. Victoria II-nybyggaren Holmberg verkar trivas bättre i maskinrummet än på patrull eller vaktjänst, han har rykte om sig att se mellan fingrarna med mindre förseelser. Karlsson kommer från AGAs yttersta station på LV366 där hans far är vaktchef. Penalist och kompromisslös är två ord som sammanfattar hans personlighet väl. I maskinrummet är han bland de första att anmäla sig som frivillig för att krypa i smala tunnlar och det mildrar övriga menigas syn på honom något.

Första tätarlagen/maskinist/motbordare Laestander och Gröndal, Andra tätarlagen/maskinist/motbordare Johannesson och Wiberg Tätarlagens hårda uppgift är att täta läckor som uppstår i skrovet eller gasledning, släcka bränder och stötta nedfallande motorblock.



Maskinist/  
motbordare



## SEKTION 6

*Reaktorkontroll och heideggerdriften. 4 bäddar.*

Från den här lilla sektionen styrs reaktorns huvudfunktioner av maskinisterna, här finns skeppets huvudsäkringar och strömreglage. De flesta reparationer innefattar arbete i sektor 6. Även reglagen som aktiverar heideggerdriftens olika funktioner finns här. Maskinisterna har sina kojor i det här rummet och spenderar mycket av sin fritid här med styrketräning och kortspel, de flesta andra brukar inte känna sig alldeles välkomna i deras hårda men hjärtliga gemenskap.

## SEKTION 7

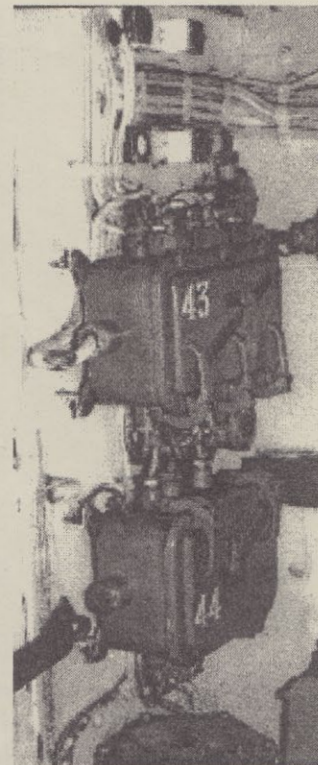
*Sjukhytt och bakre torpedrum*

I sjukhytten finns all den tekniska utrustning som behövs för att ta hand om alla de skador som kan uppstå på ett monitorskepps besättning. Avancerade medicinska sensorer trängs med amputeringssågar och injektionssprutor kring de två britsarna. I nödfall kan sovbritsarna i rummet användas för sårade, men det hör till undantagen att fler än två besättningsmän är svårt skadade samtidigt. Här finns även de två bakre torpedtuberna som rengörs med jämna mellanrum av torpederna. Övrig personal har endast tillträde till sjukhytten för att vila eller om de måste tala med sjukförmannen. Det är meningen att sjukhytten skall vara en lugn och trygg plats för de sårade och de som har svårt att klara av det hårda livet ombord.

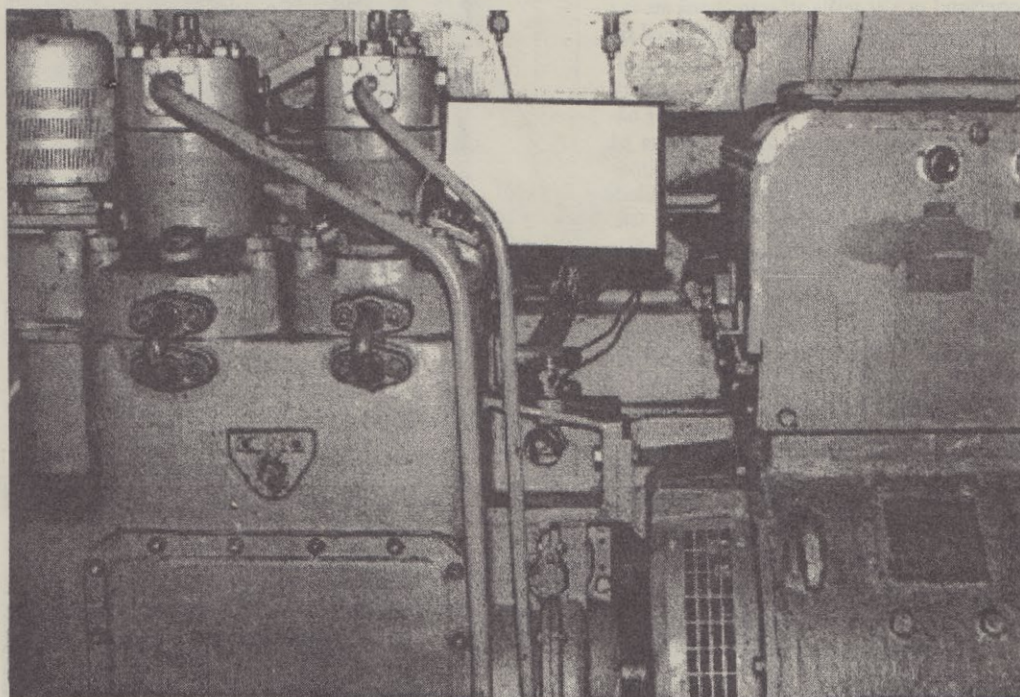
*Sjukförman fänrik Holmströmmer*

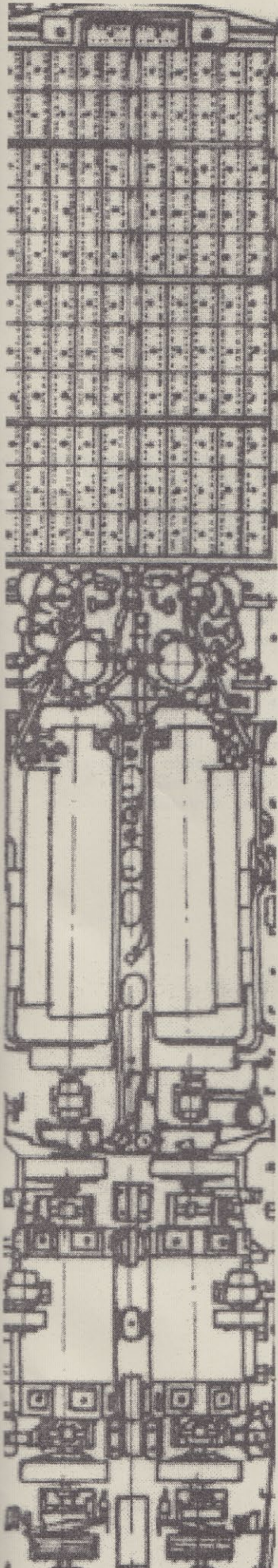
Otaliga åkommor, från klämsår och brännskador till panikanfall och klaustrofobi kan drabba ryddmännen ombord ett monitorskepp. Det är sjukförmannens uppgift att se till att alla får den vård och vila de behöver och han har rätten att rekvidrera personal för att bära skadade eller assistera vid fältoperationer. Sjukhytten är utrustad med primitiv kirurgisk utrustning och svårare inre skador är svåra att behandla med de medel som står till buds. Det är även Holmströmmer's uppgift att se till att mannarna äter, dricker och sover ordentligt så de inte blir utmattade i tjänsten. Holmströmmer har tidigare tjänstgjort på en av Sveriges största kryssare, flaggskeppet *Gustafhus Adolphus*, och han svär ofta över den bristfälliga utrustning han måste arbeta med ombord. Fänriken är mycket mån om ryddmännens hälsa. Vissa tycker att hans omsorg är väl påträngande och kallar honom sarkastiskt för "hela skeppets mamma".

Sjukförmannen är den som har auktoritet att dödförklara besättningsmedlemmar. I vanliga fall placeras avlidna i ett förrådsrum precis utanför sjukhytten i väntan på begravningen. Dock kan sjukförmannen om han misstänker att kroppen kan utgöra en hälsorisk omgående skjuta ut den i rymden, assisterad av akteröver torpedchef.



*Säkringskåp*





## PRAKTISK INFORMATION

Uppsättningen ges fyra gånger under hösten 1999 med 30-35 spelare varje gång.

SPEL ETT: 30-31 oktober.

SPEL TVÅ: 1-2 november.

SPEL TRE: 4-5 november.

SPEL FYRA: 6-7 november.

Evenemanget börjar ca kl. 09:00 dag ett med en offlajvgenomgång av skeppet samt utdelning av kostymer. Vi räknar detta som en mycket viktig del av evenemanget då det är enda tillfället som ni deltagare kan ställa frågor offlajv till oss om hur skeppet fungerar. Efter denna genomgång startar spelet och håller på till kl 16-17 dagen efter. När spelets brutits kommer vi ha en samling för debriefing och återlämning av kläder.

Exakta klockslag kommer sättas ut på hemsidan + mejlas till alla anmälda när de är fastställda. Om det går tänkte vi anpassa dem till tågtider från Stockholm. Försenade deltagare som anländer efter att spelet börjat kommer inte att släppas in.

### SPELPLATS

Lokalen är en för ändamålet omdekorerad rysk museibåt, belägen i Södra Hamnen i Norrköping. Det är enkelt att hitta till Södra Hamnen både med bil och om man kommer till tåg-/busstation. Tyvärr är vi ännu inte klara med en utförlig vägbeskrivning, men givetvis kommer vi att lägga upp en sådan på vår hemsida i god tid innan evenemanget.

För de som kommer längre ifrån än att det är möjligt att anlända till Norrköping samma dag som spelet börjar finns det möjlighet att övernatta i båten. De enda villkor vi har för detta är att man hjälper till med den städning och riggning som är nödvändig mellan spelen, samt att man meddelar oss i förväg.

### ANMÄLNING

Anmälan sker genom inskickande av ett anmälningsformulär, antingen per post eller från vår hemsida. Så snart som möjligt efter det skickar vi en anmälningsbekräftelse (primärt via e-post) där vi meddelar om ni fått plats på lajven eller inte. Sista anmälningsdag är 8:e oktober, men det kan bli fullt tidigare och det kan också finnas platser kvar senare.

Man anmäler sig till en plats på lajven och inte till en speciell roll. Det går dock givetvis bra att lägga in ett önskemål om en specifik roll. Om ni har något specifikt rollönskemål måste vi även veta hur pass ni prioriterar detta framför det datum ni önskar delta.

Om ni fått en plats på lajven men sedan ångrar er vill vi att ni meddelar oss detta omgående då det redan visats finna ett mycket stort intresse av att delta på "Carolus Rex".

### ROLLTILLSÄTTNING

Vi kommer att utnyttja den möjlighet som det faktum att ni deltagare inte behöver ordna era egna kläder ger till att avvakta lite längre med rolltillsättningen. Detta ger oss möjlighet att skapa en så optimal personbalans som möjligt. Eftersom det innebär ett hejdundrans massa extrajobb att stuva om i redan utdelade roller kommer vi heller inte att tilldela någon en roll innan vi fått in hans/hennes deltagaravgift. Vi planerar att i september börja skicka ut roller till de som betalat.

För att kunna gå så många av våra deltagare tillmötes vad gäller speldatum placerar vi inte direkt vid anmälan eller betalning in personer på olika spel. Ingen kommer att ges plats på något spel som de angett att de inte kan. Om ni är i behov av att få ert speldatum bestämt, hör av er.

### BETALNING

Priset för "Carolus Rex" är 800 kr (inkl. moms 6%). Denna deltagaravgift betalas till PG: 92 81 23 - 9 (bet. mot. Järneken), senast en månad efter det att ni erhållit er anmälningsbekräftelse. Sista betalningsdag är dock 991008. Efter detta datum vill vi ha betalningen direkt vid er anmälan. Om inte betalning inkommer i tid kommer andra intresserade att få möjlighet till er plats. Ni stryks sålunda inte direkt, men förlorar er reserverade plats.

Vid avhopp återbetalas 550 kr av deltagaravgiften, resterande 250 kr måste vi behålla för att täcka den

administrativa kostnaden. Vid avhopp efter 990930 betalas inte deltagaravgiften tillbaka alls, men man kan få 550 kr tillgodo om vi skulle sätta upp lajven igen.

Vad ingår och vad ingår inte i deltagaravgiften?

I deltagaravgiften ingår roll, lån av uniform, mat och drygt trettio timmar överraskningar. Det enda utrustningskrav vi har är att alla av hygienskäl måste ta med egna neutrala vita underkläder och strumpor. Helst linne och boxershorts av militärt slag, samt enkel neutral behå. Allt måste vara helt vitt utan märken eller text. Det spelar roll! Era underkläder kommer att märkas av de andra spelarna. Har ni en ovanlig skostorlek är det bra om ni tar med era egna svarta kängor. Detta är det enda ni behöver förbereda, förutom att läsa på det skrivna material ni har fått er tillskickat. Rollerna är skrivna på ett sådant sätt att de är enkla att gestalta, och kräver minimalt med rollförberedelser.

Mat

I beskrivningen av monitorskeppet finns matrutinerna beskrivna. Maten kommer att vara enkel men närande, så som kronans spis alltid är. Alla vegetarianer måste meddela oss detta i god tid innan lajven. Vi kommer inte att ha möjlighet att specialhushålla för matallergiker. Om det är mycket som ni inte tål är det bättre att ni själva tar med mat som ni vet att ni kan äta, för att vara på den säkra sidan.

Handla ombord

Kökschefen har hand om det lilla markenteriet. Varorna där säljs på kredit och ska betalas efter lajven. Vi har valt att göra så eftersom det inte rör sig om sådant som kommer alla till godo. Om tillförordnade kapten Ehrenborg efter middagen vill avnjuta en konjak ska inte sensor Frisk behöva vara med och betala det. Den blyga kvantitet alkohol som kommer gå att köpa i markenteriet är den enda som får förekomma under lajven.

## HYGIEN OCH SÄKERHET

Sjukhytten kommer vara utrustad med riktig första hjälpen-utrustning och de som spelar sjukförman Holmströmmer kommer att vara kunniga i att använda den. Läs mer om hur sjukhytten kommer att användas i avsnittet om agerande. Från ubåten finns endast två utgångar, en längst fram och en längst bak.

Under vissa situationer som t ex strid är det enligt reglementet föreskrivet att alla ska bära hjälm. Denna regel är inte i första hand skapad för att skapa stämning utan för att det är mycket trångt i skeppet och allt däri är gjort av hårt stål. I en hetsig situation kan det vara lätt hänt att man slår i en låg dörrpost eller vad det nu kan vara. Med hjälm på kan en incident som i värsta fall skulle kunna lett till en hjärnskakning helt undvikas.

Inuti skeppet finns dåliga möjligheter att sköta någon grundligare hygien. Eftersom lajven endast är ett och ett halvt dygn långt spelar det dessbättre inte så stor roll. En besvärlig sak kan dock möjligtvis vara kontaktlinser. Om ni inte kan ha dem i hela tiden rekommenderar vi att ni använder glasögon istället. Insättning och uttagning av linser är heller inte så stämningsfullt, men inget vi förbjuder om ni inte har något annat alternativ. Om ni har fler än ett par glasögon att välja på ser vi helst att ni tar dem ni minst gärna bär till vardags (inga medeltida dock). Det blir mer annorlunda så.

För att slippa lämna ubåten för naturbehov kommer vi att sätta in någon form av dasslådor samt förmodligen ett separat pissoarsystem. Ubåtstoaletterna fungerar inte och det är absolut förbjudet att ens tänka tanken att använda dem till det de en gång konstruerades.

Eftersom ventilationen i U194 inte är den bästa, samt att monitorskeppet *Carolus Rex* inte har obegränsat med syre, är all rökning förbjuden. Vissa roller har av stämningsändamål tillstånd att i mycket liten skala bryta mot reglementet på denna punkt, men om det inte står explicit i er roll är det alltså ingen rök som gäller. Vi uppmanar därför alla nikotinister att se till att införskaffa snus istället. Det är onödigt att tappa stämningen p g a röksug.

Ubåten är visserligen helt och hållet konstruerad i stål, men allt är så inkleterat i olja att alla former av osankionerad eld är förbjuden. Vi kommer använda levande ljus i officersmässen och vissa specialeffekter, men det är allt. Eldsläckare finns på ett antal ställen i båten. Dessa ska givetvis endast användas mot skarpa bränder och inte mot exempelvis en rökmaskin. Alla sådana simulerade skador sköts av tätarlagen. För att det inte ska råda någon tveksamhet kommer inga av specialeffekterna imitera eld eller brandrök. En noggrannare säkerhetsgenomgång kommer att hållas på plats innan spelet.

## ARRANGÖRSKONTAKT

För allmänna frågor kring evenemanget, kontakta Tomas Walch (tomas.walch@ebox.tninet.se eller 070-650 12 29). För frågor om roller och rolltillsättning, kontakta Martin Ericsson (gyllenberg@hotmail.com).

På vår hemsida lägger vi fortlöpande ut ny information. Den innehåller även en del ytterligare material som inte ryms i detta kompendium, så vi rekommenderar ett besök. Har ni ännu inte hört vår mp3-trailer så är det i stort sätt ett måste. Adressen är: <http://user.tninet.se/~nsq975fl/carolusrex>

## ÖVRIGT

Några av er kanske har reagerat på det faktum att det bakom produktionen av "Carolus Rex" ligger ett företag, Alternativ HB. Det finns många fördelar med detta. Den största är att ett levande rollspel är en form av teaterföreställning som därmed berättigar till en låg momsats, bara 6%, vilket är mycket lägre än den ingående moms vi drar av från produktionskostnaderna. En annan fördel är att Alternativ har en löpande verksamhet och därmed inte behöver bygga upp en kostsam administration enbart för projektet. Trots företagsformen har vi inget vinstsyfte med projektet. I denna första omgång arbetar vi helt ideellt med "Carolus Rex".

Vi vill passa på här att göra ett påpekande om det upphovsrättsliga skyddet av det konstverk som "Carolus Rex" utgör. Det är inte tillåtet att helt eller delvis återge texter eller bilder utanför ett sammanhang som har uppenbar anknytning till evenemanget (utan att betala royalty). Detta gäller även privata bilder tagna innan och efter lajven så länge de innehåller något av "Carolus Rex" specialdesignade scenografi och kostym. I klarspråk betyder detta att man inte får göra en lajv i samma värld som "Carolus Rex" eller låna icke-allmängiltiga begrepp och termer från densamma. Det innebär också att man inte får sälja sina foton som illustration till en artikel om levande rollspel i största allmänhet, men att man gärna får lägga upp dem på sin hemsida med lajvminnen. Är ni

*Ur svenska hjärtans djup en gång  
en samfärd och en enkel sång,  
som går till kungen fram!  
Var honom trofast och hans ätt,  
gör kronan på hans hjässa lätt,  
och all din tro till honom sätt,  
du folk av fräjdad stam!*

*O konung, folkets majestät  
är även ditt. Beskräma det  
och värna det från fall!  
Stå oss all världens herrar mot,  
vi blinka ej för deras hot,  
vi lägga dem inför din fot,  
en kunglig fotapall.*

*Men stundar ock vårt fall en dag,  
från dina skuldror purpurn tag,  
lyft av din kronans tvång,  
och drag de kära färger på,  
de gamla gula och de blå,  
och med ett svärd i handen gå  
till kamp och undergång!*

*Och grip vår sista fana du,  
och dristerliga för ännu  
i döden dina män!  
De trogna folk med hjältemod  
skall sömma av sitt bästa blod  
en kunglig purpur, varm och god,  
och svepa dig i den.*

*Du himlens Herre med oss var,  
som förr du med oss varit har,  
och liva på vår strand  
de gamla lynnets art igen  
hos Sveakungen och Hans män,  
och låt Din ande vila än  
utöver nordanland!*

osäkra om något, kontakta oss och hör efter hur läget är!

## ETIK OCH AGERANDE

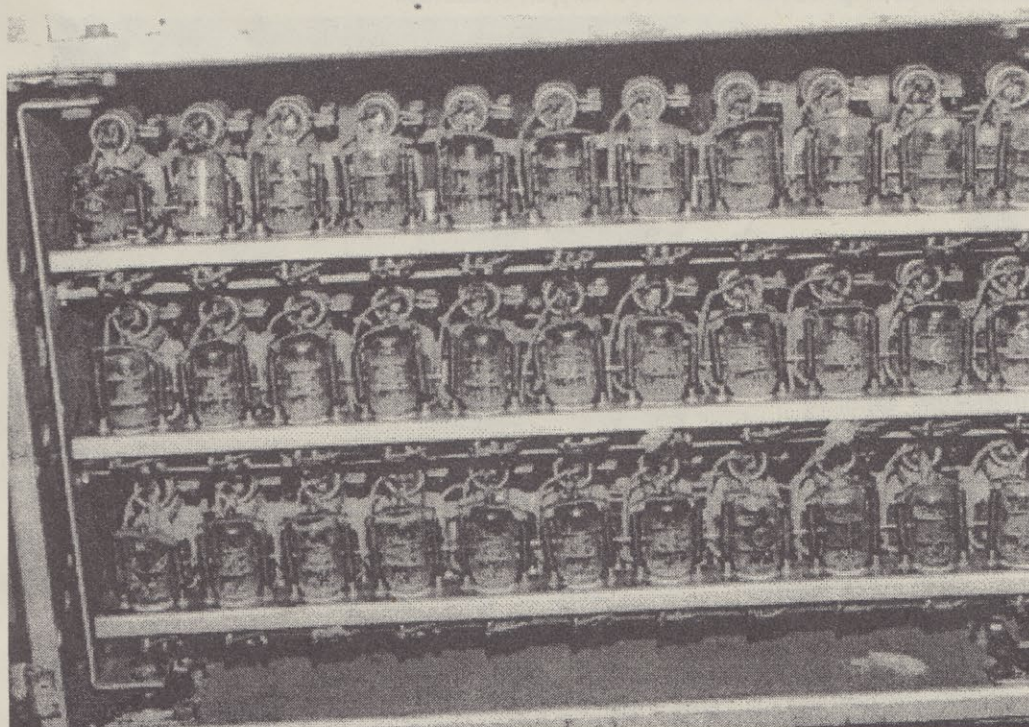
För att skapa de illusioner som fyller en lajv måste varje deltagare ha fantasi och inte minst en bra inställning till lajvande i allmänhet. Förhoppningsvis får ni som ska delta på "Carolus Rex" en bra syn på lajven genom detta kompendium. Det som återstår är lite information om den typ av rollspelande vi tänkt oss och om de nya berättartekniker som vi kommer använda oss av under "Carolus Rex".

Alla som deltar på en levande rollspelsuppsättning gör det för att det är roligt och upplevelserikt, det ska du ha i åtanke när man spelar din roll. Ditt agerande ska vara avvägt efter hur medlajvarna upplever det du gör. Det gäller att vara lyhörd och ödmjuk så att man inte kväver varandras roller i sitt spel. Att förgripa sig på andra eller lajva på någons bekostnad kan inte bortförklaras som en rolltolkning. Alla spelare har en gräns för hur mycket deras rollspelande klarar och går man över denna kränker man sin medspelares integritet. Resultatet blir i bästa fall endast att personens, och förmodligen även ens egen, illusion bryts, men det kan i värsta fall upplevas som djupt personligt kränkande. Allt givetvis beroende på situationen.

Du måste även vara beredd på att mycket kommer hända under "Carolus Rex". Din roll kommer förmodligen att råka ut för diverse obehagligheter och nedlåtande bemötanden, men dessa är aldrig riktade mot dig som person, utan mot din roll. Det måste vara möjligt för dina medspelare att spela ut sina roller och även låta dem hysa känslor som till exempel ilska mot din roll om situationen bäddar för det. Förutom ovanstående förmaning om hänsyn och respekt har vi inte någon slags universell gräns för rollspelet under "Carolus Rex". Det lilla formatet och offlajvgenomgången innan spelet bäddar istället för en stämning där alla känner av varandra. Eftersom alla roller även "är i samma grupp" så kan man heller inte lika lätt trampa över medspelaren, och vi tror inte heller att det är där som de viktigaste "förmaningarna" behöver göras.

På en fyradagarslajv brukar topparna ligga väl utspridda – vi satsar istället på en koncentrerad, hög rollspelnivå. Det betyder inte att det kommer vara supermycket aktivitet hela tiden, utan främst att vi vill undvika att fokus och närvaro i rollspelandet svackar så som det ofta gör tidvis under långa lajver med utdraget händelseförlopp. En annan stor skillnad med "Carolus Rex" jämfört med vanliga lajver är att vi arrangerar fortsätter att påverka handlingen i en exceptionellt hög grad även efter att spelet startar. Vi kommer att låta en massa olika saker hända som ni måste reagera på, ofta under stor press och stress. Vi vill inte skriva någon på näsan genom att dra en lång beskrivning om hur det går till att delta på en levande rollspelsuppsättning, men vi vill göra ett väldigt konkret påpekande om vikten av inlevelse. Det finns nog få lajver som Alternativs slogan "upplevelse genom inlevelse" stämmer så bra in på som "Carolus Rex". I och med att vi till exempel håller till i ett fullkomligt död gammal ubåt gäller det att verkligen leva sig in i att det sprutar ånga i rören, att det nu faktiskt ligger en torped i tuben man just laddade och att det spelar stor roll om ett reglage öppnas eller stängs. För att kunna få fram situationer som verkligen känns kritiska gäller det vidare att alla verkligen betraktar dem som detta. Just reglagen är ett tydligt exempel eftersom det är något som vi arrangerar inte har någon möjlighet att "kontrollera".

Ibland kan det dock bli för mycket, om än bara för en liten stund. Därför kommer vi att ge offlajv-instruktioner till den som spelar sjukvårdaren att han/hon ska vara uppmärksam på hur alla mår och om det skulle behövas (och då inte bara på en fysisk sjukdom, utan även av t ex trötthet eller för mycket psykisk press) så har sjukvårdaren rätt att lyfta ur alla besättningsmedlemmar från deras skift och låta dem vila sig i sjukhytten, där det inte händer så mycket och där man även kan gå direkt ut ur båten om så skulle krävas. Genom att sjukhytten kommer fungera som denna "ventil" tror vi att det är möjligt att höja nivån på pressen och stressen och alla de olika hemskheterna i övrigt på ett sätt som tar hänsyn till att olika spelare klarar olika mycket. Tänk på att på samma sätt som man måste visa hänsyn och respekt mot sina medspelare måste man också göra det mot sig själv.



Det är helt OK att själv känna efter att allting kanske blivit lite mycket ett tag istället för att tappa fokus i spelet medan man väntar på sjukförmannen. Det som är ens egna fysiska gränser är även rollens, i viss mån gäller det även de psykiska. Observera att sjukhytten inte på något sätt utgör ett offlajvområde.

Trots att vi satsar på en hög rollspelnivå innebär inte det att "Carolus Rex" är en svår lajv att delta på. Med en medryckande handling och genomarbetade roller så kommer det vara betydligt enklare att gestalta sin roll på "Carolus Rex" än de flesta andra lajver. Hollywoodaction är ledordet, inte Norén.

#### Vapen, strid och död

Vid strider man-mot-man används tomskjutande paintball-vapen, attrapper föreställande elektriska stötbatonger, teaterknivar eller liknande. Det är inte tillåtet att använda några andra tillhyggen än de vi arrangörer presenterar som vapen. Det är alltså helt förbjudet att svinga skiftnycklar, köksknivar, officerssablar eller vad det nu kan vara mot sina medspelare. Lika självklart som det låter och det ska det förbli hur pressad och adrenalinstinn situationen än kan komma att bli. Har man inte tillgång till något godkänt vapen är det tillåtet med överdrivet stiliserat teaterslagsmål. Det innebär markerade slag och följsam brottning under stor försiktighet.

På grund av att skeppets interiör är av stål med ett inte obetydligt antal utstickande rör och annat otäckt är kontroll och uppmärksamhet av yttersta vikt vid all form av strid inuti skeppet.

Under "Carolus Rex" kan karaktärer dö. Antingen p g a instruktioner från oss arrangörer eller frivilligt. För de flesta är det frivilligt om de vill att deras karaktär vid en svår skada ska avlida eller hamna i sjukhytten. Enda tillfället vi kan tänka oss att man som deltagare skulle välja att ens karaktär avlider är när man känner att lajven närmar sig sitt slut och man ändå inte tycker det känns möjligt att återvända till spelet. Man spelar död genom att vända ögonen uppåt när någon tittar efter. Spelar man att ens roll dör får man finna sig i att agera lik tills begravningen är avklarad och alla lämnat torpedrummet, varpå man kryper ut ur torpedtuben och lämnar ubåten. Blir ens roll skadad kommer den att så förbli lajven igenom. När det värst kritiska läget är stillat och om sjukförmannen så finner möjligt är det möjligt att lämna sjukhytten, men man får inte glömma att fortsätta rollspela sin skada så väl man kan.

Vi håller i skrivande stund fortfarande på att prova ut olika typer av gift- och skadesimuleringar. När vi hittat de bästa lösningarna kommer vi att informera om dessa.

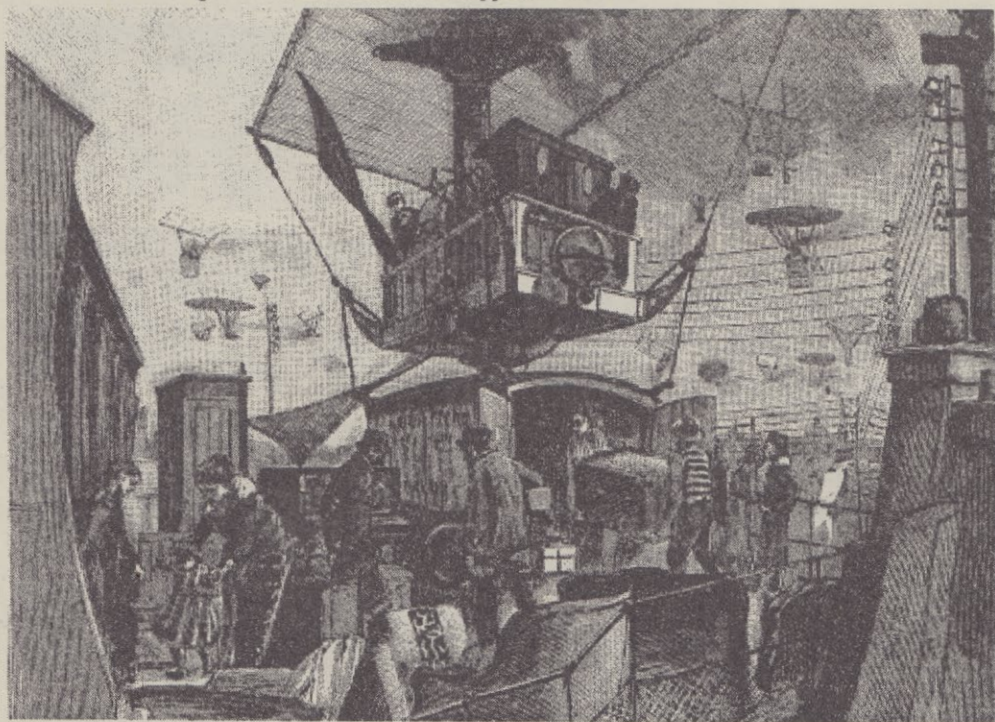
#### Nya berättartekniker

"Carolus Rex" innehåller en del i lajvsammanhang nya grepp som bryter mot den traditionella hyper-realistiska berättarstilen. I inledningen och avslutningen av lajven kommer handlingen att berättas av en röst i högtalarna. När detta sker är endast den röda belysningen tänd och som spelare sitter/står man tyst och stilla och lyssnar. Det kommer vara mycket tydligt när spelet fortsätter som normalt.

När monitorskeppet går med heideggerdrift appliceras tidsklipp. Den ena heideggerbryggan följer helt enkelt den andra direkt. Tidshopp återföljs alltid av en berättarröst.

Vissa situationer är inte möjliga att gestalta, nämligen de som uppstår när/om bärgarmatroserna måste operera utanför skeppet. Detta är fullt möjligt (så länge man har rymddräkten på förstås) och det som då händer dem kommer berättas på ett fantasirollspelsliknande sätt. Möjligtvis kommer vi även att använda stämningsskapande musik. Detta är inte ännu riktigt bestämt, vi måste först testa och se om det fungerar.

Det krävs naturligtvis en hel del tekniska finesser för att berätta historien om *Carolus Rex* på ett spännande vis. En stor del av arrangörernas energi går åt till att hitta på genomförbara lösningar som känns häftiga. Psykomatrisen, hjärtat i det tekniska maskineriet, är i själva verket ett datornätverk med ett specialprogram. Utanför ubåten styrs det av en stab spelledare som reagerar på spelarnas inmatade beslut genom att skicka text till matrisens terminaler eller utlösa olika sorters specialeffekter. Vi kommer montera ett komplicerat system av större och mindre högtalare samt även en del mindre pyrotekniska effekter. Om ni i förtid skulle stöta på någon förberedd effekt är det bara att ignorera den som en del av skeppets konstruktion.



# Caroline Rex

In the early 1950s, the University of North Carolina at Chapel Hill was the first to offer a program in the field of...

THESE  
THESE  
THESE  
THESE

For more information, please contact the...

...

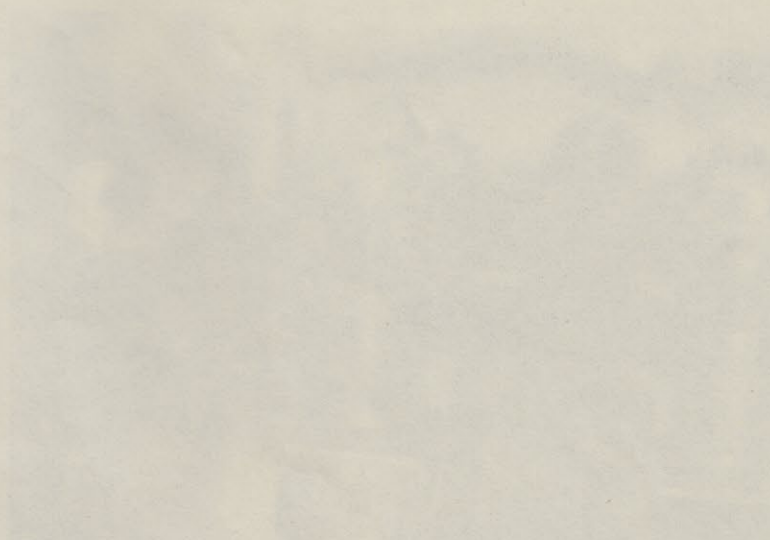
...

...

...

...

...



# Carolus Rex

En interaktiv teateruppsättning om monitorskeppet Carolus Rex och dess besättnings svåra prövningar i det stora rymdkriget mot dansken i slutet av nästa århundrade.

**TIDER:** SPEL ETT: 30-31 oktober.  
SPEL TVÅ: 1-2 november.  
SPEL TRE: 4-5 november.  
SPEL FYRA: 6-7 november.

Evenemanget börjar ca kl 09:00 dag ett och håller sedan på till kl. 16-17 dagen efter. Exakta tider kommer publiceras på hemsidan.

**PLATS:** En för ändamålet omdekorerad rysk museibåt, belägen i Södra Hamnen i Norrköping.

**PRIS:** 800 kr. I avgiften ingår ingår roll, lån av uniform, mat och ca trettio timmar överraskningar.

**ANMÄLNING:** Skicka in ett anmälningsformulär, antingen via post eller vår hemsida.

**SISTA ANMÄLNINGSDAG:** 99 10 08, efter detta datum räknar vi er som anmälda endast vid inkommen betalning.

**ROLLTILLSÄTTNING:** Roller delas ut efter betalning, med början i oktober.

**HEMSIDA:** <http://user.tninet.se/~nsq975f/carolusrex>

**KONTAKT:** För allmänna frågor kring evenemanget, kontakta Tomas Walch (tomas.walch@ebox.tninet.se eller 070-650 12 29). För frågor om roller och rolltillsättning, kontakta Martin Ericsson (gyllenborg@hotmail.com).

