

SKYMNINGSHEM
ANDRA IMPERIET



YUKIKAZE SÄSONG 5:

BLODSHÄMND

THIS IS A FREE FANSUB! DO NOT SELL, RENT OR EBAY!





INNEHÅLLSFÖRTECKNING

Yukikaze Säsong 5: Blodshämnd 3

Synopsis.....	3
Upplägg.....	4
HH-56 Ikaruga.....	5
Ryuku-systemet.....	8

Händelser i säsong 5 11

I: Spelöppning.....	11
I förra avsnittet.....	12
Tyst natt.....	12
Mansgrisar och andra svin.....	13
Ringar på vattnet.....	13
Rörelse.....	14
Ord som svärd.....	15
Snöstorm.....	15

Regler 17

Hur man slår.....	18
Strid.....	20
Skada och smärta.....	21

Rymdskepp, stridsrustningar och rollpersoner 23

Rymdskepp.....	23
Spelledarpersoner.....	26
Ryuku-systemet (spelarens karta).....	32
Midohara Eri.....	33
Rena Akihira.....	35
Nanasawa Shioru.....	37
Sonoda Yuki.....	39
Heidi Junge.....	41
Statistformulär.....	43



YUKIKAZE SÄSONG 5: BLODSHÄMND

Den femte och sista delen i serien om divisionen Yukikaze börjar mitt i handlingen. Rollpersonerna har lyckats spåra en del av piratgruppen Svarta drakarnas rörelser genom ett asteroidfält och hittat en punkt där piraterna nästan alltid passerar. Där har de lagt sig i bakhåll för att slå till mot piraterna nästa gång de anfaller. En grupp piratjaktsskepp dyker upp och rollpersonerna slår till.

Saken är den att Svarta drakarna har haft en fejd med divisionen Yukikaze genom tidigare äventyr, och nu har nästan halva divisionen dräpts genom ren feghet. Divisionen har därför gett sig den på att hämnas, och tänjer på reglerna så mycket som det går för att kunna göra det.

Problemet är att de tänjer på reglerna. Deras moderorganisation, Vita gudinnans tempel, tycker inte om privata hämndaktioner, och Federationens flotta gillar inte vigilanter. Dessa båda kommer därför att sätta käppar i hjulet för rollpersonernas sökande efter hämnd. Det blir inte bättre av att flera av de ledande officerarna i Flottans lokala insatsgrupp dessutom är mutad av Svarta drakarna, och därför mer på piraternas sida än på rollpersonernas. De planerar till och med att hoppa av till Drakarna. Drakarna skickar en representant, Sagewaru Kanako, för att förhandla om avhoppet. Det är inte en helt okomplex historia – att få ett två kilometer långt snabbinsatsskepp med besättning att försvinna är inte särskilt lätt.

Planen är att hoppa med snabbinsatsskeppet till ett system i närheten som Drakarna använder som korridor in och ut från sina baser. Systemet är obebott och innehåller bara automatiserade transitportaler. Där ställs besättningen inför ett ultimatum: att gå med Drakarna eller dumpas på någon ödeplanet någonstans och eventuellt räddas av Federationen – om Federationen ens bryr sig.

Samtidigt som förhandlingarna pågår så måste rollpersonerna neutraliseras, så befälen tar till diverse riktade åtgärder mot dem för att upplösa divisionen Yukikaze som stridande grupp. Man försöker därför upplösa gruppen på ett eller annat sätt, genom att belägga en rollperson med flygförbud och skyffla runt i organisationen på olika sätt.

Att hoppa till ett annat system är inte en lätt uppgift med ett så stort skepp som ett snabbinsatsskepp eftersom det är så stort att det inte får plats i en portal. Man måste ut till utkanten av solsystemet så att hoppet inte störs av stjärnans gravitation. Det tar åtta dagar att flytta skeppet dit ut och göra hoppet. Efter att hoppet är gjort så befinner sig snabbinsatsskeppet i okänd rymd, och där kommer Drakarna för att ta över snabbinsatsskeppet. Snabbinsatsskeppet är som sagt var enormt stort, så en stor del av piratflottan behövs för att neutralisera skeppet.



NAMNEN I ÄVENTYRET

”Yukikaze” kommer från en berömd japansk jagare från Andra världskriget. Hon blev känd som ”den osänkbara”, och var en av ganska få jagare – den enda av sin klass – som överlevde till krigsslutet. Hon överfördes till Republiken Kinas flotta 1947 och skrotades 1970.

”Ikaruga” kommer från en vertikalscrollande shooter från 2001 med samma namn, som lyckades blåsa lite liv i en döende spelgenre när RPG, FPS, RTS och MMO höll på att äta upp hela marknaden.

Ikarugas skrovnummer ”56” valdes för att anspela på Iso-roku Yamamoto, Kejsarliga japanska flottans överbefälhavare – ett sätt att säga ”fem-sex” är ”itsu-roku”. Yamamoto är mest känd för yttrandet *”Jag är rädd att allt vi har gjort är att väcka den sovande jätten och fyllt honom med fruktansvärt beslutsamhet”*, något som han förmodligen inte yttrade. Han sade dock något med liknande innebörd i 1942. Yamamoto sade också *”jag kan härja fritt i sex månader, kanske ett år, men jag har inga förhoppningar för andra och tredje året”* – vilket visade sig vara sant.

”Sonoda Yuki” kommer från webbserien Megatokyo. Yuki är en skolflicka som talar hyfsat god engelska och blir kär i huvudpersonen Piro på grund av hans teckningar av ledsna flickor i snö. Även Shiorus och Yurikas familjenamn, ”Nanasawa”, kommer från Megatokyo, nämligen den flicka som Piro blir fascinerad av, Nanasawa Kimiko. Sekonden, ”Dominic Nguyen” kommer också från Megatokyo – han förekommer både i serien som Sega-torpeden Dom och utanför som Shirt Guy Dom, mannen som ritar streckgubbeserier med mycket sjuk humor.

”Jorges värld” och ”Jorges måne” hänvisar båda till rollspelsmodulen ”Jorges bestiarium” till Drakar&Dermoner version 6.

Gasjätten ”Ieyasu” får sitt namn från Tokugawa Ieyasu, en av de tre män som enade Japan efter Krigseran och inledde Tokugawa-shogunatet som isolerade Japan från omvärlden och varade fram till Meiji-restaurationen på 1800-talet. Toshiro Mifune gestaltar den väldigt Tokugawa-liknande Toranaga i tv-serien Shôgun från 1980-talet. Ieyasus månar får sina namn från en hustru (Toku), två sondöttrar (Sen och Kazuko) och en svärdotter (Oeyo).

UPPLÄGG

Äventyret är i stort sett upplagt som en ”fisk-tank”. Det finns en uppstartande händelse som är skapad för att lära ut systemet och ge lite övning på hur det funkar samt att få upp farten. Därefter tar själva fisktanken vid.

Fisktanken kretsar kring ett antal ”fiskar”, som alla har olika mål. Allt eftersom någon fisk gör något så påverkar det de andra fiskarnas väg mot målet, varför de vidtar åtgärder. Det får i sin tur andra fiskar att reagera, så reaktionerna sprider sig som ringar på vattnet. Man kan säga att om det rälsade äventyret är sorterat efter tid, och ett dungeon-äventyr är sorterat efter plats, så är fisktanks-äventyr sorterade efter personerna i äventyret.

För att det ska fungera så får spelledaren en mängd resurser med det här äventyret.

- Platser utgör kulissen för själva äventyret. Det kan finnas en del resurser på olika platser – bränsle och vapen ombord på HH-56 Ikaruga, till exempel.
- Personer är det viktigaste. Det omfattar rollpersoner och ett antal spelledarpersoner. Samtliga dessa har olika mål som de försöker uppnå och diverse resurser med vilka de försöker uppnå dem.
- Händelser inträffar då och då. En av dem, överfallet på Drakarna, startar äventyret och det går knappast att komma undan den. Avslutningen av äventyret är en annan händelse, men eftersom vi inte riktigt vet hur rollpersonerna kommer dit så kommer det inte att diskuteras annat än som möjligheter och förslag. Däremellan finns en hel hög med händelser som kanske inträffar.

Äventyret börjar med det första överfallet, som är skapat för att få upp farten och spelarna ska kunna lära sig reglerna. Därefter börjar avhopparna förhandla med Drakarna och förflytta Ikaruga till utkanten av systemet så att de kan hoppa. Samtidigt kommer de att göra vad de kan för att neutralisera rollpersonerna så att de inte kan störa avhoppet. I och med det så släpps fisktanken lös.



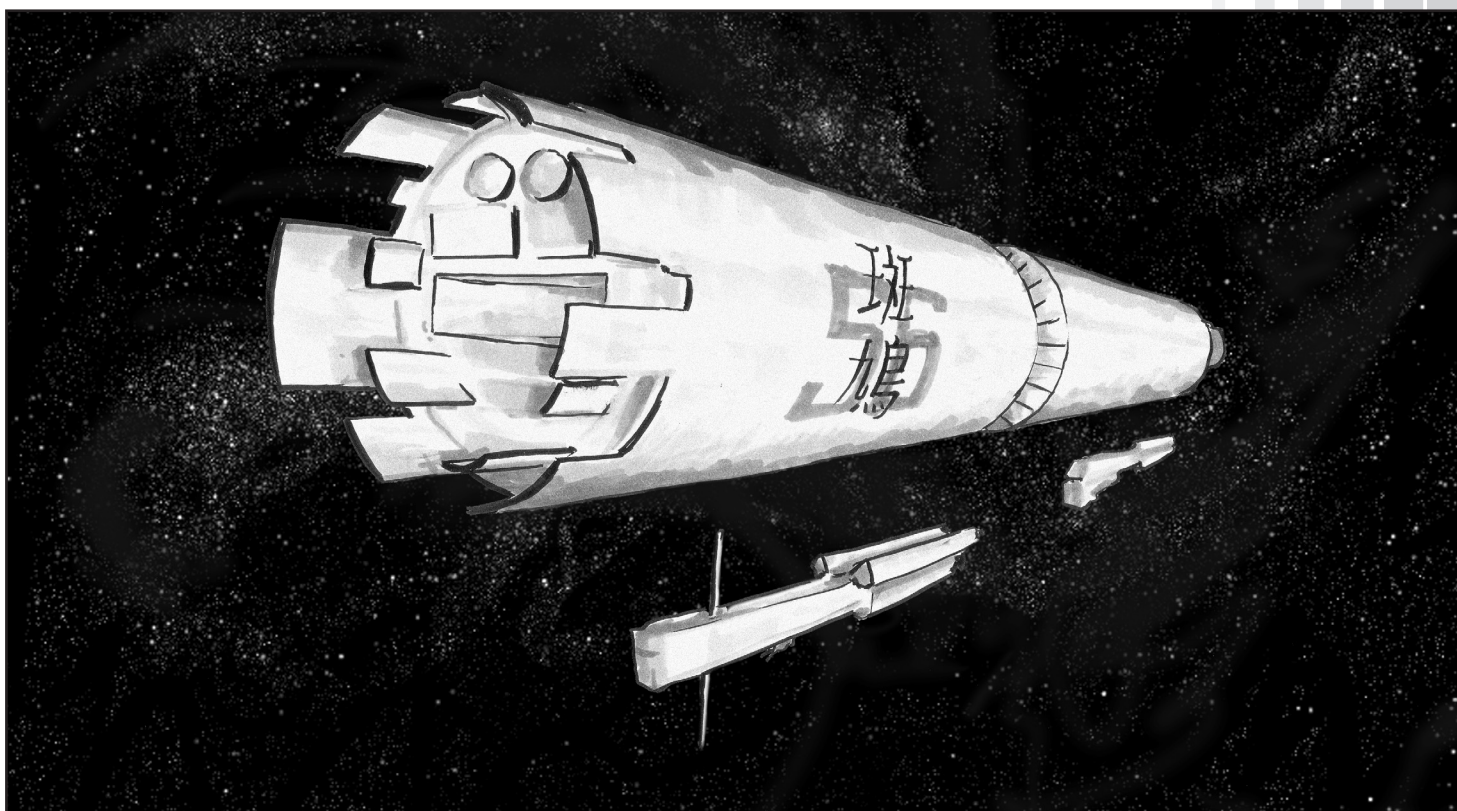
HH-56 "IKARUGA"

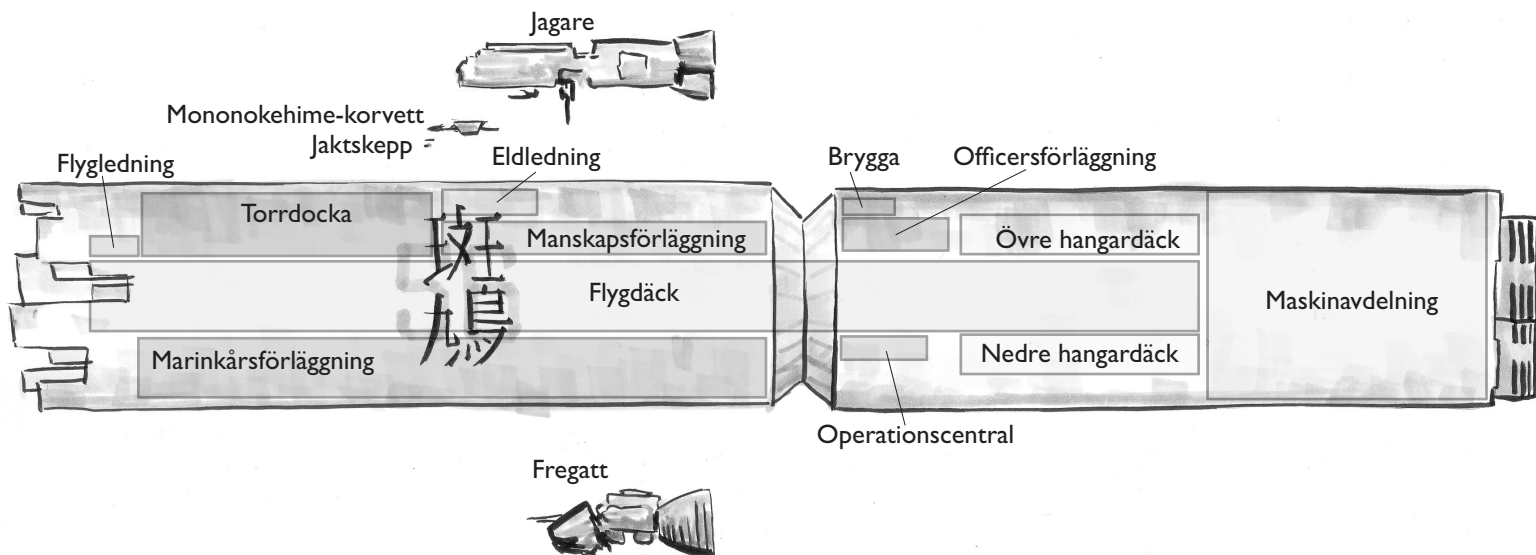
Ikaruga är ett snabbinsatsskepp i Federationens flotta. Skeppet patrullerar för närvarande Ryuku-systemet tillsammans med sin eskortgrupp. Som snabbinsatsskepp så har Ikaruga flera uppgifter. Skeppet är stort: det är över två kilometer långt och har en nominell besättning på 8000 man som servar skeppet och dess flygdivisioner, plus en marinkårsdivision (ca 15 000 man till). Hon är bas för fyra jakt- och attackdivisioner, och bär dessutom transport- och landstigningsfarkoster för marinkåristerna, torrdocka med reparationsmöjlighet för flera mindre skepp, sjukhus, logistikcentral, förråd och ledningscentral för en hel flottgrupp.

Utöver det så har jaktdivisionen Yukikaze stationerats ombord på Ikaruga, så det är ovanligt trångt ombord. Yukikaze är den enda jaktdivisionen ombord som kommer från Templet, men i övrigt är Ikarugas besättning helt och hållet från Federationens flotta.

Till skillnad från Templet och dess strikta och snudd på fanatiska läggning så är besättningen på Ikaruga rätt desillusionerad. Ikaruga tillhör den federala flottan, och är mest en reservenhet i en flotta som för en allt mer tynande tillvaro och gradvis monteras ner, allt eftersom gapet till Hanarakriget ökar. Det gör att befälen i flottan mer och mer söker sig en uppgift att fylla, medan manskapet till största delen består av folk som inte kunnat få något annat jobb. Militärt liv gäller i och för sig, så man är noggrann med renlighet, ordning och reda och utför uppgiften professionellt, men när väl skiftet är slut så är det inte längre så noga med saken.

I slutändan är man väldigt medveten om att enda orsaken till att man fortfarande finns är att väljarna ännu inte har beslutat sig för att lägga ner försvaret helt och istället koncentrera sig på det insatsförsvaret man får från Templet. Överbefälhavaren och Federationsrådet må säga vad de vill, men man vet om att man i första hand är en arbetsmarknadspolitisk åtgärd och valfläsk för de mer militanta





HH-56 Ikaruga, schematiskt diagram

väljarna, i andra hand en förvaringsplats för materiel och kunnande utifall att något händer i framtiden, och först i tredje hand avsedda att försvara Federationen.

På grund av att skeppet är så stort så får det inte plats i portaler, utan måste hoppa på egen hand i utkanten av solsystem. Det gör att det tar ett par veckor för Ikaruga att ta sig från ett system till ett annat innan hon är redo för insats.

Flygdäck: Flygdäcket är en öppen tunnel från Ikarugas för som löper tre fjärdedelar av skeppets längd. Flygdäck är öppet mot rymden, så de som jobbar här har rymddräkt. Dräkterna är färgkodade beroende på vilket jobb personen gör. Det är härifrån som jaktskepp och andra småskepp skickas iväg på sina respektive uppdrag, och det är även ingångstunneln till torrdockan. Jaktskepp får ofta en inledande skjuts framåt med katapult.

Hangardäck: På hangardäcken – de är två stycken, ovanför och nedanför flygdäck och längst in i flygdäckstunneln i bakre cylindern – förvaras och underhålls jakt- och attackskepp. Jaktskeppen står tätt packade och i de flesta fall med uppfällda vingar för att ta mindre plats. De laddas, tankas och servas av en mindre armé med tekniker och underhållsmän, som arbetar i färgkodade västar så att man tydligt ser vem som gör vad. Jaktskeppen hissas till flygdäck med en hiss som också fungerar som luftsluss.

I anslutning till hangardäck finns också vapenmagasinen. Här förvaras ammunition och

missiler till jaktskeppen. De förvaras förstås i en separat avdelning, så att en träff inte ska skada själva jaktskeppen.

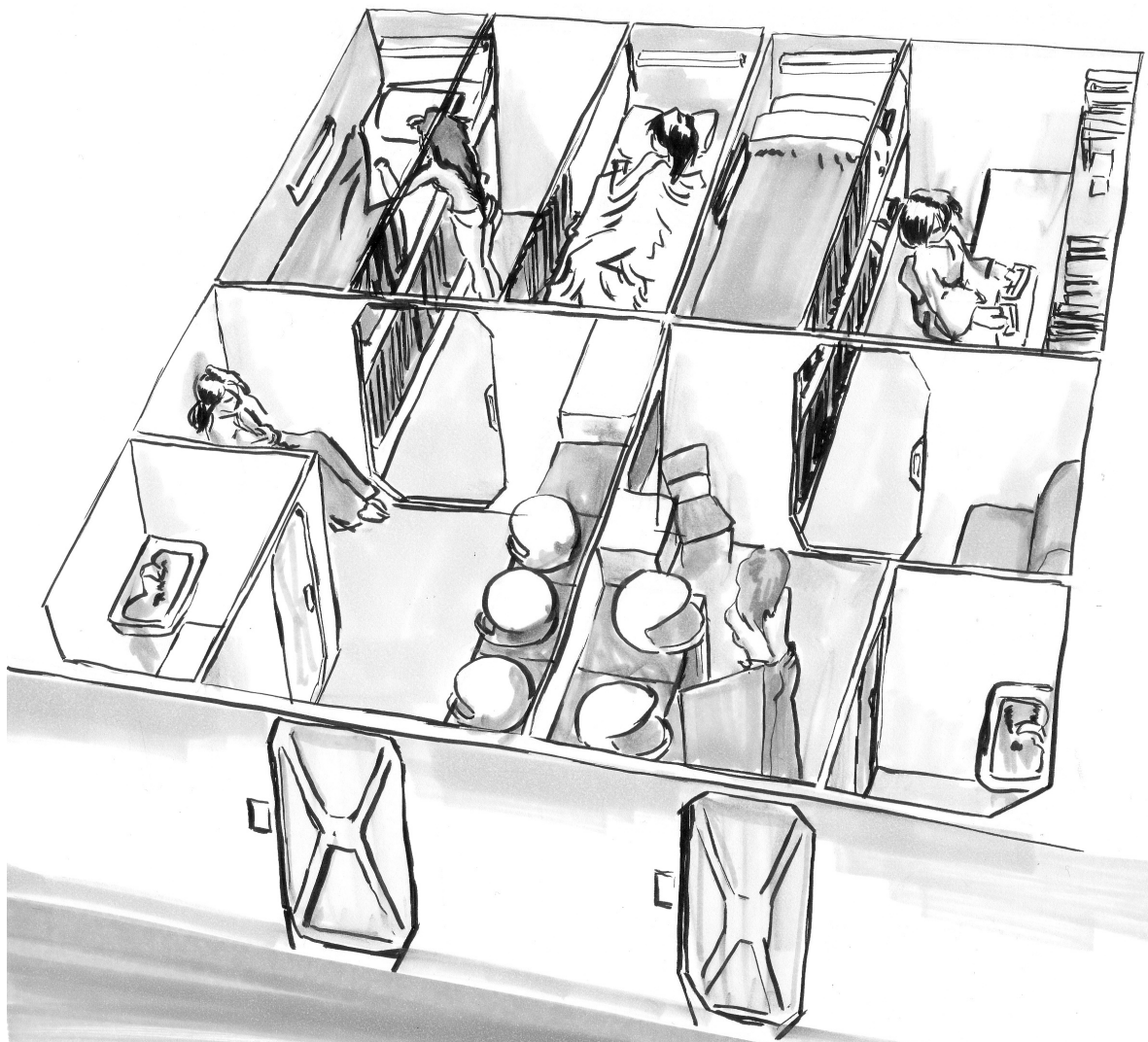
Bränsle finns på annan plats, men leds till hangardäck i rör. I strid så försluts rören och bränsle i rören pumpas tillbaka till tankarna och ersätts med koldioxid för att begränsa eventuella skador från träff.

Torrdocka: Torrdockan är stor nog att hysa flera skepp upp till korvettstorlek eller ett skepp av jagarstorlek. Den kan öppnas mot rymden men också vara helt tillsluten, varför torrdockan också är Ikarugas största luftsluss. Torrdockan öppnas mot hangardäck och är tyngdlös. Utöver flygdäck är torrdockan också Ikarugas största öppna utrymme, nästan 400 meter långt i övre halvan av främre cylindern.

Officersförläggning: Officersförläggningen är rollpersonernas och alla officerares hem. Personer med majorsgrad eller örlogskaptens grad eller över sover i enskilda rum, personer med kaptensgrad delar rum med en annan person, och löjtnanter och lägre delar rum med fyra personer. Divisionen Yukikaze har två rum: Eri och Heidi delar rum i egenskap av divisionens chef respektive ställföreträdande, och Yurika, Shioru och Yuki delar rum (tills Yuki förflyttas).

Eris och Heidis rum har en terminal, som mestadels används för att skriva rapporter på men kan användas för att komma ut på nätet. Båda har ett litet kylskåp, en mikrovågsugn och en skärm för underhållning och information. Det finns en liten toalett på båda, men dusch är gemensam med övriga officerare i korridoren.





Typiska logement för officerare; till vänster fyrbäddslogement, till höger tvåbäddslogement

Vid officersförläggningen finns väbels kontor. Där finns även manskapets vapenkasun, där vapen för manskapet förvaras i händelse av bordning. Fram till dess har manskapet ingen som helst nytta av vapen, så därför förvaras de inlåsta i kasunen. Yukikaze bär svärd i egenskap av officerare i Templet. Dessa bär det normalt vid sidan, men om de förvaras någonstans så är det inlåst i skåpet på logementet.

Manskapsförläggning: Det vanliga manskapet, dvs underbefäl och meniga, bor inte lika bekvämt som officerarna. De kan få sova i rum med mellan 4 och 8 personer, och de yngsta meniga (dvs gott och väl halva skeppets besättning) kan till och med få dela koj med andra enligt "varma bäddens princip" – den ene sover i kogen när den andre är på tjänst.

Marinkårsförläggning: Liksom för skeppets vanliga besättning så har marinkårsförläggningen två delar, en för officerare och en för meniga och underbefäl. Officerarna har det

lite bekvämare, medan de meniga inte har det, utan ofta delar koj. Utöver det finns maskinhal-lar för lastbilar, stridsfordon och stridsvagnar och diverse tränings- och övningsutrymmen för att soldaterna inte ska slöa ner under transport. Med förråd, verkstäder och hangarer för landstigningsskepp så tar marinkårsförläg-gningen upp ungefär en fjärdedel av Ikarugas volym – nedre halvan av främre cylindern.

Marinkåristerna har personliga vapen i sina skåp. Dessutom finns det ytterligare vapenka-suner här inne, dock väl låsta och under över-inseende av marinkårens ledning.

Brygga: Från bryggan styrs Ikaruga. Det är här som fartygschefen för befäl över skeppet, i samverkan med operationscentralen, flygled-ningen och eldledningscentralen.

Flygledningen: Det är från flygledningen som all flygtrafik i och runt Ikaruga styrs. Flyg-ledningen sköter inte stridsledning av jaktflyg

– det sker från operationscentralen eller från stridsledningsflyg ute i rymden.

Operationscentralen: Operationscentralen styr flottstyrkan på taktisk nivå. Flottchefen har sin drabningsplats här och fattar alla taktiska beslut. Det är från operationscentralen som alla grupperings- och målorder går ut till flottstyrkans skepp.

Eldledningscentralen: Eldledningscentralen styr Ikarugas vapen, huvudsakligen dess närförsvär. Man tar emot skjutstillstånd och målsektorer från operationsledningen, varvid operatörerna här riktar vapen allt eftersom de behövs för att hålla rymden fri från mindre skepp. Ikaruga har inte slagförmåga mot andra större örlogsskepp, annat än via sina attackskepp eller eskort. Slagskeppsvapen fick inte plats.

Maskin: Den bakre fjärdedelen av Ikaruga upptas av maskin och motorer. Här finns reaktorn och generatorn som förser skeppet med energi, motorer som driver skeppet framåt och hoppunktsgeneratorn som tar skeppet till andra stjärnsystem.

RYUKU-SYSTEMET

Ryuku-systemet är ett bebott och befolkat stjärnsystem, i vilket äventyret utspelar sig. Det har åtta bebodda världar (tre planeter, fem månar). Det ligger också i en knutpunkt i en handelsled, vilket gör att systemet har fler transitportaler (portaler som bara skyfflar skepp vidare från ett annat system till ett tredje) än vanliga portaler (som används för in- och utfärd ut ur systemet). De vanliga portalerna används dessutom för transit när de inte används för in- och utgående trafik, och man håller på att bygga ännu fler transitportaler för att tillfredsställa behoven.

Systemet delas in i två delar, en inre del och en yttre del, av ett tätt asteroidbälte. Det finns flera kartlagda korridorer genom asteroidbältet där det är glesare och där bojar och fyrrar markerar asteroider på villovägar, men utöver den största, Haywer-korridoren, så används de inte så ofta längre. Det går att komma igenom asteroidbältet även utanför korridorerna, men

det är farligt eftersom asteroidbältet är rejält tätt. Man måste vara extremt försiktig, vaksam och långsam i genomgången utanför korridorerna.

Bosättningen i systemet varierar. På de inre världarna så lever systemets äldsta befolkning av weldiskt ursprung. På de yttre världarna – eller snarare månarna kring Ieyasu – bor en nihonisk befolkning som flyttade in senare.

Äventyret kommer inte att utspela sig på Ryuku-systemets världar, utan de nämns mest som bakgrundsfakta och för att spelledaren ska ha något att arbeta med för stämningen.

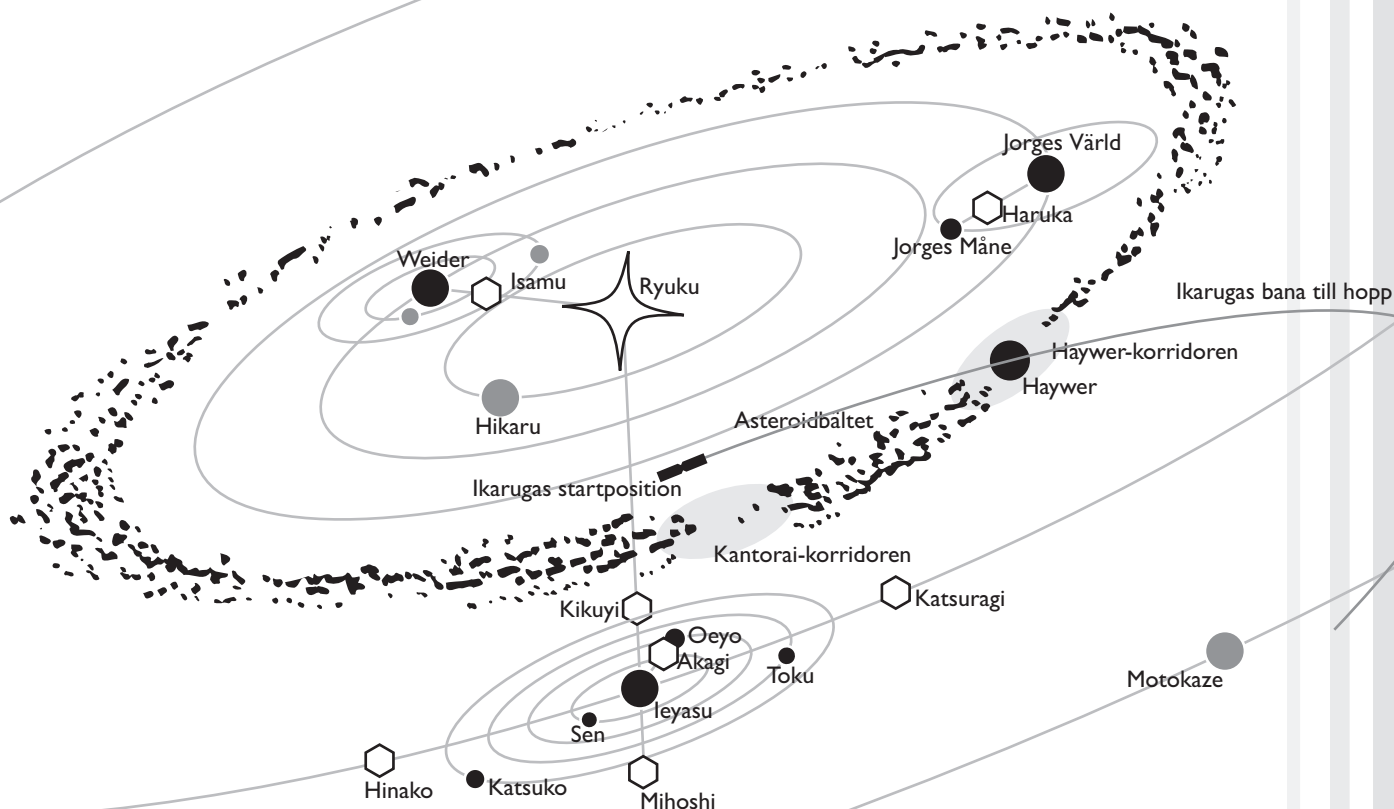
Weider är den andra planeten från stjärnan räknat och den innersta beboeliga världen i systemet. Den har två små månar som kretsar snabbt kring den torra världen. Det mest utmärkande med Weider är dess ”gelé-hav” som binder större delen av världens flytande vatten och utan vilken det inte skulle kunna finnas liv alls på planeten. Gelé-havet är i själva verket en koloni av gigantiska encelliga organismer – flera centimeter stora – som täcker ungefär en tredjedel av planetens yta.

Jorges Värld är den tredje planeten i systemet. Det är en tempererad värld med en egen inhemska flora och fauna, som sedan koloniserandet har anpassats till världens nybyggare. Nu är världen stabil såväl ekologiskt som ekonomiskt, och den har inte långt kvar innan den blir en formell medlemsstat i Federationen. Sonderande förhandlingar och förstudier pågår, men om något decennium eller så så borde processen vara klar.

Jorges Måne är månen till Jorges Värld. Månen är terraformad och har en fungerande ekologi. Det krävs fortsatt underhåll av biosfären för att behålla livet på månen, annars skulle atmosfären blåsas bort av solvinden på något århundrade och allt liv på månen dö ut.

Haywer är en mindre planet i asteroidbältet som har gett namn till korridoren. Haywer har tidigare varit en ”dammsugare” som har sugit upp sten från asteroidbältet och på så sätt öppnat korridoren. Den blev sedermera bas för gruvsdrift i asteroidbältet, varför man dels installerade ett kraftigt försvarssystem för att skjuta bort hotande stenar, och dels terrafor-





Ryuku-systemet, spelledarens karta

made planeten så att den kunde hysa liv. Det är en ganska kall och ogästvänlig värld som de flesta avskyr. Undantaget är dess invånare, som känner en slags pervers stolthet över sin otäcka värld.

Ieyasu är en gasjätte i det yttre systemet. I sig är Ieyasu en död värld – det är en stor gasjätte med en metallisk kärna längst ner. Vad man vet finns inget liv i den torra och tjocka atmosfären. Däremot är Ieyasu en rik källa på diverse organiska kemikalier och kväveföreningar, som tankas upp och behandlas. För att ha en bas att arbeta ifrån så terraformade man Ieyasus fyra största månar och en mestadels nihonsk befolkning bosatte sig där (det var ett konsortium om huvudsakligen nihonska företag som finansierade både exploateringen av gasjätten och terraformandet av månarna). Månarna heter **Oeyo**, **Sen**, **Toku** och **Kazuko**, och har sedan terraformandet blivit tempererade men mörka världar. Det bleka ljuset från en svag och avlägsen sol dränks i neon och

halogen i de metropoler som dominerar de fyra månarna.

Haywer-korridoren går genom asteroidbältet vid den lilla världen **Haywer**, och det är den stora leden genom asteroidbältet från yttre solsystemet och inre solsystemet. Den används inte så mycket idag, annat än av de stora internsystemfraktarna. Alla mindre fraktare hos de stora rederierna använder istället portalerna för att färdas mellan inre och yttre systemet, då det går mycket fortare. De stora fraktarna får inte plats i portalerna och används ändå för stora bulklaster som det inte är så bråttom med, och mindre rederier har inte råd att använda portalerna, eftersom det kostar lika mycket att åka genom portaler inom system som mellan system.

Kantorai-korridoren går genom asteroidbältet och har kartlagts av Drakarna. Den finns bara delvis upplagd i officiella kartdatabaser. Det är den som Drakarna använder för att ta sig mellan det inre och yttre systemet,



och den ligger också praktiskt nära Kikuyi-transitportalen som Drakarna ofta ”lånar” för att komma in och ut ur Ryuku-systemet. Det gör att piraterna ibland kommer in genom Kikuyi-portalen, slinker igenom Kantorai-korridoren, hoppar på något fraktskepp i inre solsystemet, smyger igenom Kantorai-korridoren och försvinner genom Kikuyi-portalen igen.

De tre portalerna i systemet har alla namn. **Isamu** ligger mellan Weider och stjärnan Ryuku, **Haruka** mellan Jorges värld och Jorges måne, och **Akagi** ligger mellan gasjätten Ieyasu och månen Nene. Det är genom dessa portaler som in- och utfart till systemet i allmänhet sker. Undantag är stora skepp, som exempelvis HH-56 Ikaruga, som får ta sig in själva i systemets utkant, och illegala skepp som till exempel alla piratskepp, som får hacka transitportalerna.

Transitportalerna är fyra stycken och har alla namn, närmare bestämt **Kikuyi**, **Katsuragi**, **Hinako** och **Mihoshi**. Kikuyi har ”lå-nats” lite av piraterna – de har hackat den och

byggt in koder som simulerar underhållsavbrott utåt, och under de avbrotten kan de flytta skepp in och ut ur portalen och på så sätt röra sig rätt fritt i portalnätverket.

Motokaze och **Hikaru** är obebodda världar – Hikaru är en stekt atmosfärlös stenvärld, medan Motokaze är en kall gasjätte med en uppsjö obebodda och kalla månar. Det finns inget av intresse här, utom möjligen för ett och annat gruvkonsortium som skulle starta dagbrott på en stjärna om det fanns en femtioprocentig chans att gå med vinst. Men för äventyret har de här två världarna (och i Motokazes fall, ett par dussin is- och stenbumlingar till månar) ingen som helst betydelse.

Ikaruga börjar i Jorges världs bana, men kommer förflytta sig genom Haywer-korridoren och sedan förbi de yttre planeterna till Ryuku-systemets utkant, där hoppet till nästa system sker.



HÄNDELSE I

SÄSONG 5

Förutom själva inledningen som händer först och avslutningen som händer sist så är alla händelser förslag på saker som kan hända. Det är absolut inget krav på att de händer, eller ens att de händer i någon given ordning. De ska ses som förslag på handlingar som avhopparna tar till för att neutralisera Yukikaze, så att avhoppet kan ske i lugn och ro. Man kan strunta i dem om spelpasset håller på att ta slut, eller ersätta dem med andra händelser om rollpersonerna gör något som omöjliggör händelsen.

SPELÖPPNING

En piratgrupp använder Kantorai-korridoren genom ett asteroidfält för att angripa fraktare. Rollpersonerna ligger i bakhåll för dem och genskjuter dem.

I princip börjar äventyret med den händelse som står på äventyrets baksida och i GothCon-foldern. Rollpersonerna sitter i sina jaktskepp som är helt nerläckta för att minska sensorsignaturen, och väntar på att piraterna ska komma igenom korridoren. De får in sensor-signaturerna från piratskeppen när dessa tar sig igenom korridoren, startar upp skeppen och anfaller.

Avsnittet är till för att få igång farten och för att träna spelarna i att använda taktikkorten. Börja konflikten med att rollpersonerna öppnar eld och får göra anfallsslag, så att spelarna får

koll på hur anfallsslag funkar. Visa hur skada funkar och beskriv resultaten av rollpersonernas första salva.

Därefter blir det riktig strid. Antalet fiender som är kvar är fortfarande lika många som rollpersonerna. Ta fram taktikkorten och öppna med ett par tre rundor mellan spelaren längst till vänster och ett piratskepp. Byt sedan till nästa spelare, oavsett om den spelaren hinner skjuta ner sin fiende eller inte, och fortsatt så genom striden.

KONFLIKTER

- En grupp piratskepp mot rollpersonernas jaktskepp, och rollpersonerna ligger i bakhåll.

TIPS

- Visa striden. Använd händerna för att visa rollpersonernas och fiendens inbördes positioner.
- Få spelarna att beskriva sina intentioner snarare än exakt vad de gör. Ta fram resultatet enligt reglerna, men uppmuntra spelarna att själva beskriva resultatet när resultatet väl kommer fram. Du kan om du vill se ett lyckat slag som att den som lyckades har rätten att beskriva resultatet så som reglerna.



TAKTIKVAL

Sten: En avvaktande strategi. Man rör sig inte så mycket, utan väntar på att motståndaren ska göra sitt drag och hoppas att denne ska göra ett misstag. Strategin är effektiv mot offensiva personer, men den försiktige kan tvinga sig igenom den avvaktande personens försvar.

Sax: En offensiv strategi. Man försöker greppa initiativet genom att anfalla, kosta vad det kosta vill. Den försiktige har mycket att frukta från den offensive, som kan tvinga sig igenom den försiktiges försvar. En avvaktande person väntar dock på att dennes motståndare ska vara just offensiv, och resultatet kan bli förödande.

Påse: En försiktig strategi. Samtidigt som man går till anfall så gör man det inte så våldsamt att man öppnar sig för motanfall. Det hjälper inte så mycket mot den offensive, som ligger på så hårt att han kommer igenom i alla fall, men är desto mer effektivt mot den avvaktande.

- Försök blanda visandet av striden med narrationen, och välj taktikkort samtidigt. Uppmuntra spelarna att göra likadant.

I FÖRRA AVSNITTET...

Det är dags att sammanfatta vad det är som har hänt, och varför rollpersonerna är där de är och gör vad de gör.

Dela ut de två hjälpmedlen till spelarna. Den ena är kartan över Ryuku-systemet. Den andra är en kort sammanfattning över vad som har hänt. Låt sedan spelarna ställa frågor, både om kartan och om bakgrunden.

SAMMANFATTNING

- Svarta drakarna är en okänd och rätt stor piratliga, som genom våldsamma och vågade räder har fått tag på militär hårdvara.
- Rollpersonerna har drabbat samman med Svarta drakarna tidigare, två gånger i Nya Camelot och en gång på Kasensk.

- Svarta drakarna har uppmärksammat rollpersonerna och tipsade och finansierade ett terroristangrepp när rollpersonerna hade beordrad ledighet på ett traditionellt värdshus. Under terroristangreppet mördades fyra av rollpersonernas kamrater och kollegor av terroristerna. Sedan stormades värdshuset och resten undsattes. (I själva verket var "terroristerna" hyrda lönnmördare, så kallade shinobi no mono, och hela angreppet var en iscensatt rökridå för att mörda rollpersonerna. Terroristplojen är till för att skydda shinobi no mono och försvåra kopplingen till Svarta drakarna, men det sista har rollpersonerna gått runt.)
- Rollpersonerna har kunnat spåra de finansiella transaktionerna från terroristgruppen Daito till Svarta drakarna, och det är troligt att de politiska pretenserna bara är en rökridå för det egentliga syftet, att ha ihjäl rollpersonerna.
- En stor del av Drakarnas rymdskeppstrafik verkar gå genom Ryuku-systemet under falska namn och registreringar.
- Nästan alla angrepp i Ryuku-systemet sker innanför asteroidbältet.
- När piraterna siktar efter ett angrepp så är de på väg mot ett specifikt område i asteroidbältet som separerar det inre från det yttre systemet. Området är en delvis kartlagd korridor genom asteroidbältet, Kantorai-korridoren.
- För att få det bekräftat att Kantorai-korridoren används av drakarna så har rollpersonerna skyfflat papper så att de har kunnat flytta sig till Ryuku-systemet. Där använder de snabbinsatskeppet HH-56 Ikaruga som bas.
- Från den basen har rollpersonerna spanat av området för att slutligen lägga sig i bakhåll för piraterna.

TYST NATT

Avsnittet börjar med att Rena kliver in på hangardäck. Det är mörkt och enda ljuset kommer från en svag sol som sipprar in genom



hissarna till flygdäcket – normalt så är hangardäck alltid starkt upplyst, och hissarna är också luftslussar och aldrig öppna i båda ändar samtidigt (Rena skulle inte kunna andas i så fall). Skeppet och hangardäck är tyst och folk-tomt sånär som på en kvinna i vit kimono och med långt svart hår, som sitter gråtande på en missilvagn på hangardäck och döljer ansiktet i sitt hår och sina händer. Hon har ryggen mot Rena.

- Om vad som har hänt: ”De har alla gått vidare, utom jag. Jag är fortfarande kvar och väntar.”
- Varför kvinnan väntar: ”Jag väntar på att bli hämnad en orättfärdig död.”
- Hur kvinnan dog: ”Genom den vithåriga fiendens förräderi.”
- Vem fienden är: ”En vithårig drake. Ni kommer att möta henne igen.”
- Vem kvinnan är: Kvinnan tar bort händerna från ansiktet, vänder sig mot Rena och visar sitt ansikte. Ansiktet är vitt och blekt och slätt som ett äggskal och saknar ögon, näsa och mun.

När kvinnan visar sitt ansikte så vaknar Rena kallsvettig i sin säng.

MANSGRISAR OCH ANDRA

SVIN

Yuki flyttas över till en annan division av flygchefen, delvis på grund av att flygchefen försöker splittra divisionen Yukikaze. Trots att hon är riktigt erfaren numera och en skicklig och vältränad pilot så är de nya divisionskamraterna så macho att hon blir beskyddad av sina nya divisionskamrater och hålls tillbaka i reserven.

När den konflikten är tydlig så skickas divisionen ut på en patrull. Under den patrullen så upptäcker man en liten grupp civila fraktare som angrips av en styrka från Svarta drakarna. Divisionschefen vägrar att ingripa och hänvisar till flottstyrkans säkerhet. Samtidigt ropar fraktarna efter hjälp.

Det är möjligt att få tillbaka Yuki till Yukikaze, om man anstränger sig. Denna händelse är sekundär, så den kan skippas om det blir ont om tid, om man känner att man inte kan hantera en splittrad grupp, eller om man känner att spelarna känner sig låsta eller förklamade av att gruppen splittras.

KONFLIKTER

- Eri kontra flygchefen. Flygchefen lyfter ut Yuki ur Yukikaze och flyttar över henne till den nya divisionen. Det lär inte Eri tycka om.
- Yuki kontra sin nye divisionschef. Den nye chefen vill hålla tillbaka Yuki. Chefen är dessutom sympatisör med och informator till Drakarna.
- Yuki kontra macho divisionskamrater. Divisionskamraterna är de främsta av de bästa, och visar det mer än gärna för Yuki.
- Yuki (plus eventuella andra) kontra pirater, om Yuki ändå drar iväg för att hjälpa fraktarna.

RINGAR PÅ VATTNET

Den här händelsen är egentligen tre avsnitt. De första två är återblickar, och den tredje sker i nutid. Byt snabbt mellan de tre scenerna.

Börja med en återblick. Shioru och Yurika i tempelskolan som tioåringar. Yurika tar sin naginataträning på högsta allvar, medan Shioru inte gör det. Yurika bannar Shioru för att hon är så slapp och oansvarig och inte tar traditionen på allvar. Kör den här ganska snabbt, och skutta vidare så snart som det är etablerat att systrarna Shioru och Yurika är olika.

Följ sedan upp med ännu en återblick till ”terrorist”-anfallet i förra äventyret. Här kan man gärna ta lite tid på sig. Scenen är matsalen i ett traditionellt japanskt värdshus. Rollpersonerna plus fyra andra medlemmar i divisionen Yukikaze hålls som gisslan, tillsammans med tjugotalet andra gäster. Ett dussintal terrorister i kamouflagekläder med rånarluva bevakar

dem. Plötsligt greppas Shioru av terroristerna för att avrättas. Yurika slänger sig emellan i kalabaliken, och istället avrättas hon. Gisslan skriker i chock, utom en vithårig kvinna i bakgrunden (hon är Sagewaru Kanako, Svarta drakarnas kronprinsessa, och hon var närvarande för att se till att "terroristerna" gjorde sitt riktiga uppdrag).

Det tredje avsnittet är i nutid. Ett fraktskepp har precis dockat med en särskild gäst ombord. Spaningskompaniet tar bevakningsuppdraget och håller nyfiket folk borta, men Shioru lyckas ändå få en skymt av den särskilda gästen. Det är en vithårig nihonisk kvinna med grymma drag, och Shioru känner igen henne från gisslandramat (jajjemen, det är Kanako igen).

Har du tur så nappar spelarna på det och börjar snoka i vem den vithåriga kvinnan kan vara. Officiellt heter hon Kikuchi Ryoko, men beroende på hur rollpersonerna snokar och hur bra deras idéer är, så kan du släppa ifrån dig Sagewaru Kanako som en möjlig identitet. Från och med den här tidpunkten kan rollpersonerna komma att se Kanako då och då ombord på Ikaruga, i synnerhet hos flottledningen, och eventuella undersökningar får gärna pågå under ett tag. Fortsätt med äventyret när undersökningarna pågår!

KONFLIKTER

- Shioru mot sig själv. Genomgående för avsnittet är att det är introvert och inåtspeglade. Det handlar egentligen om att Shioru måste släppa taget och framförallt växa upp och bli en hel människa igen.
- Shioru mot Yurika. De två var varandras motsatser under uppväxten.
- Rollpersonerna mot terroristerna. Det här är enbart minnesbilder så skador sedan dess har läkt om sådana inträffar.
- Shioru mot mysteriet kring den mystiska vithåriga kvinnan.

RÖRELSE

Ikaruga börjar förflytta sig för att hoppa. Det är något som märks – det är en stor skillnad på när skeppet driver i bana och när skeppet går för maskin. Hon börjar i Jorges världs bana, sätter sig sedan i rörelse. Hon kommer att förflytta sig genom Haywer-korridoren och sedan förbi de yttre planeterna till Ryuku-systemets utkant, där hoppet till nästa system sker. Bana och destination hålls hemliga för manskapet. Att det hålls hemligt för manskapet är inte helt ovanligt, men å andra sidan inte vanligt heller, i alla fall inte i fredstid. Däremot är det sällan som man håller destinationen hemlig för flottgruppens officerare. Det händer i princip bara inför en invasion eller en krigsinsats någonstans, men inte för en vanlig manöver.

Om spelarna bryr sig om att undersöka saken så är det svårt att hitta information.

- Det finns ingen övning registrerad hos flottans högkvarter.
- Det finns inget federalt beslut om någon ny flottinsats för längre närvaro.
- Templet har inte tillfrågats om någon snabbinsats.
- Det är inte dags för Ikaruga för rotation eller avlösning, och uppdraget i Ryuku är inte utfört.

Om rollpersonerna utforskar det här spåret så lär slutsatsen så småningom bli att Ikaruga rör sig på eget initiativ, vilket är ovanligt för ett snabbinsatsskepp. Om sådana rör på sig och det inte är krig så är det närmast ett politiskt beslut, och inte så mycket upp till den lokala befälhavaren.

KONFLIKTER

- Yukikaze mot hemligstämplingar. Det är inte allt som Templet kan få reda på.



Heidi kallas upp till flottchefen. Flottchefen hänvisar till neutralitetsfördraget som säger att den federala flottan inte får ta sida i en lokal konflikt med annat än att det finns ett federalt beslut på saken. Eftersom Heidi är part i konflikten på Siminatessa mellan Santovasku, shiatsitisk milis och Alliansen för Siminatessas oberoende så är hennes stationering ombord alltså ett brott mot federationsfördraget. Enda lösningen som han ser det är att skicka hem Heidi eller skicka henne till Templet. Kvar ombord kan hon inte vara och fram tills överflyttningen är ordnad så får hon flygförbud.

Detta är naturligtvis flottchefens försök att ytterligare splittra divisionen Yukikaze, och således ren humbug. Konflikten på Siminatessa är visserligen inte formellt avgjord, men en part är tillintetgjord och de två andra är inte fiender. Dessutom kom Heidi att hamna i divisionen Yukikaze genom att Templet ingrep, vilket definitivt redan är ett federalt ingrepp i en lokal konflikt.

I vilket fall som helst så väljer flottchefen att neka Heidi fortsatt flygtjänst, såvida det inte gäller ren transport från flottgruppen till Siminatessa eller närmaste tempelbas.

KONFLIKTER

- Heidi mot flottchefen. Detta är en ren viljekamp – flottchefens argument är svaga, och eftersom Heidi inte tjänstgör i den federala flottan, utan för närvarande i Templet, så kan han heller inte använda sin grad annat än att neka henne flygtillstånd från hans skepp.
- Heidi mot byråkratin. Formellt sett har Heidi rätt, men å andra sidan så krävs det att högre instans drar tillbaka flottchefens beslut, och att komma igenom till högre instans (dvs flottchefen) är en tuff byråkrati, i synnerhet som en del av byråkratin kontrolleras av flottchefen.

HH-56 Ikaruga kommer till slut fram till utkanten av Ryuku-systemet och gör hoppet till AC-3923, det system som Svarta drakarna gömmer sig i. Det är här som flottstyrkans ledning tänker hoppa av till Drakarna, och Drakarna har skickat dit en rätt stor flotta som välkomstkommitté (och som säkerhet utifall att någonting går väldigt fel). Om inte förr så bör det bli klart nu vad styrkans ledning har för avsikt, och rollpersonerna ställs inför valet att begå myteri gentemot flottledningen eller låta sig fångas av piraterna och hoppas att piraterna är snälla.

Ett myteri kan bli riktigt krångligt. Mycket av Ikaruga styrs av dess datornätverk, och ledningen har ändrat operativa lösenord så att de har full kontroll över skeppet.

Var inte rädd för att gruppen splittras! Betrakta en splittrad grupp som separata delstrider istället, och kör som vanligt med några runder med varje rollperson.

Möjligheter finns det gott om:

- Kom ihåg att det finns nyckelpersoner ombord som inte har bestämt sig åt vilket håll de ska hoppa! En del av möjligheten att få myteriet att lyckas är att få dessa nyckelpersoner, i första hand vaktchefen och flygchefen, att ställa sig på rollpersonernas sida.
- Kan man provocera piraterna till att angripa så har Ikaruga inget annat val än att försvara sig. Kan Yukikaze få ut sina skepp i rymden och börja peppra så kan man ta en hel del av piraterna med sig på ren överraskning. Därefter så borde piraterna uppfatta avhoppet som en fälla och skjuta tillbaka. Kan man komma runt flygcentralens kontroll över hangardäckets hissar så är det en smal sak att få ut skeppen.
- Ledningen kommer att se till att trogna och likasinnade trupper (marinkårens spaningskompani) står vakt vid bryggan, flygledningen, eldledningscentralen och op-centralen. När avhoppet blir uppenbart – och det blir det förr eller senare – så

är det dessa som håller den federations-trogna delen av besättningen i schack. Det blir svårt att sätta dessa vakter ur spel, men har man lyckats med det så kan man gripa flottchefen, fartygschefen och deras allierade och ta befälet över Ikaruga. Sedan har man en hel op-central full med väldigt motiverade frivilliga, att knäcka lösenorden och återta kontrollen över Ikarugas system. En mystiker som Rena kan förmodligen tvinga ut lösenorden ur befälen, om rollpersonerna tänker på det.

- Förmodligen är båda den bästa lösningen: får man kontroll över flygledningscentralen så kan man skicka ut jaktskepp. Man bör nog få kontroll över eldledningscentralen också, så att man slipper ha problem med Ikarugas försvarsnät. När man har de två kan närförsvaret och jakten (inklusive några rollpersoner) ta hand om piraterna, medan resterande rollpersoner får ta hand om bryggan och op-centralen.
- Tänk på att alla strider i Ikaruga sker i trånga och smala utrymmen på kort håll, utom möjligen de på hangardäck. Eldansar är därför ytterst opraktiska. Det här gör att det i princip är rollpersonerna som har den övre handen i strid, då flera av dem är vältränade närstridskämpar och har otäcka vassa svärd. Marinkårister som står på vakt tvingas använda sina eldansar som stavar eller greppa sina dolkar.
- Sagewaru Kanako är ombord för att fullborda förhandlingen om avhoppet och som samband med piraterna när avhoppet ska genomföras. Hon kommer att göra sitt bästa för att hindra rollpersonerna, dels för att de är ivägen för uppdraget, och dels för att det numera är personligt sedan rollpersonerna har lagt sina små näsor i blöt i fyra tidigare konventsäventyr.

I stort sett så släpps spelarna lösa för att komma på en lösning på problemet. Det är ett par saker som är viktiga att tänka på:

- Rollpersonernas motivation bygger till stor del på att hämnas på deras kamrater. Efter att ha blivit frustrerade i ett helt

spelmöte på att byråkrati och onda chefer hindrar dem hela tiden så kommer det förmodligen att ganska mycket som ett anti-klimax om de inte får möjlighet att piska pirater nu, och helst handgripligen.

- Samtidigt lär de vara rätt irriterade på flottledningen efter att ha mobbats av dem ett helt spelmöte, och kommer med stor sannolikhet att vilja göra upp med dem också och åtminstone se dem fängslade för förräderi och hängda från rånocken efter en kort, rättvis summarisk rättegång.

Ett slut där båda dessa motiv tillfredsställs är en balansakt, men det borde inte vara någon omöjlighet om spelarna är aktiva och hittar på saker att göra själva. Det man egentligen ska frukta mest är spelare som sitter passiva och väntar på att det ska ta slut. Sådana spelare måste man hjälpa med en utväg, så att de åtminstone gör något som spelar roll.

Var inte rädd för att ha ihjäl rollpersoner! Det är det sista avsnittet i sagan om Yukikaze.

KONFLIKTER

- Rollpersonerna mot flottledningens hejdukar. Hejdukarna, dvs vanliga marin-kårister som är lojala mot flottledningen, försöker se till att flottledningen behåller kontrollen över Ikaruga genom att säkra skeppets vitala avdelningar. Blir det långsamt så kan de även få för sig att rollpersonerna är ett hot och gå mer proaktivt mot dem. Den här konflikten kan mycket väl bli våldsam.
- Rollpersonerna mot flottledningen. Det här är en konflikt om auktoritet – flottledningen är Ikarugas befäl, medan rollpersonerna inte är det, och manskapet är kluvet vems order man ska lyda.
- Rollpersonerna mot piratflottan. Även detta är en våldsam konflikt – piraterna försöker borda Ikaruga för att ta kontrollen över det, och bästa sättet att få dem att låta bli är att göra rymden kring Ikaruga jefligt osäker så att bordningsfarkosterna inte kan landa.



REGLER

Glatt välkommen till demoreglerna för Skymningshem: Andra Imperiet! Det här är en uppsättning lättviktsregler för demonstrationer och konventsspelledande. I grunden är det samma regler som i det fulla regelsystemet, men det skiljer sig på några viktiga punkter.

- Det finns inga regler för att göra rollpersoner. Det följer med nio färdiggjorda rollpersoner med äventyret.
- En hel del beskrivningar har inte fått plats annat än i rudimentär form.
- Stridssystemet är förenklat. Istället för fem taktikkort så används en enkel metod med sten-sax-påse, och det förutsätts att alla strider är en mot en.

Om du är konventsspelledare så uppskattar vi på Rävsvans Förlag om du faktiskt använder reglerna. Konventsscenarioer är vår möjlighet att visa upp vårt spel ur alla dess aspekter för allmänheten, och våra regler är en av dessa aspekter. Därför ber vi dig att använda de här reglerna, även om du egentligen föredrar att friforma, så att spelarna får en uppfattning av hur reglerna fungerar.

Om du är van Andra Imperiet-spelare och hellre vill använda de riktiga reglerna så går det alldeles utmärkt. De värden som används i demoreglerna är samma som i de riktiga reglerna, så det är mest en procedurskillnad och framförallt volymskillnad.

HUR DU LÄR DIG REGLERNA

Demoreglerna är en trestegsraket, som består av tre steg:

- Hur man slår
- Anfall och försvar
- Skada

De tre stegen bygger på varandra. Det första steget visar vad handlingar är och hur man gör

DEM RULEZ

Om spelarna inte har spelat Skymningshem: Andra imperiet förut så behöver du egentligen bara beskriva följande regel för dem:

”Slå en tiosidig tärning och lägg till en attribut som jag väljer och en färdighet. Noll på tärningen läses som noll och är dåligt. Nio är jättebra. Slå då igen och lägg till, och upprepa tills ni inte slår noll. Dra av Omtöckning från summan. Ju högre summan är desto bättre är det. Blir summan större än eller lika med en svårighet så lyckas handlingen. Normalsvårt har svårighet 9.”

Faktum är att man som spelare klarar sig hejans bra med den regelförklaringen. Resten kan du beskriva när det är dags, men förmodligen blir det inte mer än att välja taktik, kryssa för skador och omtöckning och eventuellt hantera Renas magi.



för att lyckas med dem, både enkla och motsatta. Enkla handlingar är sådana där handlingen rör omgivningen eller döda föremål, inte andra personer. Motsatta handlingar är sådana där den egna handlingen är rakt motsatt en annan persons handling.

Det andra steget börjar med strid, ett specialfall av motsatta handlingar. Här visar vi först hur man avgör vem som är anfallare och vem som är försvarare, och sedan hur dessa slår anfallsslag respektive försvarsslag.

Det tredje steget använder anfalls- och försvarsslag för att få fram skada. Vi visar också vad skador får för efterverkningar och varför man inte vill bli skadad.

HUR JAG LÄR UT REGLERNA

Spelet fungerar bäst om man får hjälp av spelarna. Därför är det några saker som du behöver lära ut till spelarna.

- Hur man slår: lär ut principen en tärning plus ett attribut plus en färdighet minus omtöckning minus andra modifieringar som du meddelar. Summan ska bli så hög som möjligt, och helst över en svårighet som normalt är 9. Nollan räknas som noll, och "naturlig nolla" på tärningen är skitkast.
- Anfall och försvar: lär ut sten-sax-påse och att det används för att välja taktik. Sten är avvaktande, sax är offensiv och påse är defensiv. Vid lika klunsar man inte om, utan då inträffar något otäckt specialfall. Anfallaren slår anfallsslag, försvararen slår försvarsslag.
- Skadepotential: anfallsvärde är anfallsslag plus skadevärde, försvarsvärde är försvarsslag plus rustning plus, om slaget är 9 eller mer, försvarsvärde. Skadepotential är anfallsvärde minus försvarsvärde.
- Stryktålighetsslag och skada: ett slag för Fysik med skadepotential som svårighet. Lyckat innebär lätt skada, misslyckat är allvarlig skada och fummel är kritisk skada.

- Effekten av omtöckning: omtöckning är egentligen mycket enkelt. Dra av omtöckning från alla slag.

STIL

Skymningshem: Andra Imperiet är ett animéinspirerat space opera-rollspel. Det är melodramatiskt och actionfyllt. Det skiter fullständigt i allt vad fysik heter. Saker och ting är hellre fräcka än realistiska.

HUR MAN SLÅR

Det första raketsteget handlar om hur man slår tärningar. I *Andra Imperiet* används en tiosidig tärning. När vi skriver "tärning" så menar vi en tiosidig tärning numrerad 0-9. Det finns tärningar med fler eller färre sidor (den vanliga tärningen har sex sidor, men sådana används inte). Det finns tiosidiga tärningar numrerade på konstiga sätt, inklusive 1-10 och tiotalen 00-90. Men vi använder en helt vanlig tiosidig tärning numrerad 0-9.

HANDLINGAR

En handling är en begränsad händelse som initieras av en rollperson eller spelleddarperson, och som beskriver ett försök att göra något. Det kan vara i princip vad som helst, från att äta gröt till att laga mat, från att landa med ett rymdskepp till att klyva en skurk. Varje sådant försök att göra något är en handling.

Svårighet	Motstånd	Modifikation
Rutin	3	+6
Enkelt	6	+3
Utmanande	9	±0
Knepigt	12	-3
Svårt	15	-6
Mycket svårt	20	-11
Omänskligt	25	-16
Absurt	30	-21

Svårigheter, motstånd och modifieringar



SVÅRIGHET

Svårigheten är ett tal som visar hur svår en handling är. Varje gång någon vill genomföra en handling så får spelledaren bedöma svårigheten på den. "Standardsvårigheten" för de flesta slag är 9. Det innebär att om ett slag blir lika med eller högre än 9 så lyckas handlingen. Svårigheten kan variera. Ju högre den är desto svårare är handlingen, och ju lägre den är desto lättare är den.

SLAGET

Ett slag är ett slumptal som dessutom väger in träning och naturliga förutsättningar hos rollpersoner. Ett slag består av följande:

En tärning + ett attribut + en färdighet + eventuella modifieringar

- Tärningen: Tärningen är tiosidig och avläses uppifrån. 0 läses om noll, inte som tio.
- Attribut står på rollformuläret, och går från -4 till +4 med medel på 0.
- Färdigheter står på rollformuläret, och går normalt från +0 till +8.
- Modifieringar beror på omständigheter och skador. De bestäms av spelledaren, och kommer oftast i steg om +3 eller -3. Undantaget är Omtöckning, som markeras på rollformuläret. Dra alltid av Omtöckning från alla slag!

RESULTAT

Det finns två sorters slag, och resultatet av slaget beror vilken sorts slag man slog. Den ena sorten är när man jämför slaget med en fast svårighet, ett så kallat enkelt slag. Enkla slag är sådana där motståndet utgörs av ett passivt objekt: dyrka lås, söka i sensorloggar, springa så fort man orkar, lyfta tunga saker, smyga förbi en larmsensor och liknande handlingar. I så fall slår man ett slag och jämför det med en svårighet.

Slag	Resultat
-4 eller Nollat slag	Absolut ingenting! Ämnet finns inte ens!
0	Du vet att ämnet finns, men inte mer.
4	Du känner till grunderna i ämnet. Får du tid på dig så kanske du kan leta reda på mer information.
8	Du känner till vad man förväntar sig att någon som arbetar inom området ska känna till. Du är inte jätteduktig inom området, snarare en begåvad amatör eller en halvutbildad yrkesman.
12	Du vet vad en mästare inom ämnet förväntas känna till. Du kan vad en professionell yrkesman förväntas kunna.
16	Du är fruktansvärt kunnig inom ämnet. Du kan inte allt, men du kan mycket och imponerar även på yrkesmännen.
20	Du vet det mesta som är värt att veta, och vet du det inte så vet du var du kan få reda på det.
24 eller mer	Det finns ingenting om ämnet som du inte vet. Du har fått en insikt värd Arkimedes, så spring ut naken på gatan och ropa "Eureka" så högt du orkar!

Hur mycket vet man eller kan man?

Slag	Resultat
-4 eller Nollat slag	Aouch! Du har dabbat dig, helt enkelt. Arbetsmaterialet är förstört och du har definitivt bevisat att du har en tumme mitt i handen.
0	Det här var ett misslyckat arbete. Det är bara att börja om från början.
4	Din lärling kan bättre.
8	Hyfsat bra resultat – för att inte ha fått mästarebrev. Det här är vad man kan förvänta sig om man bara köper något.
12	Bra resultat. Om någon har beställt den här varan kan man leverera den med gott samvete.
16	Det här är ett fint arbete, värdigt en mästare.
20	Mycket fint arbete! Med ett sådant arbete har man förmodligen gjort sig ett namn bland de främsta inom sitt gebit.
24 eller mer	Arbetet är legendariskt och kommer förmodligen att bli en nationalskatt.

Vad har man gjort?



- Om slaget är högre än svårigheten så lyckas handlingen.
- Om slaget är precis lika med svårigheten så lyckas handlingen precis.
- Om slaget är lägre än svårigheten så misslyckas handlingen.
- Om slaget är lägre än svårigheten och tärningen utfaller på 0 så fumlars handlingen.

Motsatta slag används när motståndet utgörs av en person som inte vill att du ska lyckas med din handling. Hans handling är rakt motsatt din. Exempel kan vara att leta upp en väl dold fälla, leta efter ett maskerat rymdskepp på sensorerna, springa i kapp, bryta arm, smyga sig förbi en letande vakt, och liknande handlingar. I det här fallet så slår båda parterna varsitt slag, som sedan jämförs med varandra.

- Den som slår högst lyckas. Den andre misslyckas.
- Om slagen är lika så blir det oavgjort.
- Om en person misslyckas och tärningen dessutom utfaller på 0 så fumlars den personen.

Ibland vill man inte slå mot en svårighet, eftersom det inte är det som är det intressanta. Man vill inte veta om man lyckas, utan hur väl man lyckas. I så fall ser man slaget som ett mått på kvalitet: ju högre slaget är desto bättre gick det. Kvalitet används för att få reda på hur lång tid man tar på sig för att dyrka upp en dörr, hur mycket information man får från sensorerna, hur snabbt man springer, hur mycket man orkar lyssna och liknande frågor. I så fall så slår man ett slag. Ju högre slaget är desto bättre gick det. Se tabellerna Hur mycket kan man och Vad har man gjort på föregående sida.

STRID

I den här demo-versionen av Andra Imperiet så finns det bara regler för duellsituationer, med en person på vardera sidan. Strider med flera personer inblandade behandlas som flera dueller, var och en med endast två personer i. En sådan duell kallas för en delstrid. Skulle det bli personer över på endera sidan så får de snällt vänta på sin tur. Det riktiga rollspelet har regler för flera mot flera, men har utelämnats här av plats-, tids- och enkelhetsskäl.

Delstrider delas in i rundor. Under varje runda gör man följande:

- Bestäm vem som är anfallare och försvarare
- Slå anfalls- och försvarsslag
- Beräkna skada

Upprepa dessa steg några gånger, tills antingen endera parten är utslagen, någon fumlars, eller det har gått tre till fem rundor, vad som händer först. Därefter "hoppas man tillbaka i tiden" och byter delstrid.

ANFALLARE OCH FÖRSVARARE?

Man avgör vem som är anfallare och försvarare genom att spela sten-sax-påse, även kallat "klunsa". Båda personerna håller upp näven, räknar till tre och visar sitt val på tre. Valen är sten (knuten näve), sax (lång- och pekfinger som en sax) eller påse (platt utsträckt hand). De symboliserar tre grundläggande strategier till striden.

Sten: En avvaktande strategi. Man rör sig inte så mycket, utan väntar på att motståndaren ska göra sitt drag och hoppas att denne ska göra ett misstag. Strategin är effektiv mot offensiva personer, men den försiktige kan tvinga sig igenom den avvaktande personens försvar.

Sax: En offensiv strategi. Man försöker greppa initiativet genom att anfälla, kosta vad det kosta vill. Den försiktige har mycket att frukta från den offensive,



som kan tvinga sig igenom den försiktiges försvar. En avvaktande person väntar dock på att dennes motståndare ska vara just offensiv, och resultatet kan bli förödande.

Påse: En försiktig strategi. Samtidigt som man går till anfall så gör man det inte så våldsamt att man öppnar sig för motanfall. Det hjälper inte så mycket mot den offensive, som ligger på så hårt att han kommer igenom i alla fall, men är desto mer effektivt mot den avvaktande.

Sten slår sax, sax slår påse och påse slår sten. Den som vinner blir anfallare, och den som förlorar blir försvarare.

Skulle båda välja samma sak så klunsar man inte igen tills man får ett avgörande. Istället händer något av följande:

Sten mot sten: Ingenting händer. Båda personer avvaktar, skiftar position och stirrar varandra i ögonen. Hoppa vidare till nästa runda.

Sax mot sax: Båda anfaller utan hänsyn till försvar. Risken finns att kämparna har ihjäl varandra. Därmed blir båda sidor anfallare. Båda sidor slår anfallsslag med en modifikation på +5. Båda sidor slår också försvarsslag, men utan modifikation.

Påse mot påse: Båda kämparna flyger på varandra och utväxlar anfall, parader och riposter om varandra när de försöker tränga igenom den andres försvar, men bara en kan lyckas. Båda sidor slår anfallsslag utan modifikationer. Den som slår högst blir anfallare, och den andre får slå ett försvarsslag.

ANFALLSSLAG

Ett anfallsslag är ett helt vanligt slag för den färdighet som används för att anfälla fienden. Om anfallsslaget blir lika med eller högre än 9 så har anfallet lyckats. I så fall så måste försvararen slå försvarsslag. Kom ihåg kvaliteten

från anfallsslaget – det används senare i skadeberäkningen.

FÖRSVARSSLAG

Ett försvarsslag är ett helt vanligt slag för den färdighet som man använder för att försvara sig med. Man får alltid använda sig av kvaliteten från ett försvarsslag när man blir anfallen. Kom ihåg kvaliteten från försvarsslaget. Det används också i skadeberäkningen.

Gå därefter vidare till att räkna fram skadepotentialen.

SKADA OCH SMÄRTA

När man har anfallsslag och försvarsslag så kan man gå vidare till att beräkna skada.

SKADEPOTENTIAL

Nästa steg är att ta reda på hur farlig anfallet är. Nu behöver du talen från anfallsslaget och försvarsslaget som slogs tidigare.

- Tag **anfallsslaget**.
- Lägg på vapnets **Skada**.
- Summan är **anfallsvärdet**. Kom ihåg det.
- Tag **försvarsslaget**.
- Om försvarsslaget är högre än eller lika med 9 så lägg på vapnets **Försvarsvärde**.
- Om försvararen har rustning, lägg på rustningens **Skydd mot skada**.
- Summan är **försvarsvärdet**. Kom ihåg det.
- Tag **anfallsvärdet**.
- Dra ifrån **försvarsvärdet**.
- Resultatet är **skadepotentialen**.



SAX MOT SAX

Sax mot sax är ett specialfall, eftersom båda slår anfallsslag och båda slår försvarsslag. I så fall inträffar skadorna exakt samtidigt. Man markerar alltså skada och omtöckning först efter att båda parterna har slagit stryktålighetsslag. Det spelar alltså ingen roll vem som beräknar skada först, eftersom den inte gäller förrän efter den andre är klar

STRYKTÅLIGHETSSLAG

När du har en skadepotential så vet du exakt hur farligt anfalllet är. Observera att bra kämpar har högre färdighetsvärden, vilket ger högre anfalls- och försvarsslag, vilket i sin tur påverkar skadepotentialen.

Om skadepotentialen är mindre än 0 så har försvararen helt dämpat anfalllet. Inget mer görs, och en ny runda tar sin början.

Om skadepotentialen är 0 eller mer så finns det en risk att anfalllet skadar motståndaren. I så fall så slår man ett stryktålighetsslag. Stryktålighetsslaget är ett slag för attributet Fysik, med skadepotentialen som svårighet. Följande resultat kan man få av stryktålighetsslaget:

- **Om stryktålighetsslaget lyckas med 10 eller mer så får försvararen en Skråma.** Den bokförs aldrig, utan utgörs mest av coola blåmärken och rispor. Det är på sin plats att säga "aj".
- **Om stryktålighetsslaget bara lyckas så får försvararen en Lätt skada.** Den hindrar honom, men försvararen kan fortfarande slåss. Kryssa i en ruta Lätt skada. Kryssa i lika många rutor Omtöckning som vapnets Omtöckningsvärde minus rustningens Skydd mot omtöckning.

- **Om stryktålighetsslaget misslyckas så får försvararen en Allvarlig skada.** Den gör att försvararen inte längre är kapabel att slåss. Kryssa i en ruta Allvarlig skada. Kryssa i lika många rutor Omtöckning som dubbla vapnets Omtöckningsvärde, minus rustningens Skydd mot omtöckning.
- **Om stryktålighetsslaget fumlas så får försvararen en Kritisk skada.** Den gör att försvararen är döende. Kryssa i en ruta Kritisk skada. Kryssa i lika många rutor Omtöckning som tre gånger vapnets Omtöckningsvärde, minus rustningens Skydd mot omtöckning.

RYMDSTRID

Rymdstrid funkalar precis som vanlig strid, med samma duellförfarande och sten-sax-påse. Den enda skillnaden är att man lägger på ännu ett värde till anfalls- och försvarsslag, och det värdet kommer från rymdskeppet. Det gör att vissa rymdskepp passar sig bättre för vissa taktiker. Se rymdstridstabellen för vilka tilläggsvärden som man använder.

I rymdskepp så finns något som heter Anslag, Skydd mot anslag och Systemförlust. De fungerar precis som vapens Omtöckning, rustningars Skydd mot omtöckning respektive Omtöckning, fast de gäller bara för rymdskeppet och dem som sitter i rymdskeppet.

LET'S DO THIS!

Sådär! Nu vet du precis vad som behövs för att kunna spelada Andra Imperiet. Det enda som behövs tilläggas är att du kan ignorera alla värden som inte har nämnts i de här lättviktsreglerna, till exempel specialiseringar eller skala. Äventyret är designat så att sådana regler inte ska behövas, men värdena finns med i alla fall för de speladare som faktiskt använder de fulla reglerna.

Vald taktik	Som anfallare	Som försvarare
Sten (avvaktande)	Sensorer	Sensormask
Sax (offensiv)	Eldledning	Hastighet
Påse (defensiv)	Manöverförmåga	Skadetålighet

Rymdstridstabell



RYMDSKEPP, SPELLEDARPERSONER OCH ROLLPERSONER

Rymdskepp har en avgörande roll i äventyret. I det här avsnittet så förklaras vilka de är och vad de kan.

TETSUHIME

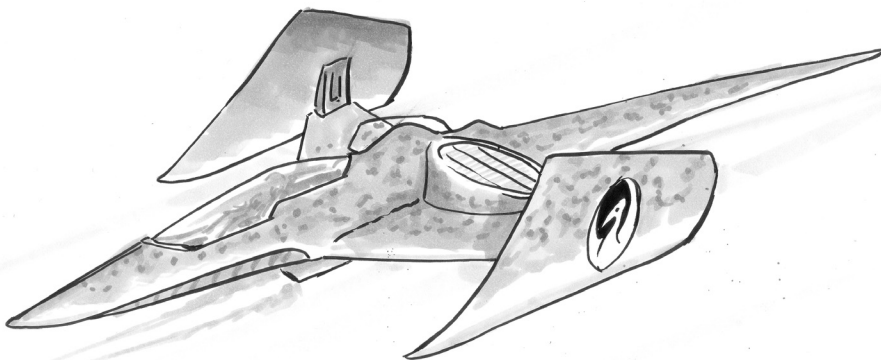
Tetsuhime är ett kraftfullt jaktkepp som används inom Den vita gudinnans tempel för eskort- och patrullupdrag. Det är ett ensitsigt kontragrav-drivet skepp med mycket hög manöverförmåga, men med endast en strållans som huvudbeväpning. Det går att hänga på fler vapen, men även denna förmåga är begränsad. Skeppet har inte någon egen hoppförmåga, utan får förlita sig på portaler. Trots detta ser man det ofta vid gränsvärldarna på patrullupdrag, då det ger Den vita gudinnans tem-

pel möjlighet att patrullera stora områden och bära med sig stor eldkraft.

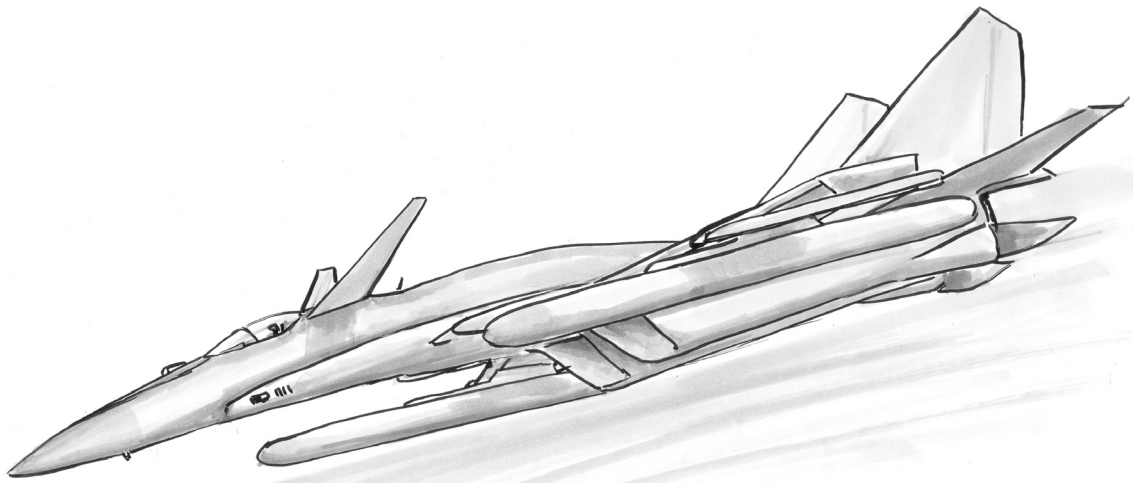
Precis som de flesta andra skepp från Den vita gudinnans tempel så har den en smäcker, fågelliknande kropp med vackra linjer och stora vingspetssegel.

SÄNGER

Sänger är ett tung jakt- och attackskepp. Egentligen så har man tagit en santovaskisk Slaghök och modifierat den kraftigt. De två motorerna är utbytta mot två stycken mycket mer maffiga motorer, man har förlängt flygkroppen framåt för att få plats med modern elektronik och ett bättre kontragrav-system, skeppet har försetts med nosvinge och huvudvingen har flyttats bakåt.



Tetsuhime



Sängers

Sängers är ett stort jaktskepp, bland de största nu flygande jaktskeppen i Federationen. Man hade inte resurser att miniatyrisera komponenterna eller specialbygga dem, utan fick ta de som fanns tillgängliga. Dessutom hade man krav på att skeppet måste vara stryktåligt och lättserverat, och samtidigt ta stor vapenlast. Det innebär att Sängers är nästan dubbelt så långt som en Tetsuhime, det har tyngre beväpning och tål stryk bättre. Däremot är det inte lika smidigt som en Tetsuhime, men det är ändå ett förvånansvärt rörligt och snabbt skepp. Det man inte kunde få i minskad vikt och storlek tog man igen i form av mer kraft hos motorerna – de två motorerna som man byggde in i Sängers kommer ursprungligen från en lätt korvett och räcker gott och väl till att driva det stora jaktskeppet.

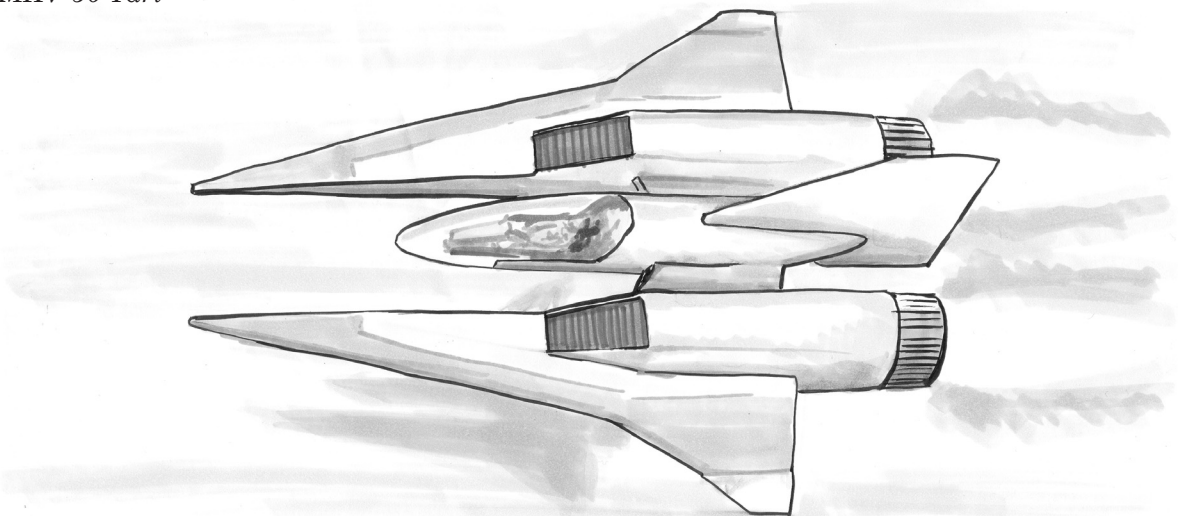
YARI

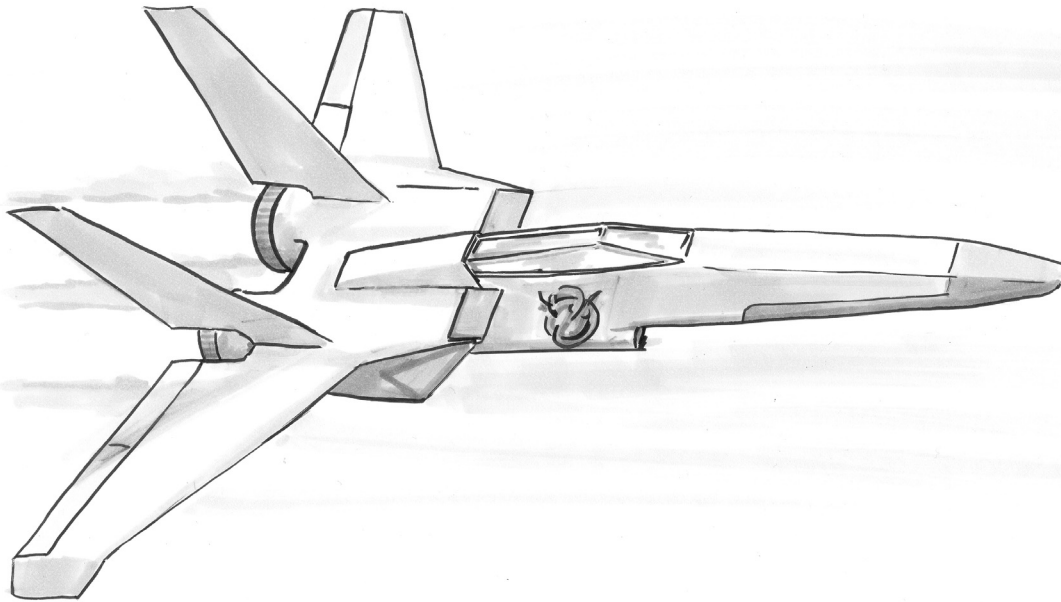
MKV-56 Yari är den federala flottans lätta jaktskepp. Den byggdes specifikt för att vara litet, snabbt och lättstuvat för basskepp och snabbinsatsskepp, så skeppet är inte bara mindre än en Tetsuhime, utan de ovanligt korta vingarna är också fällbara för att ta mindre plats på hangardäcket.

Det mest utmärkande draget hos Yari är dess glascockpit som sitter som en bubbla på flygkroppen, och dess två motorgondoler som förlängts till skeppets vingar.

Om något så är Yari ett känsligt skepp som inte har mycket skydd för piloten. Tanken är att skeppet ska låta bli att bli träffat genom snabbhet och smidighet. I praktiken räcker en enda träff för att förvandla skeppet till skrot.

MKV-56 Yari





Drakskepp av Jihuan-klassen

DRAKSKEPP

Svarta drakarna bygger inte sina jaktskepp själva, utan köper in dem från mindre nogräknade licenstillverkare och modifierar dem. Drakskeppen är inte de mest toppmoderna skeppen, utan de har ett antal år på nacken.

Den modell som oftast används av Drakarna är ensitsiga jaktskepp av Jihuan-klassen, modifierade och reparerade så att varje skepp i princip är unikt. De har samma grundkonfiguration med avlång kropp och snabb bakplacerad pilvinge, som gör att den är smidig även i atmosfär, och med två kraftiga motorer så har den kraft nog att hålla stand mot de flesta andra jaktskepp i Federationen. Den har en tung strållans under buken och det går att hänga raket- och vapenmagasin under vingarna om det skulle behövas.

Drakskeppen räknas som standardjakskepp.

RYMDSKEPPSVAPEN

Sänger har lite extra vapen att tillgå. Den kan laddas med jaktmissiler och attackraketer. Skjuts en jaktmissil eller attackraket så är den förbrukad, till skillnad från eld- och strållansar som inte kan få slut på ammunition. Däremot har de lite andra fördelar:

RYMDSKEPPSVÄRDEN

Här nedan finns spelvärlden för de viktigaste rymdskeppen i äventyret. Spelare som inte är så säkra på reglerna uppmanas att strunta i dessa värden, utom skada och skydd, istället för att gräva ner sig i detaljer.

Drakskepp: Manöverförmåga ± 0 , Hastighet ± 0 , Eldledning ± 0 , Sensorer ± 0 , Sensormask ± 0 , Skadetålighet ± 0 , Tung eldlans 7/7, Skydd 0/0

MKV-56 Yari: Manöverförmåga +1, Hastighet +1, Eldledning ± 0 , Sensorer ± 0 , Sensormask ± 0 , Skadetålighet -3, Dubbel tung eldlans 8/8, Skydd 0/0

Tetsuhime: Manöverförmåga +4, Hastighet +3, Eldledning ± 0 , Sensorer +3, Sensormask 0, Skadetålighet -2, Tung strållans 8/6, Skydd 0/0

Sänger: Manöverförmåga -2, Hastighet +2, Eldledning +1, Sensorer ± 0 , Sensormask ± 0 , Skadetålighet +2, Tre tung eldlans 9/9, Jaktmissiler 8/8, Attackraketer 4/4, Skydd +2/+2

- Jaktmissiler får en extra chans. Om man missar på ett anfallsslag (dvs anfallsslaget blir mindre än 9) så får anfallaren slå ett extra anfallsslag nästa runda, oavsett huruvida taktikkortsvalet gör honom till anfallare någon gång under rundan eller inte. Detta extra anfall är den missade jaktmissilen som får låsning igen på målet. Man använder samma värden på det andra försöket som användes under det första.



- Attackraketer skjuts bäst i svärm mot samma mål. Varje extra raket ökar Skada och Anslag med 1.

Heidi Junge får välja hur hon ska ladda sin Säng. Hon har åtta platser under vingarna, fyra under varje vinge. Varje plats kan ta en jaktmissil eller fyra attackraketer.

SPELLEDARPERSONER

Här följer spelvärden för de viktigaste spelledarpersonerna.

JUST ADD WATER

En av finesserna med Skymningshem: Andra Imperiet är att det är gjort för att underlätta arbetet för lata spelledare. Därför så har sekundära värden designats bort och spelet gjorts så spelledarvänligt som möjligt. Till exempel så går det fort att skapa spelledarpersoner om man skulle behöva någon.

Gör så här:

- Sätt två attribut till +2.
- Sätt ett annat attribut till -2.
- Identifiera spetskunskapen för spelledarpersonen. Denna skicklighet har han +6 i.
- Identifiera två eller tre hjälpskickligheter till spetskunskapen. Dessa har han +4 i.
- Kom på några skickligheter som spelledarpersonen borde kunna något om. Dessa har han +2 i.
- När spelledarpersonen används i spel så är det inga problem att lägga till någon skicklighet på +4 eller en hel hög på +2 om spelledarpersonen borde ha dem. Så tveka inte att göra det.

Sex punkter för att skapa en spelledarperson? Tja, det är inga svåra punkter, speciellt som de fyra sista mer eller mindre görs samtidigt och de två första också slås ihop. Det bör inte ta många sekunder att få ihop en vettig spelledarperson, och du kan faktiskt använda den som den är. Du behöver egentligen inte ens leta upp exakta skickligheter åt personen – ofta används skickligheter som "Slå +4" eller "Arbeta +6" för spelledarpersoner, och mer detaljerat än så behövs faktiskt inte.

Instant spelledarperson – just add water!

KONTERAMIRAL NAGANO

Flottchef

Om desillusionen på Ikaruga har ett ansikte så är det amiral Nagano. Han är numera 61 år och en van gammal rymdman, och han har hittills aldrig behövt ta något skepp han har fört befäl över i vad han uppfattar som ett rättfärdigt krig för att försvara Federationen. Istället har han fått skramla sabel, lekt polis och vid ett par tillfällen lett straffexpeditioner. Han är gammal och trött på att leda barn i politiskt låtsasbråk, så till den grad att han är beredd att göra uppror mot det.

En del av arbetet har handlat om inrikes hot, till exempel från just Drakarna, och allt eftersom amiral Nagano har satt sig in i dem och deras tänkande så har han upptäckt att han faktiskt tycker att Drakarna är mer sympatiska än Federationen, och har börjat planera för att hoppa av till dem. Det har tagit lång tid att manövrera situationen så att det faktiskt är möjligt, där han har en officerskader med samma åsikter och en kritisk mängd pålitliga mannar i flottstyrkan. Allt eftersom tjänsen har fortgått så har Nagano och Drakarna närmat sig varandra, och båda är i stort sett införstådda med avhoppet. Nu är det bara detaljerna kvar.

Konteramiralen är inte direkt fientligt inställd till Yukikaze, och har inget personligt emot dem. Däremot ser han dem som ett potentiellt problem, och har gett Ikarugas befäl uppgiften att neutralisera divisionen från Templet.

Mål: Att hoppa av med Ikaruga till Svarta drakarna.

Uppträdande: Trött men hoppfullt, ganska bitter ändå.

Spelvärden: *Kroppskontroll* ±0, *Fysik* ±0, *Mental förmåga* +2, *Social förmåga* +2; *Envishet* +2, *Retorik* +4, *Övertala* +2, *Fordon:* *Rymdskepp* +4, *Artilleri* +4, *Astrogation* +4, *Kunskap:* *Taktik* +6, *Kunskap: Strategi* +6, *Kunskap: Krigshistoria* +6, *Sambandsteknik* +4, *Sensorsökning* +2, *Etikett* +2, *Juridik* +4



KOMMENDÖR ERGAD

Fartygschef

Kommendör Vicor Ergad är en gammal krigshäst som har kommit till ”sista befälsposten före pension”. Snabbinsatsskeppen har ett rykte om sig att vara det sista befälet i karriären om man inte hamnar bakom ett skrivbord i försvarsstaben. När man väl hamnar på ett snabbinsatsskepp så är man i stort sett kokt för vidare avancemang, och enda vägen därifrån är avsked, degradering eller pension. Det vet kommendör Ergad allt för väl och han tycker inte om sina förutsättningar. Eftersom han dessutom inte känner igen den Federation han som ung svor att försvara så har han börjat se sig om efter andra lösningar.

Ergad är ateist, så till den grad att han ogillar troende i största allmänhet och anklagar religiösa organisationer för att tjäna ekonomiskt på att lura folk till ovetenskapligt trams, och han gillar inte Templet. Visst går han med på att Templet har gjort gott för Federationen, men det har flottan också gjort. Problemet är att en religiös organisation, som berättigas av att dess medlemmar tror saker istället för att de vet, har stort inflytande och till och med militär slagförmåga. Det är över huvud taget inte förenligt med demokrati i hans ögon.

Fartygschefen är skeptisk till Yukikaze. Han har respekt för deras förmåga då de har visat med all tydlighet att de är kompetenta, men inte lika mycket respekt för deras bakgrund. Han ser också problemet för egen del med att de är kompetenta – det innebär att de kan bli ett hinder som man måste göra sig av med, men han drar sig för direkta metoder.

Mål: Att hoppa av med Ikaruga till Svarta drakarna

Upptredande: Avvisande.

Spelvärd: *Kroppskontroll ±0, Fysik ±0, Mental förmåga +2, Social förmåga +2; Övertala +4, Envishet +2, Rymdskepp +6, Artilleri +4, Astrogration +6, Kunskap: Taktik +6, Kunskap: Strategi +4, Sambandsteknik +6, Sensorsökning +4, Teologi +2*

KOMMENDÖRKAPTEN NGUYEN

Sekond

Som sekond så är kommendörkapten Dominic Nguyen nummer två ombord på Ikaruga och nummer tre i hacklistan i flottan. Hans jobb är att vara chef när fartygschefen inte är det, att hjälpa chefen med de dagliga rutinerna, samt att fungera som ett säkerhetssystem för att se till att Ikaruga inte får för sig att göra något dumt. Säkerhetssystemet har dock en svaghet, i och med att det förutsätter att minst en person hela tiden uppför sig korrekt. I det här läget, när hela befälskretsen är handplockad, så har det systemet satts ur spel.

Kommendörkapten Nguyen är en gammal draksympatisör och spion, och han känner nu att hans tur håller på att ta slut. Det föreligger en viss mängd tryck på honom, och det är förmodligen inte särskilt långt kvar innan säkerhetstjänsten hittar sin man och får honom avstängd, arresterad och ställd inför krigsrätt. Således är det i högsta grad hans intresse att hoppa av, och han är mer desperat än de flesta andra om saken.

Kommendörkaptenen är direkt fientlig mot Yukikaze, och han drar sig inte för att göra sig av med dem om det krävs.

Mål: Att undkomma krigsrätt och gå med Svarta drakarna.

Upptredande: Fientlig och nervös.

Spelvärd: *Kroppskontroll ±0, Fysik ±0, Mental förmåga +2, Social förmåga +2; Envishet +4, Juridik +4, Kunskap: Juridik +4, Informationssökning +6, Fordon: Rymdskepp +6, Artilleri +4, Sambandsteknik +4, Sensorsökning +4*

ÖVERFURIR JOST

Vaktchef

Överfurir Henrit Jost är vaktchef ombord och kallas oftast bara för chefen. Vaktchefen är en slags vaktmästare och personalchef ombord, vars viktigaste uppgift är att fartygschefens och sekondens order utförs, se till att vaktbyten sker när de ska, och handha personalen



ombord. Han har en liten stab med väblar som hjälper honom med personalarbetet, och de fungerar som en slags manskapets ”fackförening” gentemot fartygschefen.

Vaktchefen är den som manskapet har mest respekt för, eftersom det är honom som de oftast kommer i kontakt med. Det är också hos manskapet och skeppet som vaktchefens lojalitet ligger, så han kommer att göra vad som krävs för att manskap och skepp fungerar och är säkra.

Vaktchefen är inte invigd i planerna vid avhoppet. Han har på känn att något är på gång, och fruktar att han förr eller senare kommer att få välja mellan sin lojalitet till manskap och skepp och lojaliteten till fartygschefen.

Det är svårt att veta åt vilket håll chefen kommer att svänga. Om motstånd är meningslöst eller faran överväldigande när fartygschefen hoppar av så kommer han att verka för att han själv och besättningen kan släppas av någonstans utan repressalier. Om det finns en tillräckligt stor möjlighet att undkomma avhoppet (och det beror till stor del på rollpersonerna) så kan han mycket väl få för sig att stödja ett myteri.

Mål: Besättningens säkerhet i första hand.

Uppträdande: Ärlig, kompetent, lydig men ogillande. Han är den där sortens person som anhåller om tillstånd att tala fritt och sedan gör sitt jobb även om han inte gillar det.

Spelvärden: *Kroppskontroll* ±0, *Fysik* +2, *Mental förmåga* ±0, *Social förmåga* +2; *Envishet* +4, *Juridik* +4, *Manövrer* +4, *Strid: Eldlans* +4, *Förhöra* +2, *Informationssökning* +2, *Kunskap: Reglemente*

ÖVERSTELÖJTNANT CHIHIYO

Marinkårschef

Överstelöjtnant Chihiyo Daisuke var tidigare chef över ett kompani elitsoldater i Federationens armé. Insatskompani 2644 var en av de styrkor som användes för Federationens ”smutsiga” jobb. Officiellt fanns den inte, och de uppdrag som utfördes har aldrig inträffat. Det innebär att de som dött under uppdragen

officiellt bara har försvunnit, avlidit i olyckor, begått självmord, rånmördats eller dött i plötslig sjukdom. Om de har kunnat begravas så har det skett utan militära hedersbetygelser och utan minsta federal hjälp för de anhöriga, som man dessutom har ljugit för.

Efter 246 sådana dödsfall – vilket är mycket för ett kompani som normalt består av 150 man – så fick Chihiyo nog, och vände sig till sin kamrat Nagano, som gav honom en lösning. Chihiyo sökte förflyttning till Ikaruga och manipulerade lite i pappershögen så att hans kvarvarande soldater också flyttades dit.

Övriga marinkårister – ca 15 000 man – respekterar sin legendariske men nye chef, även om man börjar bli skeptiska gentemot det faktum att han favoriserar ”de andra nykomlingarna”, det nya spaningskompaniet som också kommit ombord. Spaningskompaniet, som utgörs av före detta soldater från 2644e, respekteras också på grund av deras kompetens. Spaningskompaniets befäl, kapten Todd, brukar ofta hänga med överstelöjtnant Chihiyo, vilket orsakar viss spänning hos de andra befälen.

Mål: Ge Federationen vad de förtjänar genom att se till att Ikaruga kan hoppa av.

Uppträdande: Sammanbiten, måldriven och effektiv.

Spelvärden: *Kroppskontroll* +4, *Fysik* +2, *Mental förmåga* +2, *Social förmåga* ±0; *Stridsfärdigheter* +6, *Vildmarksförflyttning* +4, *Envishet* +4, *Överlevnad* +4, *Manövrer* +2, *Leta* +2, *Gömma sig* +2, *Fordonsfärdighet* +2, *Kamouflage* +2, *Kunskap: Taktik* +2, *Navigation* +2, *Sambandsteknik* +2, *Sensorsökning* +2, *Ledarskap* +4

SPANINGSKOMPANIET

Hårda killar

Spaningskompaniet i 2a bataljonen, 1a brigaden är överstelöjtnant Chihiyos underlydande från 2644e insatskompaniet som har myglats in som en ny enhet i marinkårsdivisionen på Ikaruga. De är vansinnigt kompetenta elitsoldater som har utfört mängder med livsfarliga smutsiga jobb bakom fiendens linjer. Samtliga



139 personer i kompaniet är erfarna och vältränade.

Soldaterna i spaningskompaniet är fanatiskt lojala gentemot deras chef, och väl införstådda med dennes önskan att hoppa av. De är precis lika bittra som sin chef över sina stupade kamraters öde, och givet sammanhanget så är avhoppet den bästa lösningen som de kan komma på.

Mål: Hoppa av och hämnas sina stupade kamrater.

Upptådande: När de utför sina jobb, sammanbitna och effektiva och utan distraktion. Normalt sett håller de sig undan bråk, just för att inte väcka uppmärksamhet, och de minglar inte med övriga marinkårister.

Spelvärderna: *Kroppskontroll +2, Fysik +2, Mental förmåga +2, Social förmåga -2*; Stridsfärdigheter +6, Vildmarksförflyttning +4, Envishet +4, Överlevnad +4, Manövrer +2, Leta +2, Gömma sig +2, en Fordonsfärdighet +2, Kamouflage +2, en Kunskapsfärdighet +2, Navigation +2, Sambandsteknik +2, Sensorsökning +2, Sprängteknik +2, en Ingenjörsfärdighet +2, Ledarskap +2

KOMMENDÖRKAPTEN HASEGAWA

Flygchef

Hasegawa Keiko är flygchef ombord, och hennes ansvar är att hålla flyget i luften. Hennes primära uppgift är att se till att Ikarugas jakt och attack kan utföra fartygschefens uppdrag, och till det har hon två jaktdivisioner, två attackdivisioner, en ledningsdivision och en underhållsdivision till sitt förfogande. Ledningsdivisionen spanar på fiendens mål och leder jakt och attack i strid, medan underhållsdivisionen tankar plan och utför rymdräddning om det skulle behövas. Med dessa två ser hon till att jakt- och attackdivisionerna kan göra sitt jobb.

Hasegawa är en väldigt sträng chef. Hon kräver det bästa av sina underlydande, och tvekar inte att kasta ut folk för inkompetens eller låsa in dem för att ifrågasätta hennes order. Hon hade nog skjutit dem om det hade varit tillå-

tet också. Det gör också att hon inte är särskilt omtyckt av sina divisionschefer eller underlydande, men de gör som hon säger eftersom hon får jobbet gjort.

Hasegawa är normalt sett toklojal gentemot fartygschefen och flottchefen och utför hans order utan att ifrågasätta dem. Hon ger och kräver samma sak: total lydnad. Detta kommer att ställas på sin spets när avhoppet blir uppenbart, för problemet är nämligen att hon inte är invigd i avhoppplanerna.

Hasegawas omedelbara problem är Yukikaze. Yukikaze tillhör templet, och faller således utanför hennes jurisdiktion. Hon har ingen möjlighet att beordra runt den divisionen, och det gnager enormt på hennes självkänsla. Man skulle kunna säga att hon har ett självhållningsbehov och att det kommer att gå ut över rollpersonerna. Hur hon reagerar när avhoppet blir uppenbart är en knepig fråga. Hon kan mycket väl reagera med ryggmärgen och ställa sig på fartygschefens sida, likaväl som hon kan få för sig att göra myteri, så även hon är en person som kan knuffas i endera riktningen av rollpersonerna.

Mål: Att hålla flyget i luften och utföra chefens order.

Upptådande: Direkt fientligt gentemot rollpersonerna, åtminstone till en början; strängt och krävande och korthugget gentemot dem under hennes befäl. Hon ignorerar alla andra.

Spelvärderna: *Kroppskontroll +2, Fysik ±0, Mental förmåga ±0, Social förmåga ±0*; Artilleri +6, Rymdskepp +4, Manövrer +4, Leta +2, Sensorsökning +2, Sambandsteknik +2, Astrogration +2, Kontaktfärdigheter +2, Kunskap: Strategi +2, Kunskap: Taktik +6, Ledarskap +2, Övertala +2

ÖRLOGSKAPTEN VEL

Yukis nya divisionschef

Örlogskaptens Mender Vel blir Yukis nya divisionschef när hon flyttas över dit (se Mangrisar och andra svin). Han är drakkollaboratör sedan länge och sympatisör sedan ännu längre. Visserligen har han hållit det här dolt, men lite



har ändå märkts på grund av sitt uppträdande, och de andra i divisionen anser att han är en ganska dålig chef plus lite av en fegis – han är mycket försiktig och velig när det gäller drakarna (vilka i princip är den enda fienden som finns på inre gränsen) och går inte i strid med dem om han inte måste.

Vel får förgrundsposten i äventyret när han får förfrågan av Nagano att hjälpa till att neutralisera Yukikaze genom att ta hand om och hålla tillbaka Yuki. När Vel går med på det så säger Nagano åt flygchefen att flytta Yuki dit, vilket Hasegawa gör.

Mål: Att bli drakjaktpilot.

Uppträdande: Väldigt försiktigt i närheten av drakarna, tämligen aggressivt mot dem som ifrågasätter hans order.

Spelvärden: *Kroppskontroll +2, Fysik ±0, Mental förmåga ±0, Social förmåga ±0; Artilleri +6, Rymdskepp +4, Manövrer +4, Leta +2, Sensorsökning +2, Sambandsteknik +2, Astro-gation +2, Kontaktfärdigheter +2, Ledarskap +2*

YUKIS NYA DIVISIONSKAMRATER

- Kapten Hasef Jorneved
- Kapten Sky Obiri
- Kapten Hayasaka Kasumi
- Löjtnant Milder Haas
- Löjtnant Ott Cymbar
- Löjtnant Nered Bruvodro
- Löjtnant Hungar Lepp
- Fänrik Miyazaki Kenta
- Fänrik Nip Shui

Testosteronmoln

89e jaktdivisionen är den division som Yuki flyttas till. Dess befäl är örlogskapten Mender Vel, men även om befälet är draksympatisör så är divisionens medlemmar inte det.

De båda fänrikarna är också nykomlingar i divisionen, och de tar förstås efter sina äldre kollegor – och med undantag av Kasumi så kan de bäst beskrivas som mansgrisar. De är inte särskilt långa (men å andra sidan så är Yuki rätt kort hon med) men vältränade och

muskulösa. De är också väldigt, väldigt macho, och när de inte stöter på Yuki så försöker de beskydda lillflickan.

Undantaget i divisionen är den storbystade amazonen Kasumi, som inte försöker stöta på Yuki eftersom Kasumi inte har den läggningen. Å andra sidan så är hon fortfarande väldigt beskyddande gentemot alla nykomlingar, inklusive Kenta och Shui. De andra männen i divisionen har sedan länge slutat att vara macho gentemot Kasumi, eftersom hon tidigt visade att hon inte tar sådan skit. Men hon tänker inte hindra de andra från att stöta på Yuki. Kan Yuki inte freda sig själv så är hon för mjälig för att bli stridspilot.

Mål: Yukis trossor.

Uppträdande: Gentemot Yuki är de macho, beskyddande och kladdiga. Gentemot andra är de bara macho.

Spelvärden: *Kroppskontroll +2, Fysik ±0, Mental förmåga ±0, Social förmåga ±0; Artilleri +6, Rymdskepp +4, Manövrer +4, Leta +2, Sensorsökning +2, Sambandsteknik +2, Astro-gation +2, Kontaktfärdigheter +2*

FLYGDÄCKSPERSONAL

Proletärer

På flygdäck arbetar mängder med personer. Dessa har som uppgift att ladda och tanka planen, fösa runt dem, underhålla dem samt skjuta iväg dem. De är för många för att namnge individuellt.

Det enda de har gemensamt är att de inte är förtjusta i Yukikaze i allmänhet och Heidi Junge i synnerhet, eftersom deras skepp tar plats på hangardäck som inte finns och arbetet därför blir svårare, krångligare och farligare. Man ogillar i synnerhet Heidis Sängers, som är en av de största jaktskeppstyperna i Federationen och inte har vikbara vingar och därför tar plats för två andra skepp, minst. Men ogillandet får inte gå ut över arbetet, så de knotar på.



Mål: Nästa vaktbyte.

Uppträdande: Professionellt och militäriskt – de är trots allt på sin höjd underbefäl och för det mesta meniga, och rollpersonerna har befälsgrader. Och meniga och underbefäl lyder befäl. Punkt.

Spelvärden: *Kroppskontroll +2, Fysik +2, Mental förmåga ±0, Social förmåga -2*; Fordon: Markfordon +2, Obevärnat strid +2, Hota +4, Envishet +4, Supa +2, Teknikfärdigheter +4, Ingenjörsfärdigheter +2

SAGEWARU KANAKO

Piratprinsessa

Kanako går under namnet Kikuchi Ryoko under större delen av äventyret, åtminstone fram till slutet.

Sagewaru Kanako är något av Svarta Drakarnas kronprinsessa. Kanako var jaktpilot på en av de inre gränsvärldarna, men hon led i tysthet allt eftersom hon såg hur Federationen fördärvade hennes hemvärld. Till slut så stod hon inte ut längre, begärde avsked och skaffade en enkel biljett ut till gränsen. Hennes skepp kapades av de Svarta drakarna, och Kanako valde att gå med dem istället för att dumpas på någon gränsvärld.

Kanakos flygskicklighet gjorde att hon snabbt fick respekt bland de andra piraterna, men hon insåg också att piratflottan var begränsad på grund av att den mestadels bestod av civila skepp. Tack vare hennes kontakter bland hennes före detta kollegor så hade hon insider-information på basen på Atsura 4, med vilken hon kunde planera den berömda räden som beväpnade piratflottan med militära skepp.

Kanako är vältränad och senig. Hon har isande blå ögon och ett grymt leende. Har hon några svagheter så är det att hennes avsky mot Federationen då och då grumlar hennes omdöme. Hon kan lätt bli onödigt grym och sadistisk mot federationsfångar, eftersom hon hatar allt som de står för.

Shiu Han och Sagewaru Kanako har någon form av förhållande. Det är ingenting som någon av dem håller hemligt, men det blir lätt

rörigt eftersom Shiu Han gärna tittar på andra flickor.

Rollpersonerna har sett Kanako förut, under gisslandramat. Då var hon där som gäst på värdshuset och senare ”gisslan” för att övervaka ”terroristernas” handlingar och se att de faktiskt gjorde sitt verkliga jobb, det vill säga att avrätta rollpersonerna. Det lyckades nästan – fyra av de nio medlemmarna i Yukikaze avrättades.

Kanako avskyr rollpersonerna, eftersom de inte bara är antitesen för vad hon står för och har dräpt så många av hennes kamrater under de senaste fyra konventsäventyren, utan dessutom fascinerar Shiu Han. Kanako blir som synes väldigt lätt svartsjuk.

Mål: Att få klart Ikarugas avhopp, samt att hämnas på Yukikaze som har dräpt så många av hennes kamrater.

Uppträdande: För det mesta kallt och grymt avvaktande; när hon tappar humöret grymt sadistiskt.

Spelvärden: *Fysik +2, Kroppskontroll +4, Mental förmåga +1, Social förmåga -1*; Akrobatik +4, Astrogation +4, Fordonsfärdighet: Rymdskepp +8, Förhöra +2, Hota +4, Kontaktfärdighet: Militärer +4, Manövrer +4, Motstå smärta +2, Romans +2, Sambandsteknik +2, Sensorsökning +4, Språk +6: Nihon (modersmål), Pejori, Stridsfärdighet: Artilleri +8, Stridsfärdighet: Obevärnat strid +8

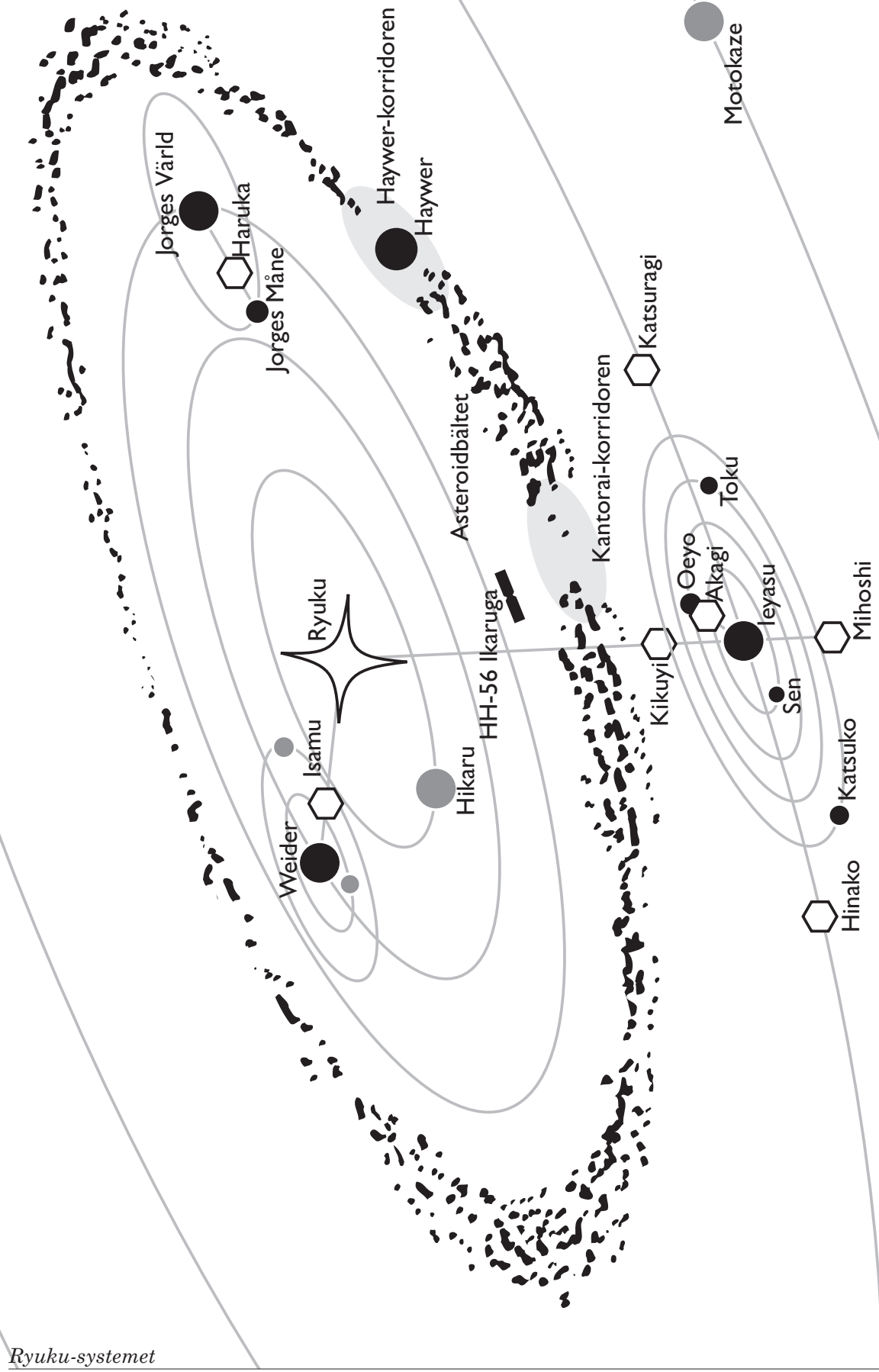
SVARTA DRAKARNAS PILOTER

Kanonmat

Svarta drakarnas piloter är att betrakta som kanonmat. De har säkert en jätteintressant historia, men den är inte i fokus i det här äventyret.

Spelvärden: *Kroppskontroll +2, Fysik ±0, Mental förmåga ±0, Social förmåga ±0*; Artilleri +4, Rymdskepp +4, Manövrer +4, Leta +2, Sensorsökning +2, Sambandsteknik +2, Astrogation +2, Kontaktfärdigheter +2





Ryuku-systemet

MIDOHARA ERI

Den ensamma modersgestalten Divisionschef

Eri är divisionens befälhavare efter att den förre chefen Kanae blev mördad av terrorister anlitade av Svarta drakarna. Eri är något av en terapeut och kurator, en roll som hon hade sedan tidigare. Hon är ett erfaret befäl som har varit med divisionen i många år.

Eri har sett kamrater dö tidigare men kommit över dem för det mesta. Förlusten av fyra divisionskamrater som mördades inför hennes ögon har dock tårt hårt på Eri. Hon kan hjälpa de kvarvarande kamraterna att komma över förlusten, men som ny chef har hon själv ingestans att ta vägen för att bearbeta sorgen.

Förmodligen är Eri den mest troende i divisionen.

Förmågor: Eris stora förmåga är empati: hon kan sätta sig in i hur andra känner sig och uttrycka medkänsla, glädje och stöd på ett sätt som andra lätt tar till sig.

Relationer: Eri har egentligen inga preferenser gentemot någon, utöver Yuki som Eri fram till nyligen var mentor för. Även om Yuki rent formellt är vuxen och utexaminerad så är hon fortfarande yngst och mest sårbar, och Yuki ser fortfarande Eri som sin senpai.

Eri begriper sig inte på Heidi. De har helt olika bakgrunder och mentalitet. Eri respekterar Heidi professionellt som en mycket erfaren flygare och soldat, och Heidi är utmärkt som ställföreträdande chef för divisionen – Eris varma ledarskap kompletteras perfekt med Heidis raka och direkta ledarskap. Men personligt sett är det ändå ljusår emellan dem. Relationen är inte fientlig, inte det minsta.

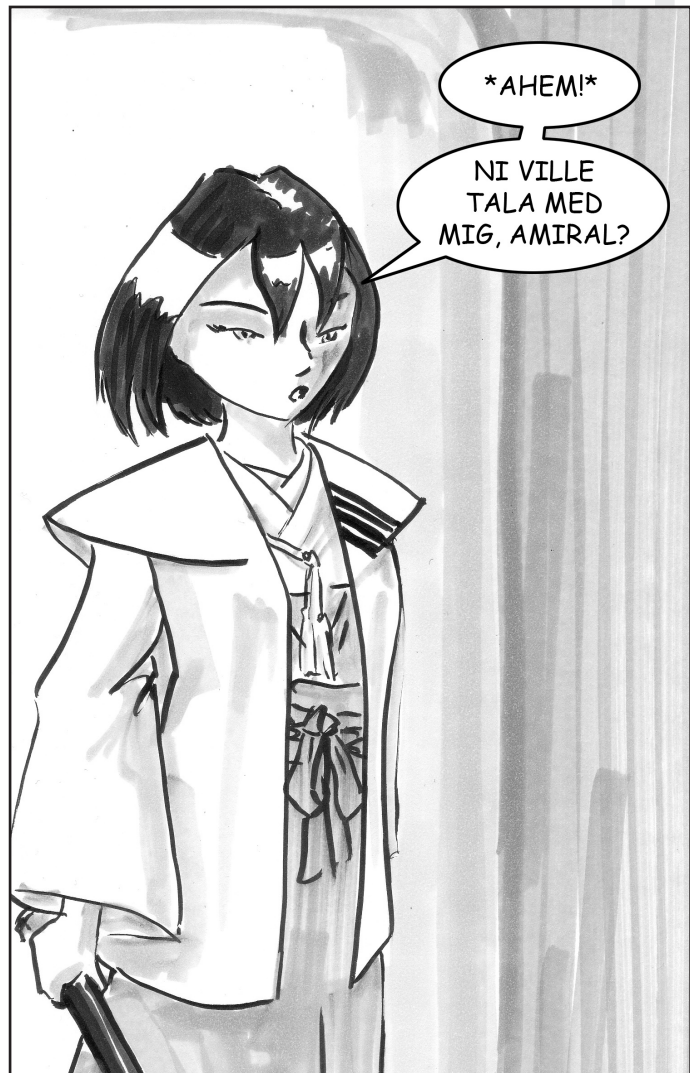
KORT TIDSLINJE

1704 Kriget på Siminatessa. Divisionen Yukikaze stationeras på Siminatessa för att hjälpa den weldiska milisen att försvara sig. Heidi flyttas över till Yukikaze, eftersom hennes weldiska jaktdivision nästan utplånas. Templet

Ålder	37
Grad	Major (<i>shōsa</i>)
Född	Madoka, Sirra 9
Längd	162
Vikt	66
Blodgrupp	AB
Favoritmusik	Enka, den nihonska motsvarigheten till schlager

lyckas återställa en osäker fred på Siminatessa.

Yukikaze flyttas snabbt till månen Avalon i den nyblivna delstaten Nya Camelot för att skydda delstaten från pirater. Under patrulluppgiften kring Avalon så kommer man en



statskupp på spåren. Man överger sin postering för att snabbt färdas till Nya Camelot och slå ner statskuppen innan den hinner befästa sig. (*Yukikaze: Nio systrar*)

1705 Yukikaze är fortfarande posterade i Nya Camelot, då ett tungt attackskepp av typen Kamihime stjäls från Templet. Piratflottan Svarta drakarna försöker få tag på skeppet åt Nya Camelots radikalers sida. Radikaler-na tänkte vända opinionen mot Federationen genom att använda det stulna attackskeppet för ett fejkat anfall mot de federationskritiska (dvs de själva), men Yukikaze lyckades avslöja och stoppa anfallet i sista stund. (*Yukikaze: Girighet*)

Yukikaze skickas till Kasensk, ett litet oberoende system utanför Federationen där kungahuset förväntas stå för all säkerhet, för att där hjälpa kungahuset med dess piratproblem. Återigen är det Svarta drakarna som står bakom strulet plus en palatsintrig, och återigen får Svarta drakarna på nöten. (*Yukikaze: All About Love*)

Efter lång tids tjänst utan avbrott så kallas Yukikaze hem igen, via ett värdshus där de kan vila upp sig. Allt som de kommer dit och börjar slöa till så blir värdshuset anfallet av terrorister som tar gästerna inklusive divisionen som gisslan. Någonting är väldigt

fel: terroristerna verkar inte bry sig om sin politiska agenda, utan är mer ute efter att få en ursäkt för att ha ihjäl gäster, och medlemmarna i Yukikaze är förstahandsvalet för dem. Efter att gisslansituationen spårar ut så stormas värdshuset av insatspolis, och Yukikaze kan hjälpa till. Fyra medlemmar i Yukikaze dör i insatsen. (*Yukikaze: Skuggor*)

1706 Yukikaze har upptäckt att det var Svarta drakarna som finansierade "terroristerna" på värdshuset med syfte att göra sig av med rollpersonerna. Yukikaze har satt sig för att hämnas och göra slut på drakarna en gång för alla, och har inte återtänkt hem utan istället stationerat sig själva på HH-56 Ikaruga i jakten på Drakarnas hemmabas. (*Yukikaze: Blodshämnd*)



Lätta skador			
lyckas	□□□□□□ □□□□□□ □□□□□□	Omtöckning x 1	
misslyckas	→ Allvarliga skador □□□□□□	Omtöckning x 2	
misslyckas 10+	→ Kritiska skador □□□□□□	Omtöckning x 3	
misslyckas 20+	→ Dödande skador □□□□□□		
□□□□□□ □□□□□□ □□□□□□			
Omtöckning och utmattning		<input checked="" type="checkbox"/> Omtöckning	<input checked="" type="checkbox"/> Utmattning



Lätta skador			
lyckas	□□□□□□ □□□□□□ □□□□□□	Omtöckning x 1	
misslyckas	→ Allvarliga skador □□□□□□	Omtöckning x 2	
misslyckas 10+	→ Kritiska skador □□□□□□	Omtöckning x 3	
misslyckas 20+	→ Dödande skador □□□□□□		
□□□□□□ □□□□□□ □□□□□□			
Omtöckning och utmattning		<input checked="" type="checkbox"/> Omtöckning	<input checked="" type="checkbox"/> Utmattning

SPELVÄRDEN

Attribut: Kroppskontroll ±0, Fysik ±0, Mental förmåga +1, Social förmåga +3

Färdigheter:

Kontakter: Templet +3

Ledarskap +3, Retorik +4

Övertala +2

Manövrer +2

Fordon: Rymdskepp +4

Artilleri +4

Svärdsfäktning +4

Astrogation +2

Sambandsteknik +2

Matlagning +2

Språk +2: Nihoni (flytande), pejora (flytande) camanglia, äldre angesi

Typ	Vapen	Skadevärde	Omtöckning	Försvar	Färdighet
Personligt	Svärd	4	3	5	Svärdfäktning
Personligt	Lång eldlans	7	7	2	Eldlansskytte
Rymdskepp	Tung strållans	8	6	–	Artilleri



RENA AKIHIRA

Den allvarlige sierskan

Rena är iynisin, och hon har Gåvan. Hon har vuxit upp inom Federationen och togs snabbt om hand av Templet, som gav henne den träning som behövdes för att hon skulle kunna behärska och kontrollera sin Gåva, samtidigt som hon också fick en god och ansvarsfylld uppfostran riktad mot att ta ansvar och inte missbruka Gåvan.

På grund av den träningen så har hon tränats separat från andra flickor i Templet, och har egentligen aldrig fått någon nära kontakt med någon annan än sin lärare. När läraren tog sig an en ny elev, och Rena fick gå vidare på egen hand, så var hon återigen övergiven.

Efter pilgrimsfärden så fick hon plats i Templets flygskola, och hon kom så småningom att bli utvald till Yukikaze, där hon för första gången och mycket gradvis började lära sig att få vänner. Livet såg äntligen ljust ut.

Det ändrades för inte så länge sedan, då nästan hälften av divisionen mördades av "terrorister". Rena är mycket medveten om att terroristrollen var spelad. Det var inte politisk vilja som motiverade "terroristerna", utan lydnad med en svag bismak av hämndlystnad.

Förmågor: Renas stora förmåga är också hennes förbannelse: hon har Gåvan. Framförallt så ser hon saker, från fjärran platser, i framtiden eller i forntiden.

Rena är också fruktansvärt bra på obehävd närstrid, en färdighet som hon har fått eftersom stenhård stridsträning är ett av de få sätten att hålla hennes Gåva under kontroll som fungerar. Under perioder då hon inte kan träna så kan hon tappa kontrollen över sin förmåga och ser saker hela tiden.

Relationer: Lustigt nog så är det Heidi som Rena förstår bäst. Heidi står utanför på grund av krigserfarenheterna och sin etniska bakgrund. Det är dock inte samma sak som att vara vän med Heidi, men Rena kan i alla fall förstå hennes situation.

Bästa kamraten, Yurika, mördades av "terrorister".

Ålder	30
Grad	Löjtnant (<i>chûi</i>)
Född	Kyosha, Haibane 3
Längd	155
Vikt	52
Blodgrupp	AB
Favoritmusik	Ambient

KORT TIDSLINJE

1704 Kriget på Siminatessa. Divisionen Yukikaze stationeras på Siminatessa för att hjälpa den weldiska milisen att försvara sig. Heidi flyttas över till Yukikaze, eftersom hennes weldiska jaktdivision nästan utplånas. Templet lyckas återställa en osäker fred på Siminatessa.

Yukikaze flyttas snabbt till månen Avalon i den nyblivna delstaten Nya Camelot för att skydda delstaten från pirater. Under patrulluppdragen kring Avalon så kommer man en statskupp på spåren. Man överger sin postering för att snabbt färdas till Nya Camelot och slå ner statskuppen innan den hinner befästa sig. (*Yukikaze: Nio systrar*)



1705 Yukikaze är fortfarande posterade i Nya Camelot, då ett tungt attackskepp av typen Kamihime stjäls från Templet. Piratflottan Svarta drakarna försöker få tag på skeppet åt Nya Camelots radikalers sida. Radikaler-
na tänkte vända opinionen mot Federationen genom att använda det stulna attackskeppet för ett fejkat anfall mot de federationskritiska (dvs de själva), men Yukikaze lyckades avslöja och stoppa anfallet i sista stund. (*Yukikaze: Girighet*)

Yukikaze skickas till Kasensk, ett litet oberoende system utanför Federationen där kungahuset förväntas stå för all säkerhet, för att där hjälpa kungahuset med dess piratproblem. Återigen är det Svarta drakarna som står bakom strulet plus en palatsintrig, och återigen får Svarta drakarna på nöten. (*Yukikaze: All About Love*)

Efter lång tids tjänst utan avbrott så kallas Yukikaze hem igen, via ett vårdshus där de kan vila upp sig. Allt som de kommer dit och börjar slöa till så blir vårdshuset anfallet av terrorister som tar gästerna inklusive divisionen som gisslan. Någonting är väldigt fel: terrorister verkar inte bry sig om sin politiska agenda, utan är mer ute efter att få en ursäkt för att ha ihjäl gäster, och med-

lemmarna i Yukikaze är förstahandsvalet för dem. Efter att gisslansituationen spårar ut så stormas vårdshuset av insatspolis, och Yukikaze kan hjälpa till. Fyra medlemmar i Yukikaze dör i insatsen. (*Yukikaze: Skuggor*)

1706 Yukikaze har upptäckt att det var Svarta drakarna som finansierade "terroristerna" på vårdshuset med syfte att göra sig av med rollpersonerna. Yukikaze har satt sig för att hämnas och göra slut på drakarna en gång för alla, och har inte återvänt hem utan istället stationerat sig själva på HH-56 Ikaruga i jakten på Drakarnas hemmabas. (*Yukikaze: Blodshämnd*)

Lätta skador

lyckas → Omtöckning x 1

misslyckas → Allvarliga skador Omtöckning x 2

misslyckas 10+ → Kritiska skador Omtöckning x 3

misslyckas 20+ → Dödande skador

Omtöckning och utmattning Omtöckning Utmattning

Lätta skador

lyckas → Omtöckning x 1

misslyckas → Allvarliga skador Omtöckning x 2

misslyckas 10+ → Kritiska skador Omtöckning x 3

misslyckas 20+ → Dödande skador

Omtöckning och utmattning Omtöckning Utmattning

SPELVÄRDEN

Attribut: Kroppskontroll +1, Fysik ±0, Mental förmåga +3, Social förmåga ±0

Färdigheter:

Meditation +4

Manövrer +2

Obeväpnad strid +4

Fordon: Rymdskepp +2

Artilleri +2

Soryu: Luft +5

Soryu: Vatten +2

Teologi +6

Stavfäktning +2

Språk +2: Nihoni (flytande), pejora (flytande), camanglia, äldre angesi

Besvärjelser:

Det framtidas spegelbild (Luft svårighet 15; en vision av framtiden)

Fånga någons tankar (Vatten svårighet 12; kan uppfatta ytliga och momentana tankar)

Ringar på tidens vatten (Vatten svårighet 15; kan uppfatta vad som har hänt ett föremål i det förflutna)

Typ	Vapen	Skadevärde	Omtöckning	Försvar	Färdighet
Personligt	Stav	3	4	6	Stavfäktning
Personligt	Lång eldlans	7	7	2	Eldlansskytte
Rymdskepp	Tung strållans	8	6	-	Artilleri



NANASAWA SHIORU

Den brutna hämnaren

En gång i tiden var Shioru en partypingla som inte ville ta ansvar, utan flydde undan vuxenlivet genom sitt vilda leverne som jaktpilot. Hon och tvillingsystemen Yurika togs upp i Templet vid unga år, och de upplevde aldrig ett "normalt" familjeliv. De har aldrig varit utan värme och omtanke, men de har alltid saknat riktiga föräldrar.

Yurika och Shiorus uppväxt var i stort sett identiska – de adopterades av Templet i unga år och lyckades ta sig igenom uppväxten utan större problem. De sökte till samma flygarutbildning, antogs samtidigt och tog examen samtidigt.

För inte så länge sedan så mördades Yurika av "terrorister", vilket ryckte bort Shiorus enda trygga punkt i tillvaron. Förlusten har näst intill krossat henne och hon har svurit att hämnas. Frågan är mest om hon hinner göra det innan hon söker tröst i flaskan.

Förmågor: Shiorus är riktigt, riktigt bra på två saker: tåla alkohol och sjunga. Hon hade förmodligen kunnat göra sig en karriär som sångerska om hon inte var inom Templet som stridspilot, och hon är i det närmaste omöjlig att supa under bordet.

Relationer: Shioru är numera introvert och inåtvänd. Hon inbillar sig att det är hennes fel att hennes älskade syster dog. Hennes relationer med omgivningen är inte den bästa – hon gör sig visserligen inte till martyr, men hon mår definitivt inte bra. Det tillsammans med sin gamla impulsivitet och nuvarande hämndlystnad gör att Shioru mycket väl kan slå ut mot divisionskamraterna. Shioru har mest respekt för Heidi. Heidi är den som har tillräckligt mycket jävlar-anamma för att få Shioru att skärpa till sig.

KORT TIDSLINJE

1704 Kriget på Siminatessa. Divisionen Yukikaze stationeras på Siminatessa för att hjälpa den weldiska milisen att försvara sig. Heidi flyt-

Ålder	26
Grad	Löjtnant (<i>chûi</i>)
Född	Kidaroyo, Yukiashi 3
Längd	161
Vikt	62
Blodgrupp	B
Favoritmusik	Popmusik

tas över till Yukikaze, eftersom hennes weldiska jaktdivision nästan utplånas. Templet lyckas återställa en osäker fred på Siminatessa.

Yukikaze flyttas snabbt till månen Avalon i den nyblivna delstaten Nya Camelot för att skydda delstaten från pirater. Under patrulluppgiften kring Avalon så kommer man en statskupp på spåren. Man överger sin postering för att snabbt färdas till Nya Camelot och slå ner statskuppen innan den hinner befästa sig. (*Yukikaze: Nio systrar*)

1705 Yukikaze är fortfarande posterade i Nya Camelot, då ett tungt attackskepp av typen Kamihime stjäls från Templet. Piratflottan Svarta drakarna försöker få tag på skeppet åt Nya Camelots radikalers sida. Radikaler-




na tänkte vända opinionen mot Federationen genom att använda det stulna attackskeppet för ett fejkat anfall mot de federationskritiska (dvs de själva), men Yukikaze lyckades avslöja och stoppa anfaller i sista stund. (*Yukikaze: Girighet*)

Yukikaze skickas till Kasensk, ett litet oberoende system utanför Federationen där kungahuset förväntas stå för all säkerhet, för att där hjälpa kungahuset med dess piratproblem. Återigen är det Svarta drakarna som står bakom strulet plus en palatsintrig, och återigen får Svarta drakarna på nöten. (*Yukikaze: All About Love*)

Efter lång tids tjänst utan avbrott så kallas Yukikaze hem igen, via ett värdshus där de kan vila upp sig. Allt som de kommer dit och börjar slöa till så blir värdshuset anfallet av terrorister som tar gästerna inklusive divisionen som gisslan. Någonting är väldigt fel: terroristerna verkar inte bry sig om sin politiska agenda, utan är mer ute efter att få en ursäkt för att ha ihjäl gäster, och medlemmarna i Yukikaze är förstahandsvalet för dem. Efter att gisslansituationen spårar ut så stormas värdshuset av insatspolis, och Yukikaze kan hjälpa till. Fyra medlemmar i Yukikaze dör i insatsen. (*Yukikaze: Skuggor*)

1706 Yukikaze har upptäckt att det var Svarta drakarna som finansierade "terroristerna" på värdshuset med syfte att göra sig av med rollpersonerna. Yukikaze har satt sig för att hämnas och göra slut på drakarna en gång för alla, och har inte återvänt hem utan istället stationerat sig själva på HH-56 Ikaruga i jakten på Drakarnas hemmabas. (*Yukikaze: Blodshämnd*)

 Lätta skador


lyckas → Omtöckning x 1

misslyckas → Allvarliga skador Omtöckning x 2

misslyckas 10+ → Kritiska skador Omtöckning x 3

misslyckas 20+ → Dödande skador

Omtöckning och utmattning Omtöckning Utmattning

 Lätta skador

lyckas → Omtöckning x 1

misslyckas → Allvarliga skador Omtöckning x 2

misslyckas 10+ → Kritiska skador Omtöckning x 3

misslyckas 20+ → Dödande skador

Omtöckning och utmattning Omtöckning Utmattning

SPELVÄRDEN

Attribut: Kroppskontroll +1, Fysik +1, Mental förmåga ±0, Social förmåga +2

Färdigheter:

Supa +4
Romans +2
Spel&Dobbel +2
Uppträda +4
Sjunga +2
Manövrer +2
Fordon: Rymdskepp +4
Artilleri +3
Svärdfäktning +3
Dans +2
Språk +4: Nihoni (flytande), pejora (flytande), camanglia (flytande), äldre angesi, lamarkiska, eka-teri

Typ	Vapen	Skadevärde	Omtöckning	Försvar	Färdighet
Personligt	Svärd	4	3	5	Svärdfäktning
Personligt	Lång eldlans	7	7	2	Eldlansskytte
Rymdskepp	Tung strållans	8	6	–	Artilleri



SONODA YUKI

Den för tidigt vuxne

Yukis bakgrund är som de flesta andra inom Templet: hennes föräldrar var också tempeltjänare, så det föll sig naturligt att även Yuki blev det. Efter en genomförd skolgång så valde hon att göra pilgrimsfärden, något som blir mer och mer ovanligt nuförtiden. Vid avslutningen av pilgrimsfärden så valde hon att söka till flygkadettskolan på Fo'ur och blev antagen. Med ett färskt flygtillstånd i kimonoärmen så blev hon slutligen skickad som praktikant till Yukikaze med Midohara Eri som mentor. Även om hon formellt inte är praktikant längre så ser Yuki fortfarande på Eri som sin senpai.

Yuki är en energisk och utåtriktad flicka. Hon var från början en optimistisk och idealistisk flicka, men optimismen och idealismen fick sig en törn när hennes divisionskamrater mördades brutalt och blodigt. Hon har så att säga förlorat sin oskuld och ser nu nyktrare och mer vuxet om omgivningen.

Yuki kan dock fortfarande drabbas av ungdomlig hybris och få för sig att hon klarar av mer än hon klarar av, men efter två år i fält så kan hon numera beteckna sig som veteran, och det med stolthet.

Förmågor: Yukis energi är hennes otvivelaktigt största tillgång. Hon har också en fantastisk kunskap om shoujo manga (serier för flickor) och seiyuu (röstskådespelare), även om det inte är så praktiska kunskaper i fält.

Utöver det så har hon den träning i flygande och stridskonst som Templet föreskriver. Det är en god träning och hon är kompetent, bara inte lika erfaren som hennes kamrater.

Relationer: Yuki tycker minst om Rena. Yuki har alldeles för mycket fördomar om magiker för att tycka om Rena, även om ett par år tillsammans har lyckats runda av kanten på fientligheten ordentligt.

Shioru är den som mest kan liknas vid en vän, och de båda hittade på mycket bus tillsammans innan Shiorus syster dog. Yuki känner hur Shioru lider, men vet inte vad hon ska göra åt saken.

Ålder	20
Grad	Fänrik (<i>shōi</i>)
Född	Fo'ur, Siro Minor
Längd	159
Vikt	62
Blodgrupp	0
Favoritmusik	Popmusik

Mest respekt har Yuki för Eri i egenskap av mentor och Heidi varande den mest krigserfarna flygaren i divisionen.

KORT TIDSLINJE

1704 Kriget på Siminatessa. Divisionen Yukikaze stationeras på Siminatessa för att hjälpa den weldiska milisen att försvara sig. Heidi flyttas över till Yukikaze, eftersom hennes weldiska jaktdivision nästan utplånas. Templet



lyckas återställa en osäker fred på Siminattessa.

Yukikaze flyttas snabbt till månen Avalon i den nyblivna delstaten Nya Camelot för att skydda delstaten från pirater. Under patrulluppdragen kring Avalon så kommer man en statskupp på spåren. Man överger sin postering för att snabbt färdas till Nya Camelot och slå ner statskuppen innan den hinner befästa sig. *(Yukikaze: Nio systrar)*

1705 Yukikaze är fortfarande posterade i Nya Camelot, då ett tungt attackskepp av typen Kamihime stjäls från Templet. Piratflottan Svarta drakarna försöker få tag på skeppet åt Nya Camelots radikalers sida. Radikalerna tänkte vända opinionen mot Federationen genom att använda det stulna attackskeppet för ett fejkat anfall mot de federationskritiska (dvs de själva), men Yukikaze lyckades avslöja och stoppa anfallet i sista stund. *(Yukikaze: Girighet)*

Yukikaze skickas till Kasensk, ett litet oberoende system utanför Federationen där kungahuset förväntas stå för all säkerhet, för att där hjälpa kungahuset med dess piratproblem. Återigen är det Svarta drakarna som står bakom strulet plus en palatsintrig, och återigen får Svarta drakarna på nöten. *(Yukikaze: All About Love)*

Efter lång tids tjänst utan avbrott så kallas Yukikaze hem igen, via ett vårdshus där de kan vila upp sig. Allt som de kommer dit och börjar slöa till så blir vårdshuset anfallet av terrorister som tar gästerna inklusive divisionen som gisslan. Någoting är väldigt fel: terroristerna verkar inte bry sig om sin politiska agenda, utan är mer ute efter att få en ursäkt för att ha ihjäl gäster, och medlemmarna i Yukikaze är förstahandsvalet för dem. Efter att gisslansituationen spårar ut så stormas vårdshuset av insatspolis, och Yukikaze kan hjälpa till. Fyra medlemmar i Yukikaze dör i insatsen. *(Yukikaze: Skuggor)*

1706 Yukikaze har upptäckt att det var Svarta drakarna som finansierade "terroristerna" på vårdshuset med syfte att göra sig av med rollpersonerna. Yukikaze har satt sig för att hämnas och göra slut på drakarna en gång för alla, och har inte återvänt hem utan istället stationerat sig själva på HH-56 Ikaruga i jakten på Drakarnas hemmabas. *(Yukikaze: Blodshämnd)*



	Lätta skador		
lyckas	□□□□□□ □□□□□□ □□□□□□	Omtöckning x 1	
misslyckas	□□□□□□ □□□□□□ □□□□□□	Allvarliga skador	Omtöckning x 2
misslyckas 10+	□□□□□□ □□□□□□ □□□□□□	Kritiska skador	Omtöckning x 3
misslyckas 20+	□□□□□□ □□□□□□ □□□□□□	Dödande skador	
	□□□□□□ □□□□□□ □□□□□□	Omtöckning och utmattning	<input checked="" type="checkbox"/> Omtöckning <input checked="" type="checkbox"/> Utmattning



	Lätta skador		
lyckas	□□□□□□ □□□□□□ □□□□□□	Omtöckning x 1	
misslyckas	□□□□□□ □□□□□□ □□□□□□	Allvarliga skador	Omtöckning x 2
misslyckas 10+	□□□□□□ □□□□□□ □□□□□□	Kritiska skador	Omtöckning x 3
misslyckas 20+	□□□□□□ □□□□□□ □□□□□□	Dödande skador	
	□□□□□□ □□□□□□ □□□□□□	Omtöckning och utmattning	<input checked="" type="checkbox"/> Omtöckning <input checked="" type="checkbox"/> Utmattning

SPELVÄRDEN

Attribut: Kroppskontroll +2, Fysik +1, Mental förmåga -1, Social förmåga +2

Färdigheter:

Övertala +2
 Kunskap om manga och seiyuu +4
 Akrobatik +2
 Dans +2
 Gömma sig +4
 Manövrer +4
 Fordon: Rymdskepp +5
 Artilleri +2
 Svärdfäktning +2
 Envishet +6
 Språk +2: Nihoni (flytande), camanglia, pejora

Typ	Vapen	Skadevärde	Omtöckning	Försvar	Färdighet
Personligt	Svärd	4	3	5	Svärdfäktning
Personligt	Lång eldlans	7	7	2	Eldlansskytte
Rymdskepp	Tung strållans	8	6	-	Artilleri



HEIDI JUNGE

Den krigströtta veteranen Ställföreträdande chef

Heidi var från början milispilot i det santovaskiska protektoratet Siminatessa och tillhör den ursprungliga weldiska minoriteten där. En gång i tiden var Heidi utbölingen i Yukikaze, eftersom hon inte kom från Templet.

Heidi är en krigshärdad veteran som har sett kamrater dö i strid, vilket gör att för närvarande är det Heidi som knyter ihop divisionen. De andra är inte vana vid den sortens förluster som divisionen drabbades av när fyra av dess medlemmar mördades av "terrorister", medan Heidi tidigare fått hela sin division på Siminatessa utplånad.

Heidi har aldrig varit direkt talför, men efter terroristincidenten har hon blivit tvungen att bättra sig. Hon kan inte göra sitt jobb om hon sitter tyst i bakgrunden hela tiden.

Till skillnad från de andra i Yukikaze så flyger Heidi inte Tetsuhime. Hon flyger istället Sänger, en grovhuggen konstruktion, som använder brutal råstyrka snarare än finesse, men den är pålitlig och lättskött. Den är också fruktansvärt stor, så hangarpersonalen på HH-56 Ikaruga hatar den.

Förmågor: Som pilot så är Heidi kompetent och skicklig, men har inte samma finesse som de övriga piloterna i Yukikaze. Hon är en slugger, som målmedvetet löser uppgiften så enkelt som möjligt. Å ena sidan så har hon inte den taktiska repertoaren som sina kamrater, men å andra sidan så krånglar hon inte till saker och ting. Sänger passar för hennes flygstil.

Hon har inte särskilt mycket mark- eller närstridsträning.

Relationer: Heidi blev divisionens ställföreträdande chef när Eri fick ta befälsbefattningen då Kaede mördades. Till skillnad från Eris personliga och varma ledarstil så är Heidi mycket rakare och mer direkt, så hon och Eri kompletterar varandra ganska bra.

Heidi delar vare sig kultur eller religion med kamraterna. Hon förstår kamraternas ilska och sorg, men låter inte det gå ut över jobbet om hon kan undvika det.

Ålder	25
Grad	Kapten (<i>taii</i> i templet, <i>oberleutnant</i> i weldiska milisen)
Född	Welfredstad, Siminatessa
Längd	164
Vikt	62
Blodgrupp	A
Favoritmusik	Klassisk musik

KORT TIDSLINJE

- 1704 Kriget på Siminatessa. Divisionen Yukikaze stationeras på Siminatessa för att hjälpa den weldiska milisen att försvara sig. Heidi flyttas över till Yukikaze, eftersom hennes weldiska jaktdivision nästan utplånas. Templet lyckas återställa en osäker fred på Siminatessa. Yukikaze flyttas snabbt till månen Avalon i den nyblivna delstaten Nya Camelot för att skydda delstaten från pirater. Under patrulluppgiften kring Avalon så kommer man en statskupp på spåren. Man överger sin postering för att snabbt färdas till Nya Camelot och slå ner statskuppen innan den hinner befästa sig. (*Yukikaze: Nio systrar*)
- 1705 Yukikaze är fortfarande posterade i Nya Camelot, då ett tungt attackskepp av typen



Kamihime stjäls från Templet. Piratflottan Svarta drakarna försöker få tag på skeppet åt Nya Camelots radikalers sida. Radikaler-
na tänkte vända opinionen mot Federationen genom att använda det stulna attackskeppet för ett fejkat anfall mot de federationskritiska (dvs de själva), men Yukikaze lyckades avslöja och stoppa anfallet i sista stund. (Yukikaze: Girighet)

Yukikaze skickas till Kasensk, ett litet oberoende system utanför Federationen där kungahuset förväntas stå för all säkerhet, för att där hjälpa kungahuset med dess piratproblem. Återigen är det Svarta drakarna som står bakom strulet plus en palatsintrig, och återigen får Svarta drakarna på nöten. (Yukikaze: All About Love)

Efter lång tids tjänst utan avbrott så kallas Yukikaze hem igen, via ett värdshus där de kan vila upp sig. Allt som de kommer dit och börjar slöa till så blir värdshuset anfallet av terrorister som tar gästerna inklusive divisionen som gisslan. Någoting är väldigt fel: terroristerna verkar inte bry sig om sin

politiska agenda, utan är mer ute efter att få en ursäkt för att ha ihjäl gäster, och medlemmarna i Yukikaze är förstahandsvalet för dem. Efter att gisslansituationen spårar ut så stormas värdshuset av insatspolis, och Yukikaze kan hjälpa till. Fyra medlemmar i Yukikaze dör i insatsen. (Yukikaze: Skuggor)

1706 Yukikaze har upptäckt att det var Svarta drakarna som finansierade "terroristerna" på värdshuset med syfte att göra sig av med rollpersonerna. Yukikaze har satt sig för att hämnas och göra slut på drakarna en gång för alla, och har inte återvänt hem utan istället stationerat sig själva på HH-56 Ikaruga i jakten på Drakarnas hemmabas. (Yukikaze: Blodshämnd)



Lätta skador

lyckas → Omtöckning x 1

misslyckas → Allvarliga skador Omtöckning x 2

misslyckas 10+ → Kritiska skador Omtöckning x 3

misslyckas 20+ → Dödande skador

Omtöckning och utmattning Omtöckning Utmattning



Lätta skador

lyckas → Omtöckning x 1

misslyckas → Allvarliga skador Omtöckning x 2

misslyckas 10+ → Kritiska skador Omtöckning x 3

misslyckas 20+ → Dödande skador

Omtöckning och utmattning Omtöckning Utmattning

SPELDATA

Attribut: Kroppskontroll +1, Fysik +2, Mental förmåga +1, Social förmåga ±0

Färdigheter:

Överlevnad +4

Förhöra +2

Manövrer +2

Fordon: Rymdskepp +5

Artilleri +6

Eldlansskytte +4

Marsch +2

Kamouflage +2

Sensorsökning +2

Sambandsteknik +2

Astrogration +2

Sprängteknik +2

Ledarskap +2

Språk +2: Weldiska (flytande), pejora (flytande), camanglia, nihoni

Typ	Vapen	Skadevärde	Omtöckning	Försvar	Färdighet
Personligt	Lång eldlans	7	7	2	Eldlansskytte
Rymdskepp	Tre tunga eldlansar	9	9	–	Artilleri
Rymdskepp	Jaktmissiler*	8	8	–	Artilleri
Rymdskepp	Attackraketer**	4	4	–	Artilleri

* Jaktmissiler får en extra chans att träffa i följande runda om de missar.

** Attackraketer skjuts i svärm. Varje extra raket ökar Skada och Anslag med 1.





Lätta skador

lyckas → Omtöckning x 1

misslyckas → Allvarliga skador Omtöckning x 2

misslyckas 10+ → Kritiska skador Omtöckning x 3

misslyckas 20+ → Dödande skador

Omtöckning och utmattning Omtöckning Utmattning

Färdighet	Värde

Lätta skador

Allvarliga skador

Kritiska skador

Dödande skador

Färdighet	Värde

Lätta skador

Allvarliga skador

Kritiska skador

Dödande skador

Färdighet	Värde

Lätta skador

Allvarliga skador

Kritiska skador

Dödande skador

Färdighet	Värde

Lätta skador

Allvarliga skador

Kritiska skador

Dödande skador

Färdighet	Värde

Lätta skador

Allvarliga skador

Kritiska skador

Dödande skador

Färdighet	Värde

Lätta skador

Allvarliga skador

Kritiska skador

Dödande skador

Färdighet	Värde

Lätta skador

Allvarliga skador

Kritiska skador

Dödande skador

Färdighet	Värde

Lätta skador

Allvarliga skador

Kritiska skador

Dödande skador

Färdighet	Värde

Lätta skador

Allvarliga skador

Kritiska skador

Dödande skador

Färdighet	Värde

Lätta skador

Allvarliga skador

Kritiska skador

Dödande skador

Färdighet	Värde

Lätta skador

Allvarliga skador

Kritiska skador

Dödande skador

Färdighet	Värde

Lätta skador

Allvarliga skador

Kritiska skador

Dödande skador

Färdighet	Värde

Lätta skador

Allvarliga skador

Kritiska skador

Dödande skador

Färdighet	Värde

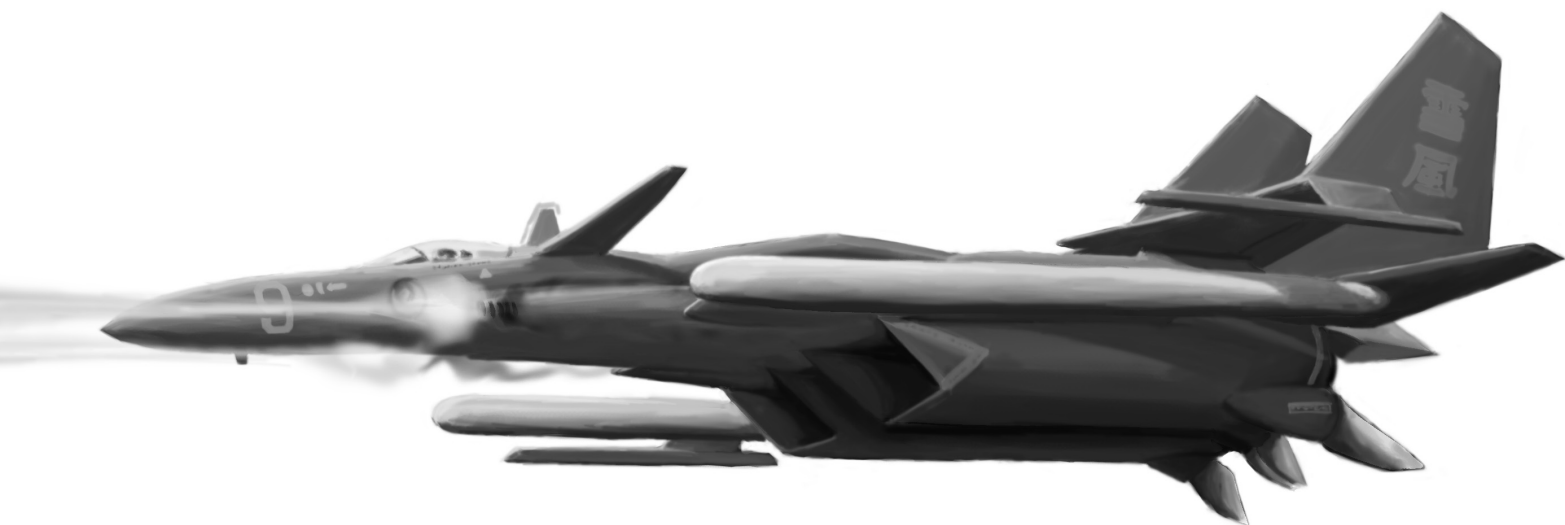
Lätta skador

Allvarliga skador

Kritiska skador

Dödande skador





SÖKER DU HÄMND.
GRÄV FÖRST TVÅ GRAVAR!

Pip!

Heidi slog upp ögonen, klarvaken trots det diskreta pipet i hjälmens hörlurar. Ovan vid tyngdlösheten sträckte hon fram handen till mittskärmens kontroller och tände den. Hennes jaktskepp var nästan helt avstängt, sånär som på passiva sensorer och livsuppehållande system. Till och med skärmarna var avstängda för att inte deras ljus skulle avslöja henne.

Skärmen vaknade och visade symboler och bokstäver; varje kombination var ett rymdskepp, och allt eftersom mer data sipprade in genom sensorerna så avslöjades deras natur bit för bit. Jaktskepp. Tvåmotoriga. Överensstämmande med Jihuan-klassen. Oregelbundet modifierade. Svarta drakarna.

Heidi vände på huvudet i den trånga förarkabinen och såg mot hennes divisionskamraters jaktskepp, svarta skuggor mot en svart rymd. En efter en tändes ljusen i deras kabiner, allt eftersom de också blev medvetna om piraternas ankomst.

Radiotystnaden bröts av ett kort kommando från Eri. "Kör!" Rymdens kyla blandades med hettan från jaktskeppets motorer som vrålade i protest när Heidi drog igång dem till full gas från stillastående. Fem jaktskepp steg upp bakom de skyddande asteroiderna för att kräva hämnd från Svarta Drakarna med flammande kanoner och skärande strållansar.

Blodshämnd är det sista fristående äventyret i serien om jaktdivisionen *Yukikaze*. Det kan spelas utan att ha spelat tidigare delar i serien. Ös, rymdstrid och fan service utlovas!