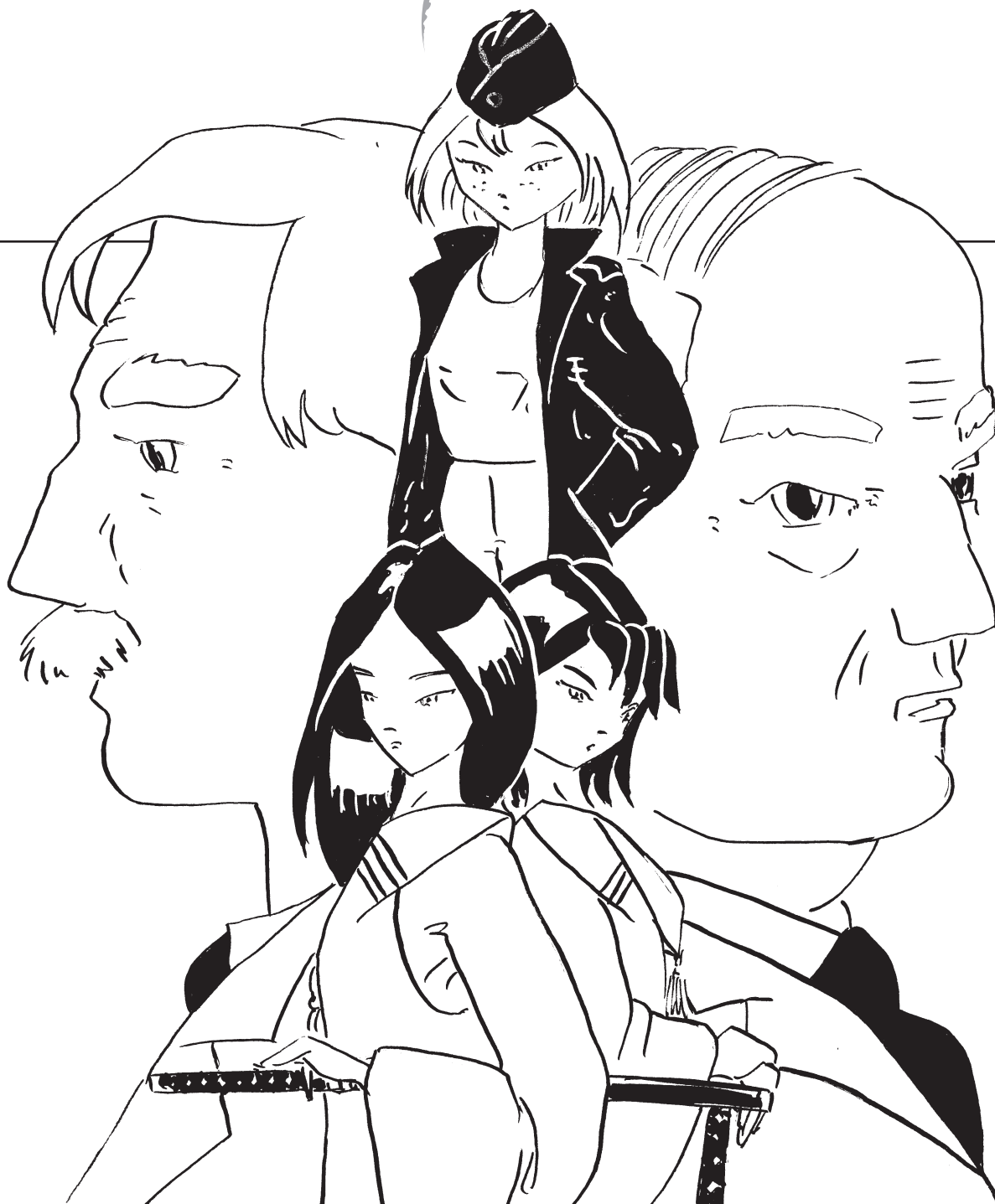


SKYMNINGSHEM
ANDRA IMPERIET



YUKIKAZE SÄSONG 1:

NIO SYSTRAR

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

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

Yukikaze Säsong I: Nio Systrar	3
Bakgrund	4
Stårn i korthet	5
Avsnitt.....	6
Kungariket Nya Camelot	7
Resor i Nya Camelot	11
Stjärnkarta över Nya Camelot.....	12
Avsnittsguide för Säsong I	13
1: Ännu ett jaktuppdrag	14
2: Fjättrade fåglar	15
3: Fria fåglar	16
4: Diplomati	17
5: Vägtecken	18
6: Himmel och jord.....	19
7: I fiendens sinne.....	20
8: Tetsubo	21
9: Blom-fu	21
10: Snön i snöstormen	22
11: Midnattsklockor	23
12: Den döende kungen.....	24
13: Nio systrar från Avalon	25
Regler	26
Hur man slår	28
Strid.....	30
Skada och smärta	31
Rymdskepp, stridsrustningar och rollpersoner	33
Rymdskepp	35
Tateya Kanae	37
Midohara Eri.....	39
Fujiwara Kimiko.....	41
Okawashu Mariko	43
Rena Akihira	45
Nanasawa Shioru.....	47
Nanasawa Yurika	49
Sonoda Yuki.....	51
Heidi Junge.....	53
Statistformulär	55



YUKIKAZE SÄSONG 1: NIO SYSTRAR

Nya Camelot var från början en värld som bosattes av kolonister från Terra, för nästan 2000 år sedan. När Första imperiet kollapsade så fick kolonin klara sig själv bäst det ville.

För ungefär 200 år sedan så kunde civilisationen på Nya Camelot ta sig ut i rymden igen på egen hand, och för 100 år sedan så började en långsam expansion till närliggande stjärnsystem. I denna expansion så kom man att kolonisera världen Avalon, en måne till en gasjätte, vars största naturresurs var fri tillgång till energi från gasjätten och enorma mängder mineraler lösta i form av salter på Avalons hav. Med den obegränsade energin var det inte några större problem att bygga processanläggningar som utvann alla möjliga mineraler ur havet.

För ungefär femtio år sedan så fick Nya Camelot kontakt med Federationen Althea. Man insåg snabbt att man hade en hel del att vinna på att gå med i Federationen, inte minst på grund av Federationens tekniska försprång och de stora handelsmöjligheterna om man kom innanför Federationens gränser, så efter en viss tid så inleddes förhandlingar om medlemskap. För ungefär fem år sedan så undertecknades avtalet, och de åtta stjärnsystemen i Nya Camelot införlivades i Federationen som en ny delstat. För det mesta så har införlivandet gått bra. Det som ställde till mest problem var Federationens krav på medborgarlön som inte alls passade in i Nya Camelots marknadsliberala politik, men där var man tvungen att

ge sig eller strunta i medlemskap över huvud taget.

Det finns två problem i nuläget för Nya Camelot. I och med strulet med medborgarlönen så har den förra regeringen förlorat valet, och en ny konservativ regering valts. Den nya regeringen pressas av sina väljare att göra något åt de förlorade jobb från företag som gått omkull på grund av den skenande statsbudgeten, men de är bundna till avtalet med Federationen och kan inte ge upp medborgarlönen.

Det andra problemet är att de Svarta drakarna, den ökända piratligan, har upptäckt Avalon. Dels ligger systemet avsidet nog för att piraterna ska kunna gömma sig i där utan problem. Dels går det stora och värdefulla transporter in och ut från Avalon, som är synnerligen frestande för piraterna. Nya Camelot har aldrig haft några våldsproblem som inte har kunnat hanteras av vanlig polis, men Svarta drakarna är helt enkelt för mycket.

Man har fått federal hjälp med båda problemen: ett federalt stödpaket har satts in för att hjälpa Nya Camelots ekonomi på fötter, och den Vita gudinnans tempel har skickat några av sina elitstyrkor för att hålla piraterna stången.

En av dessa styrkor är Yukikaze, "Snöstormen". Yukikaze är en jaktdivision om nio plan, som flyger de beryktade Tetsuhime-jaktskeppen, och det är deras roll att eskortera skepp till och från Avalon och hjälpa till med upprätthållandet av kolonins säkerhet.



STÅRYN I KORTHET

Äventyret handlar om hur sir William Murray, oppositionens nya ledare, försöker ta makten över Nya Camelot. Han gör det dels av vinstintresse, men också på grund av att han skarpt ogillar Nya Camelots inträde i Federationen. En av hans första handlingar vid makten torde vara att förklara federationsmedlemskapet ogiltigt.

Hans plan för att lyckas med kuppen är att med hjälp utifrån förse sig med vapenmakt nog för att kunna ta makten och hålla den trots polisen, den enda vapenmakten på Nya Camelot, samt att öka det folkliga missnöjet med Federationen så pass mycket att han kan behålla makten efter att han har gripit den med våld.

Konspirationen hade varit omöjlig om inte Shiu Han, ledaren över de Svarta Drakarna, hade funnits. Shiu Han drivs också av antipati mot Federationen, och han har sett en möjlighet att ge Federationen en beta som kan svida länge. Hans del i konspirationen är enkel: förse sir William och hans män med vapen och träning, samt att röva så mycket han orkar i Nya Camelot.

För att stävja det plötsliga piratproblemet så har Nya Camelots lagliga regering, under premiärminister Alderman, begärt hjälp från Federationen. Federationen har svarat genom att stationera snabbinsatsstyrkor från den Vita gudinnans tempel här och var i Nya Camelot. Detta använder sir William i sin retorik mot regeringen och mot Federationen. Han utmålar snabbinsatsstyrkorna som ett hot mot Nya Camelots självständighet, som ett vapenskramlade med syfte att hålla Nya Camelot lydigt, fogligt och snällt under Federationens fjärrtyranni. Samtidigt som han använder dem som propaganda så är snabbinsatsstyrkorna faktiskt ett hot mot sir Williams planer – de är trots allt de enda som har vapenmakt nog att hota hans lilla privatarmé.

ROLLPERSONERNAS ROLL

Rollpersonerna är en av insatsstyrkorna, och har alltså vapenmakt nog att hota sir Williams påhitt. Problemet är förstås att de inte vet om sir Williams planer. De vet bara om att de är där för att skydda fraktare mot piratangrepp.

Äventyret drivs framåt av två sorters händelser: dels de som inte har med sir Williams planer att göra, och dels de som definitivt har med sir Williams planer att göra. Allt eftersom äventyret går på så avancerar planerna långsamt men säkert. En del av effekterna av planernas avancemang märks även för rollpersonerna. Förhoppningsvis så kan spelarna dra vissa slutsatser om vad det är som händer. Äventyrets huvuddel är alltså att rollpersonerna reagerar på en händelsekedja som en annan utomstående person driver.

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. Bli 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 kryssa för skador och omtöckning och eventuellt hantera Renas magi.



AVSNITT

Det här äventyret är tämligen rälsat. Det innebär att det finns en kedja med händelser från start till slut, i det här fallet ett antal stationer eller ”avsnitt”. Det är ofta ett litet tidshopp mellan de olika avsnitten, så allt händer inte i en kontinuerlig följd. Istället är det upp till 13 små glimtar in i ett halvårslångt uppdrag. Avsnitten är korta, max en halvtimme långa. De händer dessutom i en viss ordning.

Den stora skillnaden är vilka avsnitt man spelar, och vad som händer i dem när de väl har satts igång. Vissa avsnitt tillåter större avstickare än andra, men i stort sett så är det här ett rälsat äventyr. Det har inga illusioner om att vara något annat.

Var ärlig gentemot deltagarna, och förklara för dem att det här är en animé-serie i rollspelsformat och att avsnitten i serien är korta. Om de tillåter sig att acceptera rälsning, och ger sig faen på att försöka rollspela en animé-serie så kommer det här äventyret vara jätteroligt. Om de däremot försöker att spräcka rälsen så kommer de förmodligen att kvadda serien och därmed sitt eget nöje. Kort sagt, vad du vill säga till spelarna är ”hjälp till här – vi skapar den här ståryn ihop”.

UPPLÄGG

Animé görs ofta i form av halvsäsonger eller säsonger. En halvsäsong är 13 avsnitt, och en hel säsong är 26 avsnitt. Ofta görs varje säsong som ett avslutat block, så att ståryn når sitt klimax strax före slutet och säsongen avslutas. Om serien fortsätter nästa säsong så gör man i princip en helt ny serie.

Äventyret är byggt som en halvsäsong om tretton avsnitt. Fyra av dessa, nämligen det första, de två sista och ett i mitten är i första hand handlingsorienterade. Resten är i första hand personorienterade. Vart och ett av de personorienterade avsnitten är centrerat kring en av de nio rollpersonerna, så att varje rollperson har sitt eget avsnitt. Tanken är att man ska spela de fyra handlingsorienterade

avsnitten och de personorienterade avsnitt som berör de rollpersoner som man har med.

Avsnitten innehåller inte särskilt mycket detaljerade riktlinjer till spelledaren. Oftast så är de av sådan art att de sätter upp en situation, och ger sedan spelarna en kvart till tjugo minuter att handskas med situationen. Varje avsnitt har också ett tema eller en händelse. Temat fokuserar på en rollpersons personlighet, och händelsen drar seriens fortlöpande handling vidare mot dess klimax. Avsnitten har också några viktiga punkter, som spelledaren bör tänka på när och om hon kör det avsnittet. Det kan vara ledtrådar inför framtiden eller bara praktiska tips om hur man leder avsnittet.

AVSNITTSBYTE

Äventyret är avsett att ta omkring fem timmar, med en halvtimme introduktion och reseravid. Det är tänkt att varje avsnitt ska ta omkring en halvtimme att spela, med viss flexibilitet. För att det ska passa så kan man inte spela alla avsnitt. Det är inte heller tanken – vi har med avsikt byggt äventyret så att det inte är likadant varje gång man spelar det, för att det ska bli roligare för spelare som får köra det flera gånger.

Avsnitt 1, 6, 12 och 13 driver fram intrigen i äventyret. Dessa måste spelas. Dessutom bör man spela de avsnitt som tillhör de rollpersoner som spelarna har plockat. Man kan hoppa över något avsnitt som tillhör rollpersonerna om det är ont om tid, och finns det tid över så kan man även köra ett avsnitt som inte tillhör de valda rollpersonerna.

Var tydlig med att tala om för spelarna att äventyret kommer att spelas som en animé-serie innan äventyret börjar. ”Det här är en animé om tretton avsnitt, men vi kommer att strunta i några tråkiga avsnitt i mitten. Men bara så att ni är beredda på det, det blir alltså korta avbrott när eftertexterna kommer och vi spolar fram till nästa avsnitt.”

Var tydlig med att avsnitten tar slut och att ett nytt avsnitt börjar. Ett ganska bra sätt att göra det på är att säga ”Klipp, tona över



till svart, eftertexter! Avsnittet är slut, nästa börjar strax.” Tala alltid om vilket avsnitt det är som börjar, både med ordningsnummer och med namn.

Var inte rädd för att byta avsnitt mitt i handlingen. Cliffhangers är bara en del av genren – det är vanligt att ett avsnitt slutar mitt i handlingen och att nästa börjar med att lösa upp föregående avsnitt oavslutade händelser.

Varje avsnitt är ungefär en halvtimme långt. Du kan dra ut ett avsnitt, men kommer då förmodligen bli tvungen att krympa eller till och med hoppa över ett annat avsnitt.

Var inte rädd för att avsnitt kan ”förloras”. De kan till och med inte ha någon upplösning alls. Det är helt i sin ordning: det är hela serien som ska ha en upplösning. Enskilda avsnitt ska bara ha ett slut.

ALTERNATIV

Om någon spelare tar ett eget initiativ till något, låt spelaren göra detta. Stryk istället spelarens rollpersons ordinarie avsnitt från

serien. Äventyret är till för att roa spelarna, inte för att låsa in dem.

Den tidslinje som presenteras i de tretton nedanstående avsnitt har skapats med två utgångspunkter.

- Dels ska spelarna roas i någorlunda jämn mängd. Därför har avsnitten skapats så att varje rollperson har ett ”eget” avsnitt som är särskilt skapat för dem.
- Dels utgår tidslinjen från sir William Murrays kupplan. Den linjen är så att säga standardtidslinjen som tuffar vidare på egen hand om spelarna är helt passiva.

Om en spelare tar egna initiativ till något som skulle kunna fylla ett avsnitt så är det bara bra om spelaren får göra detta istället för ”sitt” vanliga avsnitt. Det kan leda till att sir William ändrar sina planer något, men skillnaden bör inte vara så stor, utan påverkan bör mest vara handla om på vilka datum som avsnitt 12 och 13 inträffar.



KUNGARIKET NYA CAMELOT

Kungariket Nya Camelot är en av de senast tillkomna delstaterna i Federationen. Kungariket är en demokratisk stat med flerpartistyre och blandekonomi, och monarkin är mestadels en formsak. Fram till inträdet i Federationen så hade staten Nya Camelot inte medborgarlön, men ett väl utvecklat socialt välfärdsystem. Det senare har sedermera rivits ner och ersatts av medborgarlönsystemet, och övergången mellan de båda har inte varit helt smärtfri.

Nya Camelot var från början en värld som bosattes av brittiska kolonister från Terra, för nästan 2000 år sedan. När Första imperiet kollapsade så fick kolonin klara sig själv bäst det ville. För ungefär 200 år sedan så kunde civilisationen på Nya Camelot ta sig ut i rymden igen på egen hand, och för 100 år sedan så började en långsam expansion till närliggande stjärnsystem. Man har lyckats behålla mycket av den brittiska särprägel genom den mörka tiden. Det lokala språket, camanglia, är den bäst bevarade levande dialekten av äldre angesei, det språk som man tror var dominerande under Första imperiet.

För ungefär femtio år sedan så fick Nya Camelot kontakt med Federationen Althea. Man insåg snabbt att man hade en hel del att vinna på att gå med i Federationen, inte minst på grund av Federationens tekniska försprång och de stora handelsmöjligheterna om man kom innanför Federationens gränser, så efter en viss tid så inleddes förhandlingar om med-

Statsskick: Konstitutionell monarki med parlamentarisk demokrati

Omfattning: Åtta system med flertalet kolonier

Huvudstad: Nya Camelot

Statsschef: Kung Stephen III Arduin

Regeringschef: Premiärminister Robert Alderman

lemskap. För ungefär fem år sedan så under-tecknades avtalet, och de åtta stjärnsystemen i Nya Camelot införlivades i Federationen som en ny delstat. För det mesta så har införlivandet gått bra. Det som ställde till mest problem var Federationens krav på medborgarlön som inte alls passade in i Nya Camelots marknadsliberala politik, men där var man tvungen att ge sig eller strunta i medlemskap över huvud taget.

Politiken domineras av två partier, de konservativa och de liberala. De liberala är i opposition efter en kraftig ekonomisk nedgång efter inträdet i Federationen, och oppositionsläget har bara stärkts av ett försök till militärkupp för ungefär ett år sedan av dåvarande oppositionsledaren sir William Murray. De konservativa har nu makten och har tvingats genomföra ett stort reformprogram, så omfattande och så federationsvänligt att rollerna mer eller mindre har reverserats. Ekonomin har dock stabiliserats, men mycket arbete kvarstår.

Genom den ekonomiska depressionen så har dock utflyttningen till kolonierna ökat rejält, ett fenomen som bara förbättrar koloniernas



ekonomiska position och därmed kungarikets ekonom i sin helhet.

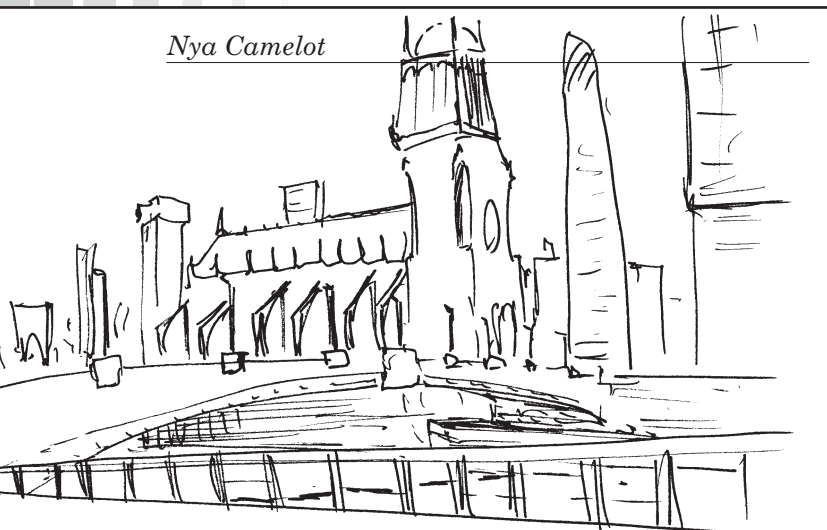
NYA CAMELOT

I ett nötskal: London. Tradition, kommers och politik, insvept i en blandning av viktoriansk arkitektur och moderna glas- och stålpalats.

Nya Camelot är huvudsystemet och även huvudstaden i en liten och nybliven medlemsstat i Federationen. Världen Nya Camelot är den fjärde planeten till en liten gul sol, som har varierande klimat från subtropiskt klimat vid ekvatorn till subarktiskt vid polerna. Större delen av bosättningarna finns i den tempererade zonen, och det är också där som huvudstaden ligger.

Med Federationens mått så är världen idyllisk och trevlig men aningen primitiv – en typisk ”inre gränsvärld” enligt Federationens klassificering. Det är en tempererad värld, utan särskilt extrema klimat någonstans, med ett omfattande jordbruk och stor fiskeindustri, och en ganska stor industri i övrigt. Den mesta av den tunga industrin har dock flyttat ut till kolonierna, så det är mest tjänste- och informationsindustri kvar.

Nya Camelot



AVALON CITY

Avalon City har byggts på ett tiotal klippöar som sticker upp ur havet. Det är ganska ont om sådana öar, så de som finns utnyttjas maximalt. Själva Avalon City har byggts på en grupp av sådana öar, som även om de är små utgör större delen av månens torra landyta. Man har därför byggt staden i våningar på öarna så att de hänger ut från klipporna som balkonger, och till och med skapat ett par konstgjorda öar som plattformar att bygga på.

Utrymme är extremt värdefullt i Avalon City, eftersom man bara har de små öarna och plattformarna att bygga på, så allt utrymme har utnyttjats maximalt. Det gör att det inte är mycket civilt utrymme i Avalon City. Ca 70% av allt utrymme upptas av saltutvinningsindustrin, medan stödfunktioner som vattenåtervinning, avfall, transport, infrastruktur, rymdhamn och kraft får 20%. Resten, ynka 10% av allt utrymme, får användas för hem och fritid. Med över 10 000 invånare i Avalon City så kan man förstå att det är oerhört trångbott, och i princip allting är byggt med hjälp av förkonstruerade standardmoduler som fraktats till Avalon City och monterats på plats.

Det finns ytterst få öppna ytor i Avalon City. Den största öppna ytan är ett grönområde under en kupol på Komplex Ett. Utöver det finns ett antal torg, samlings-salar, matsalar och andra publika områden. Resten är små rum och trånga korridorer, kabeltrummor och lufttrummor.

MÅNEN AVALON

I ett nötskal: En oljeborrplattform eller en processindustri. All beboelig yta är små korridorer, metall och kilometer med rör.

Månen Avalon kretsar kring gasjätten Morrigwen, en stor och tung gasjätte nära sin gula sol. Avalon är den enda av månarna som är beboelig, men den har extremt lite land som man kan bo på. I princip är det ett fåtal klippöar som sticker upp ur vattnet; man räknar med att det finns under hundra kvadratkilometer fast land på Avalon. Resten är vatten.

Oceanen på Avalon är mättad med diverse metallsalter. Tack vare det så är hela den lokala floran och faunan otjänlig som föda för människor, men själva vattnet är en guldgruva. Man kan pumpa upp vattnet och avsalta det, och på så sätt få ut färskvatten och salt. Saltet kan i sin tur förädlas till råmetaller, men det sker inte på Avalon. På Avalon finns



bara pumpanläggningar och avsaltningsanläggningar, och saltet lastas därefter på kombinerade lastskepp och raffinaderier, för transport i bulk till Nya Camelot.

Rollpersonerna är stationerade i Avalon City. Deras tre moduler omfattar kontor för divisionschefen, nio sängplatser och en gemensamhetshörna med bibliotek och mediakonsoll.

CAMDEN

I ett nötskal: Gobi-öknen. Torrt, ogästvänligt och kallt.

Camden är en torr och kall värld med tunn atmosfär som en gång i tiden kryllade av liv. Det går att leva på Camden om man bara har varma kläder och orkar släpa med sig andningsmask och syrgas. Det pågår ett projekt att göra Camden till en beboelig värld igen, genom att tillföra mer luft och mer vatten. Världen har potential till att bli en rik värld igen, och förmodligen så finns det rikligt med petrokemiska resurser fastlåsta i dess djupare minerallager.

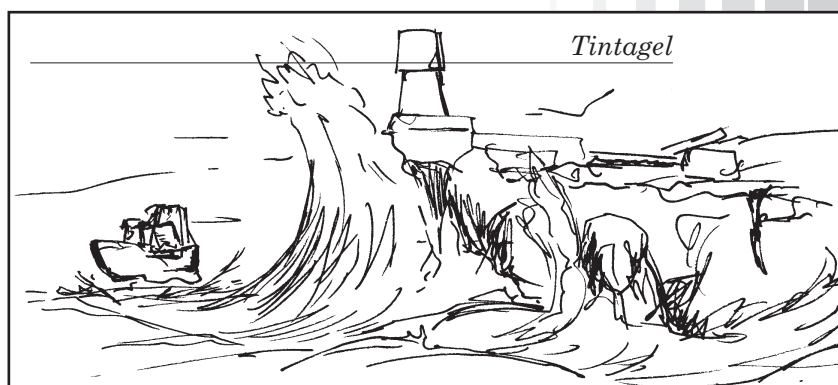
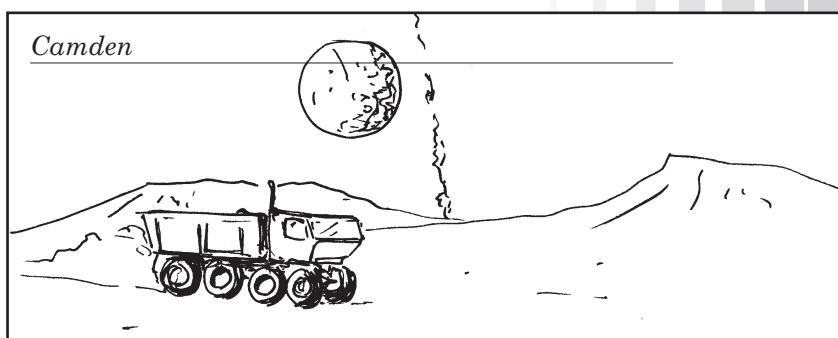
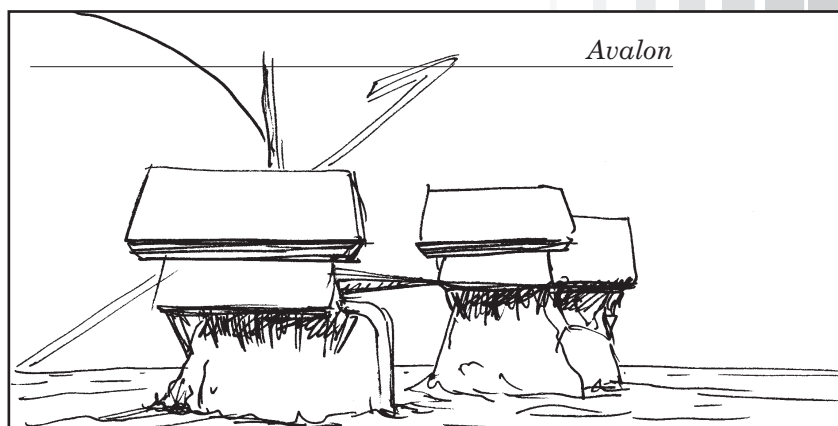
För närvarande bebos Camden mestadels av ett fåtal terraformare och prospektörer tillsammans med deras familjer. Det är svårt att leva av landet, så än så länge är man ganska beroende av att resurser förs in utifrån. Man räknar med att det kommer ta åtminstone ett halvsekel att göra Camden till en rik och levande värld igen.

Bosättningarna på Camden är mestadels underjordiska för att isolera dem från den kalla vinden ovanför ytan.

TINTAGEL

I ett nötskal: En stormpiskad fiskestad på Irlands eller Englands eller Norges västkust, eller kanske i Kanada.

Tintagel är en tämligen stormig värld, med stora hav som driver massiva vädersystem. De landmassor som finns piskas därför av nästan konstanta stormar. Det är inte särskilt många dagar på året som det är möjligt att komma

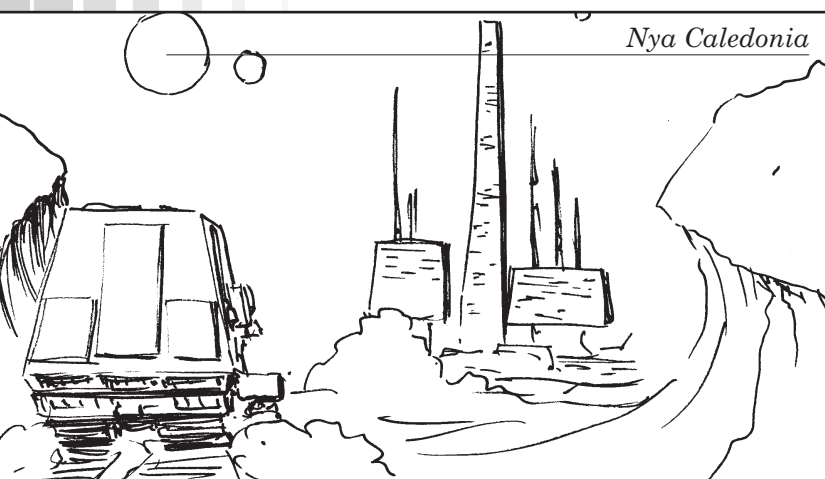
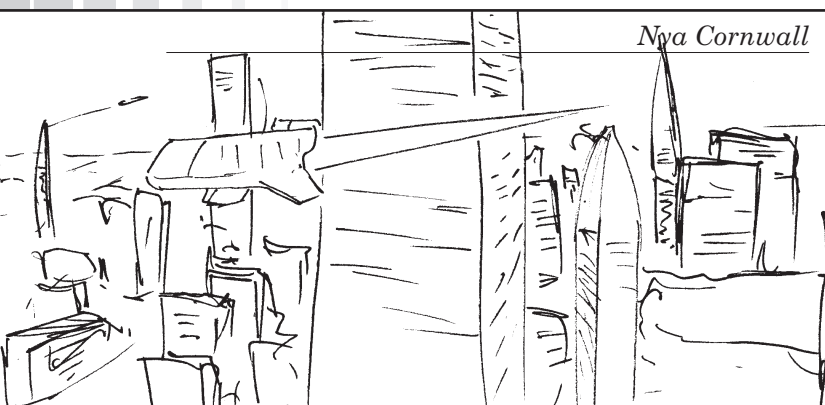
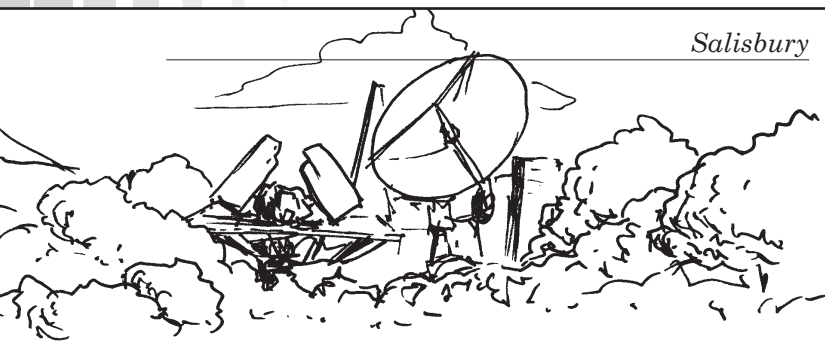


ner med lättare farkoster, utan endast tunga fraktare kan komma ner året om och tvingas ibland vänta på att stormarna ska lägga sig.

Tintagels stora fördel är dess enorma marina liv, vilket gör att haven är en nästan outtömlig källa för mat. Det har därför börjat växa upp en stor fiskeindustri på Tintagel. Fiskelivet är dock inte särskilt lätt, och även om det underlättar om fiskeskeppen svävar över vattnet så hindrar det ändå inte väder och vind från att gå hårt åt utrustningen.

Byar och städer på Tintagel är oftast anlagda en bit in från havet, eftersom fiskeskeppen inte behöver ligga i vattnet vid en pir. Husen





är låga och kraftiga, så att de står emot de konstanta stormarna.

SALISBURY

I ett nötskal: Sherwood så som vi alla föreställer oss det.

Salisbury kan komma att bli Nya Camelots kornbod, om systemet kan koloniserats ytterligare. Nu är det mest bebott av nya kolonister

som kartlägger den här rika världen. Världen har ett stabilt klimat och enorma skogar i två breda band i den tempererade zonen.

Det finns en inhemsk humanoid stenåldersbefolkning i Salisbury, och medan man utreder vad man ska göra med dem så är systemet stängt utöver en större bosättning på den östra minikontinenten. Trots det så finns det flera hundra tusen kolonister på Salisbury som klarar sig ganska bra av vad landet har att ge.

NYA CORNWALL

I ett nötskal: En modern industristad – å ena sidan glas, betong och stål, å andra sidan betong, stål och luftföroreningar.

Nya Cornwall håller på att bli Nya Camelots andra hemvärld. Från början var det här mest ett centrum för tung industri, men befolkningen har snabbt växt till att behöva en helt egen infrastruktur med allt vad det innebär. Eftersom även Nya Cornwall har fått en rymdhiss så går expansionen fort.

Nya Cornwall är en varierad värld med nästan tre miljarder invånare. Invånarna är mestadels koncentrerade i städer vid kusterna, och en stor del arbetar i den snabbt växande industrin.

NYA CALEDONIA

I ett nötskal: Ett sterilt och ogästvänligt kol-fält i Sibirien.

Nya Caledonia är en mycket ogästvänlig värld. Världen är kall och dess atmosfär är giftig. Det är dock en viktig värld, eftersom den är ytterst rik på naturresurser. Stora automatiska ytschaktare hyvlar av ytlagret över Nya Caledonia, varefter malmen transporteras till raffinaderier och förädlas. En enorm tung industri håller på att byggas upp på Nya Caledonia, inklusive stora rymdskeppsvarv. Det enda som krävs är en rymdhiss, och en sådan håller man på att resa med federal hjälp.



RESOR I NYA CAMELOT

Som alla andra resor i Federationen så måste man färdas via portaler, som flyttar skepp från stjärnsystem till stjärnsystem. Överföringen är omedelbar och billig, men begränsad i storlek – inga rymdskepp över 450 meter kommer igenom portalerna.

Undantaget är superlastskepp, som färdas i fastlagda ruttor som sveper förbi en eller två kolonier innan de kommer tillbaka till världen Nya Camelot. Resor med superlastskepp tar dock flera månader, men är ännu billigare än portalerna.

PORTALER

Det finns två vägar in och ut ur de flesta bebodda system. Den ena är via den lokala portalen som är upphängd i närmaste librationspunkt. Tiden att färdas till portalen från bosättningen varierar normalt mellan två och sex timmar.

Samtliga portaler är den lokala designen från Nya Camelot, det vill säga en serie ringar med en överliggande fackverkskonstruktion, snarare än Federationens vanliga euklidiska konstruktion. Den är inte riktigt lika effektiv som Federationens portaler, så den kan endast hantera skepp på max 450 meter (jämfört med Federationens 600 meter) och har en aningen längre uppladdningstid. Den är dock ansluten till Federationens portalnätverk, så givet längdbegränsningen så är det inga problem för Federationen att åka vare sig in eller ut från systemet.

Portaler styrs av ett statligt ägt portalkon-sortium som drivs som ett normalt företag. De håller på att konvertera sina rutiner så att de blir kompatibla med Federationens system, men det har stött på förseningar. Man har olika interimistiska lösningar på problemet, men de är inte eleganta och kan ge en hel del federala skeppare många nya grå hårstrån.

Om portalerna och rutinerna fungerar så är det dock inga som helst problem att färdas med dem. Man begär en "slot", det vill säga en tidpunkt då man ska använda portalen. Ju längre man färdas desto fler portaler måste

man reläas igenom, och därför blir väntetiden på ens slot längre. När man får sin slot så parkerar man sitt skepp i portalen, som aktiveras, och vips så är man framme. Kostnaden kan begäras i förskott eller faktureras.

Till skillnad från Federationen så är samtliga portaler i Nya Camelot bemannade, medan Federationens portaler är automatiska.

AVALON-TRADEN

Avalon-traden är en av handelstraderna för stora superlastare. Stora containerskepp kombinerade med raffinaderier hoppar in i systemets utkant och driver sedan in mot Morrigwen. Hela svepet runt om Morrigwen tar 96 dagar, men det är endast under förbiflygningen som man har en ekonomisk och tidsmässig möjlighet att nå skeppet. Under förbiflygningen runt Morrigwen sker i- och urlastning i frenetisk takt av containers med saltlast som parkerats i omloppsbanan kring Avalon. Ett containerskepp anländer var tjugonde dag, och det finns i allmänhet mellan fyra och fem containerskepp i systemet, på väg in eller ut.

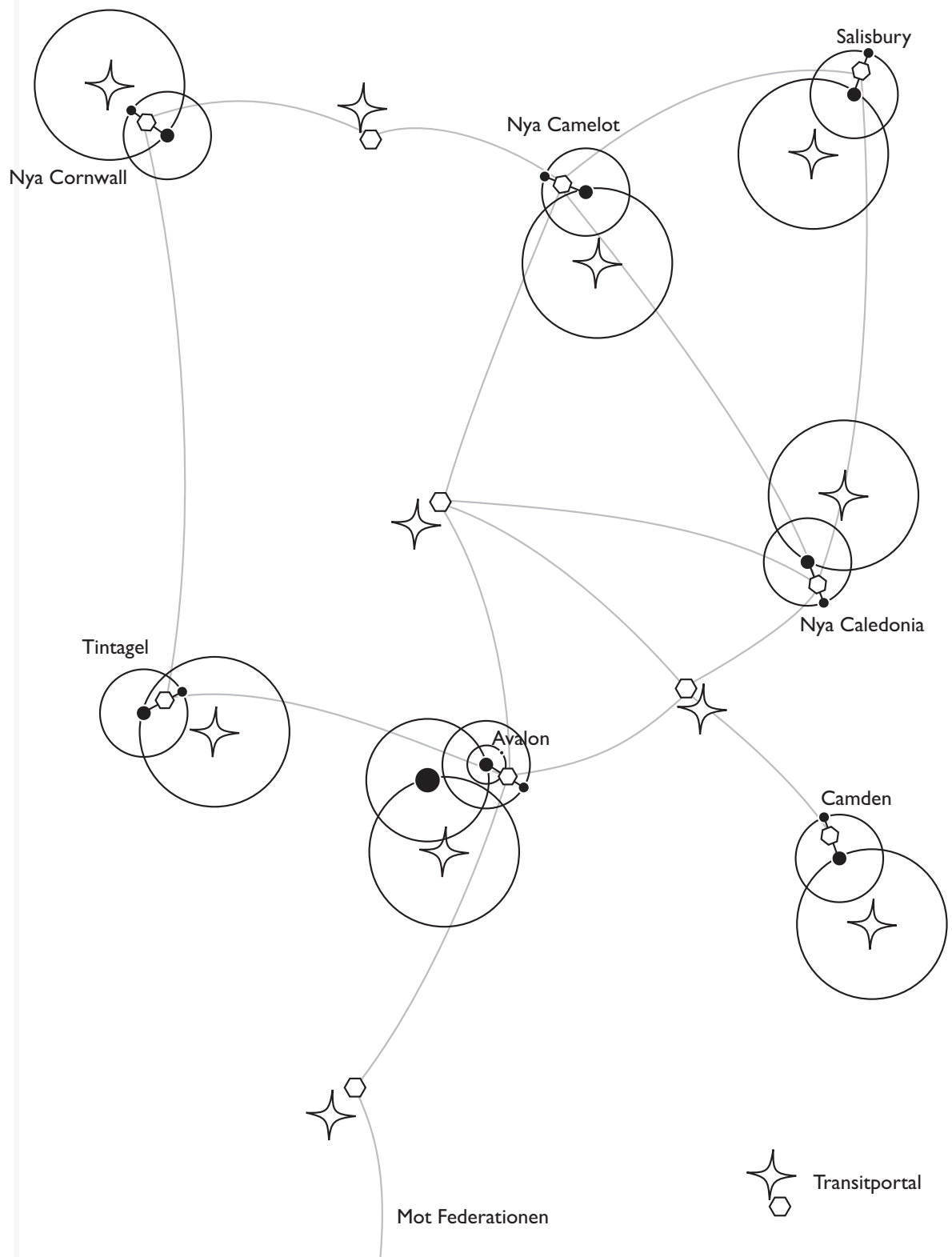
I- och urlastning tar femton frenetiska dagar med tolv eller sexton timmar långa arbetsdagar, varefter lastarbesättningarna får ledigt i fem dagar. Storskeppet fortsätter ut ur systemet och hoppar, för att anlända till Nya Camelot.

Det finns egentligen ingenting som hindrar att man skulle kunna lasta salt via portalen. Det är bara det att portalen är en flaskhals. Avalon-tradens containerskepp transporterar ca fem gånger mer än vad portalen skulle klara av. Det går dessutom att öka trafiken på Avalon-traden vid behov. Slutligen så är salt ingen färskvara. Så länge som det kommer i stadigt flöde så spelar det inte någon roll hur nytt saltet är. Det gör att portalen mest används för transport av dagligvaror och personal.

Normalt sett så skeppas endast varor med containerskepp. Kostnaden per kubikmeter och ton är mycket lägre än transport via vanlig fraktare genom en portal.



STJÄRNKARTA ÖVER KUNGARIKET NYA CAMELOT



AVSNITTSGUIDE FÖR SÄSONG 1

Som tidigare har nämnts så är det här äventyret upplagt som en animé om tretton avsnitt. Faktum är att "Nio systrar" är säsong 1 av den fiktiva animén "Sagan om Yukikaze". Säsong 2 heter "Girighet", och vill man fortsätta med den så går det bra. "Girighet" är helt fristående från "Nio systrar". Det är samma medlemmar och samma plats som tidigare, och en del av skurkarna är fortfarande kvar, men precis som de flesta andra animéer som får en andra säsong så kräver NTV att nya säsonger är helt fristående från den första.

Många animéer hoppar rakt in i handlingen med en häftig action-sekvens för att fånga titlare. Exposition och bakgrund kommer därför senare i serien. Det kan också vara så att en del tidiga avsnitt lägger upp saker i handlingen som inte blir klara förrän långt senare, men vid första anblicken så är de första avsnitten mest action-fyllda.

ÖVERGRIPANDE STRUKTUR

Det första avsnittet öppnar äventyret med röj och fart: det första som händer är att rollpersonerna får driva bort pirater.

Avsnitt två till och med fem är persondrivna, och utforskar några av seriens huvudpersoner. De har dessutom kopplingar till den övergripande staryn.

Avsnitt sex är en slags helomvändning i staryn. Det ger den egentliga motståndaren

ett ansikte för första gången. Avsnitt sju till elva fortsätter att utforska huvudpersonerna, men avsnitt sju driver också staryn framåt.

Slutligen kommer avsnitt tolv och tretton, som är ett dubbelavsnitt som avslutar serien.

TIDSBERÄKNING

Att spela äventyret tar ungefär en halvtimme per avsnitt. Fyra av dem (1, 6, 12 och 13) är obligatoriska, så dessa bör ta ungefär två timmar att spela ihop. Sedan spelar man de avsnitt som hör samman med de rollpersoner som är valda. Har man fem rollpersoner så spelar man deras fem avsnitt, vilket borde ta två och en halv timme. Totalt så skulle det gå åt fyra och en halv timme, plus lite tid för introduktion.

Om man har tidsbrist så kan man skippa i princip alla avsnitt utom avsnitt 1, 6, 12 och 13. Något av de andra kan också köras om det finns rollpersoner och tid för det. Vi rekommenderar avsnitt 3, 4 och/eller 7 utöver de fyra tunga stary-avsnitten ovan. En sådan kombination bör ta två till tre timmar plus lite tid för introduktion.



I: ...ÄNNU ETT JAKTUPPDRAG

Avsnittet börjar i luften, med samtliga rollpersoner i en hård luftstrid för att skydda ett transportskepp med reservdelar som är på väg till Avalon. Pirater försöker driva bort eskorten så att de kan borda transportskeppet och flyga iväg med det. Det är en vågad plan att göra det i atmosfären eftersom bordningen blir så mycket svårare då, men å andra sidan så kan inte eskortskiffen hjälpa till.

Efter att piraterna drivs bort så får transportskeppet och rollpersonernas jaktskepp landa. De får rapportera hur striden gått och får bli omkrämda av fraktskeppets piloter.

FÖRKLARA VAD SOM SKA GÖRAS

Börja med att förklara vad spelarna förväntas göra och vad det motsvarar i spelvärlden.

Välj taktik: När man väljer taktik så väljer man vad man ska göra åt det faktum att någon försöker skjuta på en. Det finns tre val, som beskrivs i rutan nedan.

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.

Anfallsslag och försvarsslag: När man skjuter på någon så slår man ett anfallsslag. När man försöker låta bli att bli nerskjuten så slår man ett försvarsslag. I båda fallen slår man en tiosidig tärning och lägger till ett attribut, ett färdighetsvärde och eventuellt andra värden. Ju högre summan är desto bättre är det. Träffar gör man om summan av anfallsslaget blir lika med eller högre än 9.

Stryktålighetsslag: Den som blir träffad får slå ett stryktålighetsslag. Man slår en tiosidig tärning och lägger till värdet i attributet Fysik. Om summan kommer över eller lika med en skadepotential (spelledaren talar om den siffran) så får målet (dvs du) en Lätt skada. Om summan är under skadepotentialen så får målet en Allvarlig skada. Om summan är över skadepotentialen plus 10 så får målet en Skräma. Om målet får skada så får han också Omtöckning, vilket gör målet sämre.

Ditt mål: Ditt mål är att ge din fiende en Allvarlig skada eller mer, eller att ge honom tillräckligt mycket omtöckning för att fega ur. Gör han det så har du vunnit. För att du ska lyckas med det så måste du överlista fienden. Dessutom måste du ha tur med tärningarna.

MOTSTÅNDARE

Varje rollperson får slåss mot ett drakskepp.

AVSLUT

När rollpersonerna har skjutit ner varsitt drakskepp så kan de landa. De ryggdunkas lite av transportskeppets besättning.

VIKTIGA PUNKTER

- Syftet med att börja med en fajt är att ge lite handgriplig övning i hur *Skymningshem: Andra Imperiet* fungerar.
- Dra inte ut på fajten för länge. Låt bara varje spelare få prova taktikval och tärningsslagen, och låt dem ha ihjäl fienden.



2: FJÄTTRADE FÅGLAR

Rollperson: Yurika

Avsnittet ställer Yurikas strikta och traditionella uppfostran emot camangliernas ”mindre strikta uppfostran”. Efter en flygning så kommer Yurika tillbaka när den ordinarie markpersonalen har gått av sitt skift, och hon tvingas lämna över jaktskeppet till Avalons inhemska personal för tankning och laddning. Till skillnad från den vanliga personalen så är de helt vanliga skitiga civila mekaniker, som inte har en ordentlig och strikt uppfostran. Det första de gör är att flörta med Yurika, till en början på grund av en korsning av sexism och skoj. Skulle Yurika göra vad som helst annat än att ta seden dit man kommer (till exempel genom att uppföra sig som hon är van vid i Templet, eller ännu hellre protestera eller anmäla dem) så kommer de att bli värre och värre, på gränsen till mobbning, och även då hon inte behöver den inhemska personalens hjälp.

Yurika har dock inte mycket att sätta emot. Även om hon går till deras chef, eller till och med sin egen chef (Kanae), så är svaret att det inte är illegalt att vara ohyfsad.

Hos markpersonalen så finns det en ung man, Tom, i samma ålder som Yurika. Han är den ende som inte mobbar henne, och försöker medla på något sätt. Han ber henne att inte döma hans kamrater för hårt. Hon är bara för annorlunda för att de ska veta hur de ska reagera.

UPPFÖLJNING

Tom återkommer i avsnitt 9. Han har av någon anledning blivit rätt förtjust i Yurika.

Samma bråkiga situation kommer även att uppstå i avsnitt 8, fast då med Mariko som mål istället.

MOTSTÅNDARE

Motståndet utgörs av Toms arbetskamrater. Konflikten är huvudsakligen social.

AVSLUT

Det vore bra om avsnittet slutade med att Yurika öppnar dörren till ett mindre strikt liv, men det är inte nödvändigt. Om det går för lång tid utan att det inträffar, avsluta avsnittet i alla fall.

VIKTIGA PUNKTER

- Livet i Templet är annorlunda jämfört med vanligt folks liv, och det är faktiskt en enorm uppoffring. Många av Templets medlemmar är inte ens medvetna om uppoffringen som de gör.
- Vanligt folk är väldigt ovana vid Templet. De skräms av det ovanliga, och inte ens det faktum att divisionen enbart består av flickor kan avvärja detta.



3: FRIA FÅGLAR

Rollperson: Shioru

Rollpersonerna ska ut och möta passage-rarkryssaren Cosmopolitan, som har begärt skydd. Skeppet ska kryssa i några dagar runt gasjätten och titta på asteroiderna, innan den hoppar ut igen, och under den tiden så vill skeppet ha eskort. Spelarna får själva organisera skyddet, men de får tänka på att de inte kan ta med sig någon markpersonal. Det innebär att de inte kan ladda om eller tanka när de är ute. Man kan inte skicka alla jaktskepp, så endast spelarnas jaktskepp får åka.

Väl ombord på passagerarkryssaren Cosmopolitan så bjuds de att äta vid fartygschefens bord första kvällen. Under middagen så introduceras de för skeppets befälskår och några av topppassagerarna, inklusive Alan Chiu. Alan Chiu är en vice verkställande direktör på ett kunskapsföretag på Nya Camelot med smak för vackra kvinnor. Han extraknacker dessutom som spion åt Svarta drakarna – faktum är att han tar emot teknik från Drakarna för sitt företags räkning, vilket har givit företaget schysst fart på börsen. Nu är han på konferens med Cosmopolitan, med sidouppdraget att ta reda på så mycket som möjligt om de skyddsstyrkor som finns stationerade på Avalon.

Kvinnotjusaren i honom har nosat upp partytjejen Shioru som det troligaste målet som går att få något ur. Han försöker charma henne som en belevad och världsvan gentleman, ge komplimanger om hennes ovanliga karriär och visa stor nyfikenhet om den, och så vidare.

Resan ombord på Cosmopolitan är med rollpersonernas standard lyxig. De bor trots allt i tre stycken containers på Nya Avalon, och är normalt sett vana vid att leva samboende utan privata utrymmen. De egna rum med eget badrum, stor fluffig säng och minibar.

Under dag tre får man plötsligt kontakt med Freja, ett oregistrerat fraktskepp, som skickar ut ett nödanrop. De är angripna av pirater och begär hjälp. Cosmopolitan kan inte göra något åt saken, men det finns en liten grupp jaktskepp ombord. När jaktskeppen möter Freja så är det enbart ett brinnande vrak kvar. Vra-

kets bana går lägre och lägre innan det slutligen kommer att krascha i gasjätten om några veckor. Det går att bärga den svarta lådan.

MOTSTÅNDARE

Alan Chiu är motståndare ur flera synvinklar. Dels är han romantisk motpart gentemot Shioru. Dels så är han slemmig sol-och-vårare som ger sig på vår kompis-motpart gentemot de övriga rollpersonerna. Slutligen så är han faktiskt kontakt till de Svarta drakarna.

AVSLUT

Dag fyra så lämnar Cosmopolitan systemet och rollpersonerna lämnar Cosmopolitan. Avsnittet är över när de flyger iväg.

VIKTIGA PUNKTER

- Speltiden. Du har inte hur lång tid som helst på dig, och även om vissa spelare älskar sådana här förförelsescener så har du andra spelare att tänka på. Ta en kvart på dig för Shioru.
- Ledtrådar om Alan Chius slemmighet. Det får gärna framgå för de övriga spelarna att Chiu är en kvinnotjusare, och det bör finnas åtminstone tips om att han är mer än en snuskigt rik företagare. För Shioru så är mr Chiu korrekt, artig och charmerande, inte sliskig och äcklig.
- Det här är också ett bra tillfälle att mäta rollspelandet hos spelarna. Shiorus spelare ska, om denne spelar rollen ”korrekt”, inte spela på den information som de övriga spelarna råkar snappa upp och Shioru inte kan känna till. Spelaren kan få improvisera detaljer om rollpersonens förflutna som inte står på rollformuläret.
- En ”svart låda” från Freja kan ge ifrån sig viktig data: de anfalls av en lätt korvett och ett fåtal jaktskepp, som gömde sig bland asteroiderna som kretsar kring gasjätten. Det är enkelt att bärga lådan.



4: DIPLOMATI

Rollperson: Kanae

”Givet kostnaderna som de här piraterna orsakar ekonomin; givet kostnaderna att upprätthålla den första militära styrkan i Nya Camelot på över femtonhundra år; givet den kostnad i form av medborgarlön och dess sekundära effekter i form av arbetslöshet och ökade kostnader för skattebetalarna; givet det faktum att den här militära aktionen helt och hållet åsidosätter lagstadgade och demokratiska processer... kan ni hålla med om att det här äventyret med att gå med i Federationen har varit mer till skada än nytta för Nya Camelot, major Kanae?”

– Sir William Murray, oppositionsledare

Detta avsnitt börjar mitt i handlingen: Kanae har kallats till Nya Camelot för att avge rapport inför regeringen och skuggkabinettet om läget kring Avalon. Kanae får först sammanfatta läget i form av skyddade transporter, flugna uppdrag, egna förluster, nedskjutningar et cetera. Allt detta har de samlade politikerna redan i pappersform, så de är inte särskilt vakna och intresserade under föredragningen.

Efter genomgången så kommer båda sidor att ställa förtydligande frågor. I synnerhet sir William Murray, den nye oppositionsledaren, kommer att ställa jobbiga frågor om förluster av piratverksamhet och effektiviteten hos insatsstyrkan, och koppla detta till Nya Camelots inträde i Federationen.

Avsnittet omfattar till en början endast Kanae. Ingen annan rollperson är närvarande under föredragningen, och ingen annan rollperson kan hjälpa henne i den mörka träinredda salen. Kanae behöver dock inte svara på de mest komprometterande frågorna, men hon har tydliga instruktioner att inte ljuga.

Sir William kommer att gå på hårt med frågorna. Frågor som han kan ställa är till exempel:

- Hur ställer ni er till det faktum att kostnaderna för operationen är 160 miljoner sterling – motsvarande 12,8 miljoner doru – varje dag?
- Vad anser ni om medborgarlön? Är 212 företag i konkurs varje dag ett rimligt pris för att folk ska få ynnesten att inte arbeta?
- Är det sant eller falskt att piratproblemen i Nya Camelot började efter att Nya Camelot blivit medlemsstat i Federationen?
- Hur försvarar ni en militär aktion som helt åsidosätter lagstadgade och demokratiska processer?

Skulle Kanae svara på ett sätt som sir William inte tycker om så kommer han att avbryta och vända det hon säger till sin fördel, det vill säga vilket sätt som helst som verkar vara en för Federationen dålig synvinkel.

MOTSTÅND

Sir William Murray är den huvudsakliga motståndaren. Det finns ett par andra i skuggkabinettet som ställer liknande frågor, men det bör framgå med all önskvärd tydlighet att det är sir William som driver agendan.

AVSLUT

När förhöret är avslutat så kan Kanae åka tillbaka till Avalon. Finns det speltid över så kan man låta spelarna diskutera förhöret efteråt, annars så avslutas avsnittet här.

VIKTIGA PUNKTER

- Folk i Nya Camelot är skeptiska till Federationen. En del är öppet fientliga.
- En ekonomisk och politisk kris har uppstått på grund av inträdet i Federationen och i synnerhet medborgarlönen.
- Sir William Murray är uttalat emot Federationen, och satsar på att få viktiga politiska poäng på att ifrågasätta Federationens närvaro och verksamhet.



5: VÄGTECKEN

Rollperson: Rena

Det här avsnittet är förmodligen det mest surrealistiska. Det utspelar sig så gott som helt i en mardröm som Rena har. Hon vaknar upp ur den flera gånger, utan att lämna drömmen.

Den börjar med att Rena vaknar och hela Avalon är tomt och öde. Rena tycker sig höra steg i en korridor, hon hör en svag röst eller viskning, ser en vit slöja försvinna bakom ett hörn, hör dörrar gnissla på sina gångjärn och liknande. Hon kan aldrig se någon, bara skymtar av någon. När hon tittar i en spegel så ser hon hur det står någon bakom henne, en sorgsen vithårig ung kvinna i kimono, som sträcker sig mot henne bakifrån. Hon spricker och ruttar så att det bara är en knotig skeletthand som läggs på Renas axel...

Rena vaknar kallsvettig i sin säng. Hela Avalon är tomt och öde. Hon vandrar igenom stationen och hör svaga viskningar överallt. När hon kommer upp på taket och ser ut över havet så ser hon en svallvåg närma sig, som om det vore något som simmade mot Avalon under vattnet. Plötsligt slutar svallvågen, som om vad det än var dök ner djupare under havet. Marken och plattformen börjar skaka, som i jordbävning, och upp ur vattnet dånar en enorm svart drakorm, hundratals meter upp över Avalon, för att sedan dyka ner mot Rena med öppet gap.

Rena vaknar kallsvettig i sin säng. Det är mitt i natten och någon av de andra rollpersonerna vaknar. Låt de prata lite om drömmen. Vid lämpligt tillfälle, avbryt pratet och sträck fram en lapp med texten "du är med i Renas mardröm, men du drömmer inte samma dröm själv" till den andra rollpersonens spelare. Berätta sedan hur huden på den andra rollpersonen börjar smälta. Blod börjar flyta och fläckar ner Renas säng. Plötsligt börjar det flöda in blod från under golvet. Dörren är låst och det går inte att komma ut. Blodet stiger snabbt till takhöjd och den salta smaken tränger in i Renas mun...

Rena vaknar kallsvettig i sin säng. Det är mitt i natten och det är dödyst. Rena har nu vaknat på riktigt.

Det är väldigt lite interaktion i drömsekvenserna. Ge inte spelaren så mycket tid att tänka, utan fortsätt att beskriva om Rena är passiv och "styr" rollpersonen om det krävs. Det spelar inte så stor roll om Rena går ner för en trappa och plötsligt står på taket – det är trots allt en dröm, så sådana underligheter är bara att förväntas. Den tredje drömmen är den som tillåter mest interaktion med en annan spelare, men även den är hårt styrd.

UPPFÖLJNING

Från och med det här avsnittet så börjar Rena se saker. Strax innan någonting hotfullt, farligt eller allvarligt händer så börjar hon se en vithårig nihonsk kvinna med mörka och allvarliga ögon, vacker bländvit kimono och en lång knotig stav – sinnebilderna av den Vita gudinnan själv – plötsligt dyka upp i folkvimmel och titta menande på henne. Rena kommer aldrig att kunna nå ifatt kvinnan, utan hon är försvunnen så fort någon passerar mellan henne och Rena, Rena blinkar, eller kvinnan går bakom ett hörn eller en pelare. Tala om för Rena att den vita kvinnan ser ut som gudinnan Sawa-O-No-Mikoto, den Vita gudinnan till vilken Templet är tillägnat.

AVSLUT

När drömmarna är över så är Renas spelare mer eller mindre fri. Vill spelaren prata om drömmarna med de andra så får spelarna gärna göra det, men annars så är det fritt fram att börja med nästa avsnitt.

VIKTIGA PUNKTER

- Renas visioner och omen om att något kommer att hända, som förmodligen omfattar en hel del personers blod.
- Fienden är en drake, eller snarare de Svarta drakarna.
- Om allt går åt helvete så är det viktigare att blicka inåt än att förtvivlas.



6: HIMMEL OCH JORD

Sir William Murray kommer på besök på Avalon för att utvärdera läget. Två av rollpersonerna får eskortera hans skyttel till Avalon, där han landar och inspekterar. Åtminstone några av rollpersonerna kommer att få den tveksamma äran att eskortera honom på Avalon.

Sir William gör ingen större hemlighet av att han ogillar Federationen. Inspektionen kommer att beröra rollpersonerna på flera punkter. Exempelvis så kan han undersöka jaktskeppen, rollpersonernas kvarter, markpersonalen, ledningscentralen, och i princip allting som har med rollpersonerna att göra. Vid varje tillfälle så kommer han att göra det väldigt klart att han inte tycker om det han ser. Jaktskeppen är för våldsamma för civiliserade människor, bara nertryckta slavar bugar på det sätt som insatsstyrkans personal gör, bara djur sover på marken, man går inte klädda i morgonrock ute bland folk, et cetera. Hittar han något att gnälla på så gör han det.

När han upptäcker att Heidi Junge inte är som de andra i divisionen så kommer Sir William att försöka övertyga henne att jobba för honom som informatör och så småningom göra några tjänster för honom. Det han kan erbjuda är snabbare byråkrati, det vill säga att hennes avskedsansökan snabbas upp.

Under besöket så kommer han att hälsa på en främmande tradare, Toryn Chen, på Avalon. Tradaren kommer visserligen från Federationen, men är en tämligen oviktig person i sammanhanget, som enbart kör saltlaster på uppdrag från Nya Camelot. Toryn Chen kan identifieras som kontaktman för Svarta drakarna om man gör en federal brottsdatabassökning. Han har inte gjort något illegalt, men det är känt att han är en kontaktperson för Drakarna och han har därför en varningsflagga i databasen. Den borde ha kommit upp under normala förhållanden, men Avalon och Nya Camelot är inte fullt integrerade så en hel del arbete för göras manuellt.

Vad sir William gör hos Toryn Chen är att iscensätta ett angrepp från Svarta drakarna. Syftet är att visa hur sårbart Avalon är, när

till och med han själv, sir William, med specialeskort från Federationen, blir angripen av slempropparna. Så inkompetenta som Federationen är så spelar det ju ingen roll om man är med i Federationen eller inte.

När det är dags för sir William att lämna systemet så får alltså rollpersonerna skicka med eskort. Två skepp skickas ut som eskort, och det är upp till Kanae att plocka ut de två som hon finner är lämpliga. När de är på väg så dyker plötsligt fyra drakskepp ner mot dem. Rollpersonerna måste driva iväg eller förstöra dem, så att sir William kan åka därifrån. Fajten bör gå bra – det är trots allt en läggfajt.

MOTSTÅND

Fyra stycken fjärrstyrda drakskepp. Det finns inga piloter i drakskeppen, utan de styrs med en autopilot som får instruktioner via en sond med ett fjärrelä. Drakskeppen har order att skjuta mot sir Williams skepp men missa – däremot ska de försvara sig mot andra skepp som anfaller dem.

AVSLUT

Avsluta med att rollpersonerna kommer hem efter att ha förstört jaktskeppen. En sådan jaktseger bör vara en källa för lite firande, men euforin dämpas dock i en senare nyhetssändning, där han proklamerar att Federationens snabbinsatsstyrka inte kunde skydda honom från piraterna. Endast ren och skär tur kunde rädda honom.

VIKTIGA PUNKTER

- Sir William Murray gnäller på allt.
- Sir William verkar ha något fuffens på gång med Drakarna.
- Heidi Junge får ett erbjudande.
- Sir William blir angripen av pirater och tackar inte Federationen för hjälpen, utan beskyller dem tvärtom för att vara inkompetenta.



7: I FIENDENS SINNE

Rollperson: Kimiko

Man har bärgat de drakskepp som sköts ner i avsnitt 6, och man har blivit mycket förvånad över det faktum att det inte finns någon pilot ombord. Kimiko får uppdraget att titta på vraken och se vad hon kan komma fram till.

Följande ledtrådar kan hon ha nytta av:

- (Fordonsteknik svårighet 6) Skeppet styrs av en autopilot.
- (Sambandsteknik svårighet 6) Autopiloten är kopplad till kommunikationskonsollen och får instruktioner utifrån.
- (Datateknik svårighet 9) Autopiloten har instruktioner att skjuta mot sir Williams skepp, men missa.
- (Informationssökning svårighet 9) Transponderkoden som identifierar sir Williams skepp har skickats från Avalon som e-post.
- (Datateknik svårighet 9) Avsändaren till e-brevet med transponderkoden är Toryn Chen.
- (Sensorsökning svårighet 9) Autopiloten får sina instruktioner från en sändare på en viss position i asteroidringarna runt om gasjätten Morrigwen.

Om Kimiko kommer så långt att hon får fram en position så kan det skickas skepp dit för att se vad det finns där. På den platsen så finns bara en fjärrsond som skickar signalerna vidare från någonstans till drakskeppen.

Sonden kommer i första hand att fly, i andra hand att försvara sig, och om inte det hjälper så kommer den att rensa minnet och förstöra sig.

MOTSTÅND

Den ena delen av motståndet är rena deckarsvårigheter. Den andra delen är fjärrsonden.

AVSLUT

Det är lämpligt att avsluta avsnittet när sonden har exploderat.

VIKTIGA PUNKTER

- Drakskeppen hade uttryckliga instruktioner att inte döda sir William.
- Toryn Chen sände sir Williams transponderkod via e-post.



♁: TETSUBO

Rollperson: Mariko

Vid det här laget så bör Marikos spelare ha fått nog av att vänta på ett vanligt hederligt slagsmål, så det börjar bli dags att ge henne ett. Mariko råkar ut för samma problem som Yurika gjorde i avsnitt 2, nämligen att de ordinarie mekanikerna inte kan serva hennes jaktskepp, så hon får nyttja sig av folket från Avalon istället.

Hon lär få två problem: för det första så kan hon faktiskt inte tala deras språk, och för det andra så kör de samma ploj som de gjorde med Yurika. Det lär med andra ord vara upplagt för rejält bråk.

Beroende på hur våldsamt bråket blir så kan det mycket väl hända att den lokala polisen helt enkelt kastar Mariko i kurran.

Använd inte de vanliga skadereglerna för ett vanligt knytnävsslagsmål, utan titta istället i tabell NS-01.

MOTSTÅND

Ett par hårda mekaniker som mest är ute efter att bråka.

AVSLUT

Det är nog lämpligt att bryta avsnittet i kurran.

Skadenivå	Omtäckning	I knytnävsslagsmål betyder det...
Skråma	Ingen	Snuddträff. Båda sidor ignorerar den.
Lätt skada	Halv	Oren träff. Matchen fortsätter.
Allvarlig skada	Full	Ren träff. Matchen döms som avgjord.
Dödlig skada	Full	Utklassning eller komplett överraskning. Matchen är avgjord.

Tabell NS-01: "Skada" i knytnävsslagsmål

♁: BLOM-FU

Rollperson: Eri

Vi gör ännu en uppföljning på avsnitt 2: samtidigt som Eri har permission så behöver mekanikern Tom lite råd för hur man uppvaktar en flicka som Yurika. Den enda som han kan komma på som kan hjälpa honom är Eri. Så Tom frågar helt enkelt Eri hur man gör.

Det här avsnittet är ett humoristiskt och romantiskt sådant. Det är till för att sätta stackars Tom i pinsamma situationer, och låta Yurika misshandla honom efter bästa förmåga. Tillbringa därför ungefär en kvart med följande process:

- Tom går till Eri för råd.
- Tom försöker följa rådet, men dabbar sig på precis det sätt som borde göra Yurika råförbannad. Det kan vara klumpigt snubbel med åtföljande pinsamma grepp, att bjuda på en fin stekmiddag när Yurika är vegetarian, skitig mekanikeroverall fläckar av sig på Yurikas bländvita kimono, et cetera.
- Yurika reagerar på klumpigheten på lämpligt sätt.
- Upprepa så länge tiden och idéerna räcker.

Om Yurika vänder sig till Eri eller någon annan rollperson så är det bara bra. Det gör Yurika och andra rollpersoner aktiva.

MOTSTÅND

Tom och Yurika.

AVSLUT

Man kan avsluta det här avsnittet på många sätt. Det skulle kunna ske genom att Yurika faktiskt går med på en dejt. I så fall så är det lämpligt att avsluta avsnittet efter att hon har gått med på dejten, men innan den faktiskt inträffar. Det skulle också kunna ske efter att Yurika har gett kalla handen.

10: SNÖN I SNÖSTORMEN

Rollperson: Yuki

Yuki har ett problem: hon kan inte tala camanglia. Av diverse skäl så har hon blivit ensam kvar på Avalon, medan övriga rollpersoner är på patrulluppdrag eller andra uppdrag. Divisionschefen Kanae är till exempel och förhandlar om patrullscheman kring en av gruvstationerna i asteroidbältet runt gasjätten Morrigwen.

Så nu sitter hon mol alen och väntar på att de andra ska komma tillbaka, då ett bud hälsar på och slänger in dagens post. Högst upp i posthögen ligger ett brev med följande adress:

*Chefen Yukikaze, Tateya Kanae
Avalon City
II, brådskande, kvalificerat hemligt*

Adressen är skriven på nihon, vilket är orsaken till att den hamnar rätt: just för att ingen annan på Avalon kan tala, läsa och skriva nihon så lämpar man över alla brev med nihonska tecken på divisionen Yukikaze och låter dem ta hand om saken.

”II” och ”brådskande” betyder att det måste komma till chefen nu. ”Kvalificerat hemligt” betyder att Yuki inte får läsa det, och hon får definitivt inte läsa upp det över radion. Hon måste helt enkelt lämna över brevet personligen.

Och här kommer problemet: Yuki kan inte tala camanglia, men hon måste på något sätt lösa följande problem:

- Få markpersonalen att ladda och tanka hennes skepp.
- Få en kurs till gruvstationen där divisionschefen håller hus.
- Få tillstånd att starta från Avalon.

Som riktlinje, så kan namn och de japanska ord som både spelaren och spelledaren förstår användas i kommunikationen. I övrigt måste teckenspråk användas. Alla andra ord får spelledaren ignorera.

Observera att det finns en jätteenkel lösning på problemet. Yuki behöver bara få folket i kommunikationscentralen att förstå att hon måste tala med divisionschefen. I så fall kan de kontakta Kanae, varefter Yuki kan förklara läget. Sedan har Kanae inga problem med att ge vederbörliga instruktioner till berörda parter, så att Yuki kan flyga iväg.

MOTSTÅND

I det här avsnittet är Yukis språkproblem det enda motståndet.

AVSLUT

Avsnittet slutar när Yuki kan landa på gruvstationen och lämna över brevet.

VIKTIGA PUNKTER

- Brevet innehåller en uppsättning med underrättsdata om de Svarta drakarna, med information om att drakarna verkar samlas i närheten av Nya Camelot. De har också dragit ner på operationerna på andra ställen, så man har dragit slutsatsen att något stort är på gång.



II: MIDNATTSKLOCKOR

Rollperson: Heidi

I det här avsnittet så får Heidi äntligen beskedet som hon har väntat på: hon har beviljats hemförlovning. Allt som krävs är att hon skriver under ett papper. Avsnittet kan sedan ta två vägar: antingen skriver hon på papperet med en gång, och går omkring och säger farväl till alla personer i divisionen, eller så väntar hon ett tag eftersom hon inte vet vad hon ska göra.

Skulle Heidi bestämma sig för att skriva under hemförlovningen så kommer det att ta ett par dagar innan hon får ett fack för hemfärden – portaler är ofta upptagna, och det tar så lång tid innan det finns en rutt ledig som tar henne hela vägen hem.

MOTSTÅND

Det enda motståndet i avsnittet är Heidi själv.

AVSLUT

Avsnittet avslutas då Heidi har bestämt sig. Om hon bestämmer sig för att lämna divisionen så är det ändå ett par dagars fördröjning till dess att hon får sitt fack i schemat.

VIKTIGA PUNKTER

- Heidi Junge är främlingen i divisionen. Avsnittet är mest till för att förtydliga detta faktum alldeles inför de sista avsnitten.
- Det kan även finnas viss tveksamhet till varför det beviljas så sent, eller till och med om processen har snabbats upp utifrån. Lite paranoia är bara bra.



12: DEN DÖENDE KUNGEN

Det här är det första avsnittet av två som avslutar säsongen (läs: äventyret). Det inleds med att alla portalkoder från Nya Camelot slutar att fungera, vilket märks när ett skepp är på väg ut från Avalon inte får tillträde till portalen.

Två rollpersoner får som uppgift att eskortera fraktskeppet Bedevere till portalen. Ta två av de spelare som har varit minst aktiva, eller de två rollpersoner som passar bäst för jobbet. Rollpersonerna eskorterar Bedevere till portalen, varefter Bedevere skickar öppningskoden till portalen, men får nekande svar. Portalen vägras att aktiveras. Bedevere och rollpersonerna tvingas att återvända och landa, och stor förvirring utbryter när skeppets besättning anklagar trafikkontrollen som inte har någon aning om vad som händer.

När felsökningen sätter igång så kommer nyhetssändningar från Nya Camelot som berättar om skottlossning och våldsamma upplopp i huvudstaden. Premiärministern är försvunnen, och Byrån för Inrikes Säkerhet har slagit en järnring kring kungapalatset. Plötsligt bryts nyhetssändningen av en annan reporter som meddelar att väpnade styrkor från Byrån håller på att storma TV-huset.

”Ursäkta mig, men jag tror inte att vi kan sända mycket längre. Väpnade trupper håller just nu på att storma TV-huset och man har krävt att vi ska sluta sända och lämna över kontrollen till Inrikes säkerhet. Vi försöker dokumentera vad det är som händer, men vi har ingenting att sätta emot. Någon form av väpnat maktövertagande håller på att hända! Det hörs skottlossning i korridoren...”

Därefter blir sändningen svart.

Sedan aktiveras portalen utan förvarning och in kommer en mindre piratflotta, som stationerar sig kring portalen och blockerar den.

Med det har sir William Murray inlett sin kupp, där han med hjälp av Drakarna ämnar sätta sig själv som ny diktator över Nya Camelot och utträda ur Federationen. Han har den

lilla privatarmé som han har skickat ut för att få träning hos Drakarna, han har Byrån för inrikes säkerhet, och han har också skaffat hjälp av legosoldater.

MOTSTÅND

Ett dussin piratskepp blockerar färden till och från portalen. Man kan skjuta bort dem eller försöka lirka sig förbi dem.

AVSLUT

Så fort rollpersonerna samlas i portalen och aktiverar den så tar avsnittet slut, den här gången med texten ”fortsättning följer”.

VIKTIGA PUNKTER

- Det här och nästa avsnitt bör ta ungefär en timme att spela igenom. Se till att du har den tiden kvar på passet.
- Vad som än händer så är det vid Camelot som det händer. På Avalon kan man inte göra något åt saken.
- Piraterna kan hoppa in. Alltså finns det minst en kod som fungerar. Man kan försöka knäcka piratkoden, eller så kan man försöka med Federationens koder istället för Nya Camelots. På så sätt så skulle man kunna ta sig igenom portalen till Nya Camelot.

13: NIO SYSTRAR FRÅN AVALON

Det sista avsnittet inleds med att rollpersonerna sveper ut från portalen över Nya Camelot i sina jakt skepp. Rollpersonerna har eldkraftsöverläge, men det är ett känsligt läge med parlamentspalatset mitt inne i en civil storstad, så de kan inte röja ordentligt utan att riskera stora mängder lateral skada. Vidare, om de landar och försöker göra upp man för man så ger de upp sitt eldkraftsöverläge.

Det är ett knivigt läge, och spelarna får faktiskt komma upp med en lösning själva. Det borde inte vara så mycket tid kvar vid det här laget, dels vad gäller speltid på passet, och dels vad gäller innan sir William Murray har hunnit konsolidera makten i Nya Camelot. När det händer så är det i princip kört. Då kan rollpersonerna inte göra något utan att orsaka en större diplomatisk kris.

Sir William Murray befinner sig i parlamentets regeringskansli. Där försöker han konsolidera makten under tiden som han väntar på att premiärministern ska ge upp. På grund av att han begär ett stort rättsövergrepp så behöver han legitimitet för sitt maktövertagande. För det behöver han tre saker:

- Parlamentets stöd. Det har han så länge som det framgår att premiärministern Robert Alderman har agerat på ett sätt som har varit direkt skadligt för Nya Camelot.
- Premiärministerns avgång. För att sir William över huvud taget ska kunna ha någon legitim makt så måste premiärministern upplösa kabinettet och sedan avgå. Så länge som premiärministern bara försvinner så finns det en vice premiärminister som tar över, och sedan går det vidare genom hela kabinettet. För att bli av med den här successionsordningen så måste kabinettet upplösas och majoritetsledaren vara ovillig att leda ett nytt kabinett. Först då så kan kungen be minoritetsledaren (dvs sir William) att forma ett nytt kabinett.
- Kontroll över massorna och därmed massmedierna. Nyhetsstationerna måste tys-

tas, det måste finnas polis på gatorna för att kväsa kravallerna, och framförallt så får inte Federationen göra något åt saken. De två första problemen löser sir William med den ordinarie polisen och Byrån för Inrikes Säkerhet. Det sista har han löst med de Svarta drakarna som spärrar portalerna i Nya Camelot.

Om spelarna kommer på en smart plan, låt den fungera. Tanken är att sir William ska stoppas, men hur får spelarna själva komma på. Om de kommer upp med en trovärdig plan så låt den fungera även om motståndet är svårt, men låt dem slita för det. Några förslag på trovärdiga planer är:

- Storma regeringskansliet och gripa sir William. Det kommer att behöva följas upp på olika sätt, bland annat med något sätt att legitimera gripandet ur federal synvinkel.
- Storma Byrån för Inrikes säkerhet och befria premiärministern. Sker detta så har man i princip löst problemet.
- Storma någon av nyhetsstationerna och ta kontrollen över den, samt lämna över all fakta som man har med sig från Avalon om sir Williams inblandning. Detta kommer att leda till att han tappar kontrollen över massorna, vilket i sin tur innebär att han tappar kontrollen över parlamentet.
- Slå till mot sir William efter att han har lyckats få premiärministern att avgå. Då måste sir William ta sig till det kungliga slottet för att be kungen att be honom att forma ett nytt kabinett. På vägen är han sårbar, till stor del för att hans bil är det enda fordonet på Nya Camelots gator.

Fakta om Nya Camelots politik, lagar och maktövertagande kan spelarna få medan de sitter i cockpiten. Framförallt biten med hur sir William kan ta makten rent legitimt, eller varför han håller premiärministern gömd istället för att helt enkelt bara avrätta honom, kan besvaras med information ovan.

MOTSTÅND

Motståndet utgörs av polisen på Nya Camelot samt Byrån av inrikes säkerhet. I närheten av sir William så finns även hans privata legosoldatsarme som måste neutraliseras.

AVSLUT

Avsnittet avslutas när kuppen stoppas, eller när rollpersonerna dör på kuppen.

Skulle rollpersonerna stoppa maktövertagandet så kommer Svarta drakarnas ledare, Shiu Han inte att göra något åt det. Han vill inte riskera att komma i direkt konflikt med en större styrka från Templet, som onekligen är på väg. Han drar sig tillbaka istället för att slicka sina sår, och är ganska nöjd med att ha orsakat en massa problem för Federationen. Han har inte vunnit något på händelserna i

Nya Camelot, men å andra sidan så förlorar han ingenting heller.

När kuppen väl har stoppats och röken har lagt sig, så är det dags att avsluta inte bara avsnittet utan även äventyret. Glöm inte att tacka spelarna för hjälpen.

VIKTIGA PUNKTER

- Stämning. Stämningen ska vara av en slags desperation: här händer en rejält omvälvande händelse om man inte lyckas stoppa sir William.
- Tempo. Håll uppe farten. Du har förmodligen inte mycket tid kvar av spelmötet, och du vill dessutom så behöver du fart för att få det här spännande.



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 färdigjorda 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. Konventsscenarier 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-spelredare 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 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 modifikationer 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 skitkasst.
- 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 spelledarperson, 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

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

En tärning + ett attribut + en färdighet + eventuella modifikationer

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 modifikationer



- 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.
- Modifikationer 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.

- 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 fumlas 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.

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?

- 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 fumlar 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 fumlar, eller det har gått tre till fem rundor, vad som händer först. Därefter ”hoppa 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**.

STRYKTÅLIGHETSSLAG

När du har en skadepotential så vet du exakt hur farligt anfallet 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 anfallet. Inget mer görs, och en ny runda tar sin början.

Om skadepotentialen är 0 eller mer så finns det en risk att anfallet 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:

SAX MOT SAX

Sax mot sax är ett specialfall, eftersom båda slår anfalls- och försvarsslag. I så fall inträffar skadorna exakt samtidigt. Man markerar alltså skada och omtäckning 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

- **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 Omtäckning som vapnets Omtäckningsvärde minus rustningens Skydd mot omtäckning.
- **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 Omtäckning som dubbla vapnets Omtäckningsvärde, minus rustningens Skydd mot omtäckning.
- **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 Omtäckning som tre gånger vapnets Omtäckningsvärde, minus rustningens Skydd mot omtäckning.

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

Rymdstridstabell

RYMDSTRID

Rymdstrid funkar 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 Omtäckning, rustningars Skydd mot omtäckning respektive Omtäckning, 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 spela 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 spelare som faktiskt använder de fulla reglerna.



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 jaktskepp som används inom Den vita gudinnans tempel för eskort- och patrulluppdrag. 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 patrulluppdrag, då det ger Den vita gudinnans tempel 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 flyg-

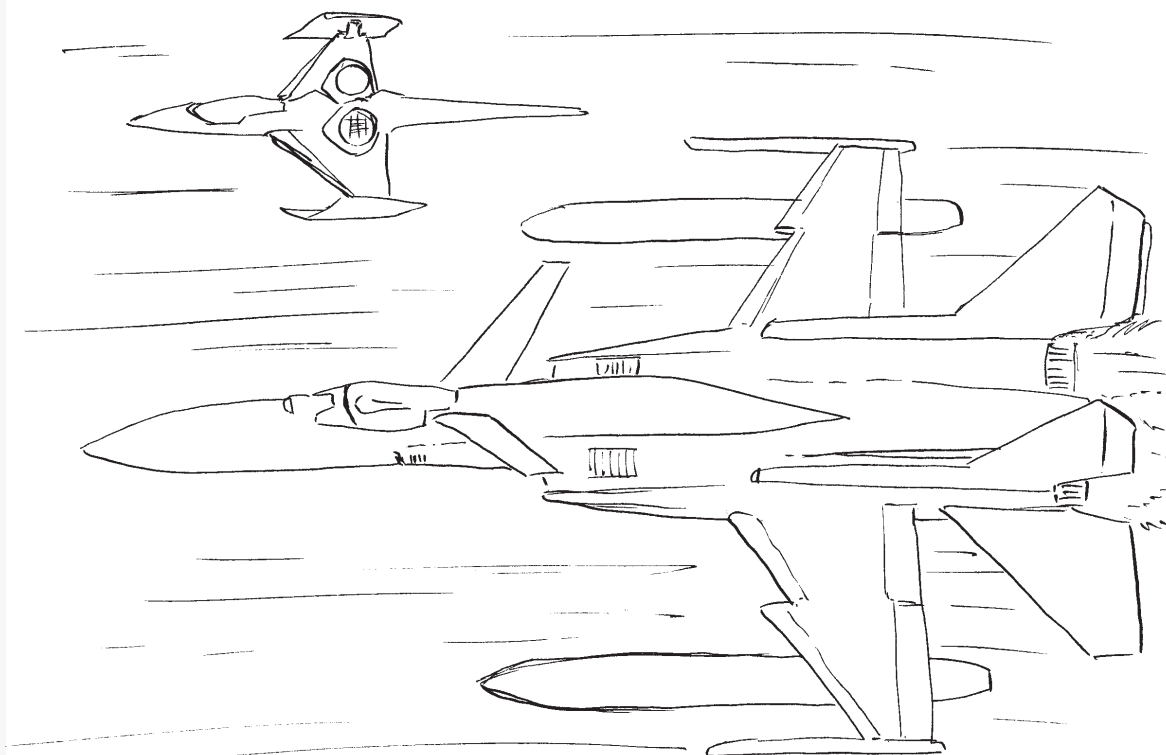
kroppen framåt för att få plats med modern elektronik och ett bättre kontragrav-system, skeppet har försetts med nosvinge och huvudvingen har flyttats bakåt.

Sänger 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 Sänger 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 Sänger kommer ursprungligen från en lätt korvett och räcker gott och väl till att driva det stora jaktskeppet.

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 används av Drakarna i Nya Camelot är den vanligaste: ett ensitsigt jakt-



Tetsuhime (överst) och Sängers (nederst)

skepp med en tung strållans under buken. Dess avlånga kropp och snabba bakplacerade pilvinge gör att den är smidig även i atmosfär, och med två kraftiga motorer så har den kraft nog att hålla stånd mot de flesta andra jaktkepp i Federationen. Det går att hänga raket- och vapenmagasin under vingarna om det skulle behövas.

Drakskeppen räknas som standardjaktkepp.

SPELVÄRDEN

Här nedan finns spelvärlden för de viktigaste rymdskeppen i äventyret. De är till för de spelledare som kan regelsystemet i Skymningshem: Andra imperiet och känner sig såpass säkra att de kan hantera rymdstridsreglerna i sin helhet. Spelledare som inte är så säkra på reglerna uppmanas att strunta i dessa värden 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

Tetsuhime: Manöverförmåga +4, Hastighet +3, Eldledning ± 0 , Sensorer +3, Sensormask

0, Skadetålighet -2, Tung strållans 8/6, Skydd 0/0

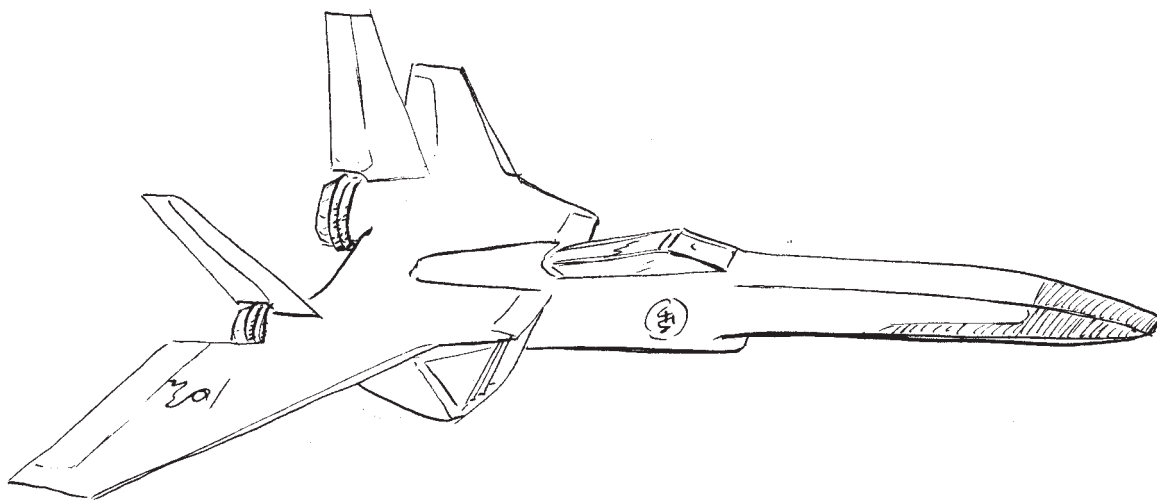
Sängers: Manöverförmåga -2, Hastighet +2, Eldledning +1, Sensorer ± 0 , Sensormask ± 0 , Skadetålighet +2, Tre tung eldlans 9/9, Jaktmissiler 8/8, Attackraketer 4/4, Skydd +2/+2

RYMDSKEPPSVAPEN

Sängers har lite extra vapen att tillgå. Den kan laddas med jaktmissiler och attackraketer. Den kan dessutom bära markattackmissiler och skeppsmålstorpeder, men sådana vapen finns inte på Nya Camelot, bara jaktmissiler och attackraketer.

Skjuts en jaktmissil eller attackraket så är den förbrukad, till skillnad från eld- och strållans som inte kan få slut på ammunition. Däremot har de lite andra fördelar:

- 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



Drakskepp

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 Sönger. 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.

SIR WILLIAM MURRAY

Attribut: Kroppskontroll -1, Fysik -1, Mental förmåga +2, Social förmåga +3

Färdigheter: Envishet +4, Hota +2, Kontaktfärdigheter +6, Ledarskap +4, Etikett +2, Retorik +4, Övertala +4, Informationssökning +4, Juridik +6, Kunskapsfärdigheter +2

TORYN CHEN

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

Färdigheter: Envishet +2, Motstå smärta +2, Överlevnad +2, Astrogation +4, Sambandsteknik +2, Sensorsökning +2, Fordon: Rymdskepp +4

ROBERT ALDERMAN

Attribut: Kroppskontroll ±0, Fysik ±0, Mental förmåga +3, Social förmåga +2

Färdigheter: Envishet +4, Kontaktfärdigheter +6, Ledarskap +4, Etikett +4, Retorik +4, Övertala +4, Informationssökning +4, Juridik +4, Kunskapsfärdigheter +2

ALAN CHIU

Attribut: Kroppskontroll +1, Fysik +1, Mental förmåga +2, Social förmåga +3

Färdigheter: Kontaktfärdigheter +6, Ledarskap +4, Etikett +4, Övertala +4, Romans +4, Informationssökning +4, Juridik +2, Kunskapsfärdigheter +2

MEKANIKER

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

Färdigheter: Fordon: Markfordon +2, Obevärpad strid +2, Hota +4, Envishet +4, Supa +2, Teknikfärdigheter +4, Ingenjörsfärdigheter +2

BYRÅN FÖR INRIKES SÄKERHET

Attribut: Kroppskontroll ±0, Fysik ±0, Mental förmåga +2, Social förmåga +4

Färdigheter: Övertala +4, Informationssökning +4, Ledarskap +4, Sambandsteknik +2,

Hota +2, Leta +2, Förhåra +2, Förklådnad +2, Etikett +2, Stridsfårdigheter +4

POLISEN

Attribut: Kroppskontroll ±0, Fysik +2, Mental frmåga +2, Social frmåga +2

Fårdigheter: Övertala +4, Förhåra +4, Leta +4, Stridsfårdigheter +2, Informationsskning +2, Humaniora +2. Juridik +2, Sensorskning +2, Sambandsteknik +2, Etikett +2

SVARTA DRAKARNAS PILOTER

Attribut: Kroppskontroll +2, Fysik ±0, Mental frmåga ±0, Social frmåga ±0

Fårdigheter: Artilleri +6, Rymdskepp +4, Månvrer +4, Leta +2, Sensorskning +2, Sambandsteknik +2, Astrogation +2, Kontaktfårdigheter +2

ROLLPERSONER

På nstfljande sidor finns de nio rollpersonerna fr spelledarens referens. Spelarna ska vlja varsin av dessa. De rollpersoner som inte vljs lggs undan och anvnds som spelledarpersoner av spelledaren.

JUST ADD WATER

En av finesserna med Skymningshem: Andra Imperiet r att det r gjort fr att underltta arbetet fr lata spelledare. Drfr s har sekundra vrden designats bort och spelet gjorts s spelledarvnligt som mjligt. Till exempel s gr det fort att skapa spelledarpersoner om man temporrt skulle behva ngon.

Gr s hr:

- Stt tv attribut till +2.
- Stt ett annat attribut till -2.
- Identifiera spetskunskapen fr spelledarpersonen. Den skicklighet har han +6 i.
- Identifiera tv eller tre hjlpskickligheter till spetskunskapen. Dessa har han +4 i.
- Kom p ngra skickligheter som spelledarpersonen borde kunna ngot om. Dessa har han +2 i.
- Nr spelledarpersonen anvnds i spel s r det inga problem att lgga till ngon skicklighet p +4 eller en hel hg p +2 om spelledarpersonen borde ha dem. S tveka inte att gra det.

Sex punkter fr att skapa en spelledarperson? Tja, det r inga svra punkter, speciellt som de fyra sista mer eller mindre grs samtidigt och de tv frsta ocks sls ihop. Det br inte ta mnga sekunder att f ihop en vettig spelledarperson, och du kan faktiskt anvnda den som den r. Du behver egentligen inte ens leta upp exakta skickligheter t personen – ofta anvnds skickligheter som "Slss +4" eller "Arbeta +6" fr spelledarpersoner, och mer detaljerat n s behvs faktiskt inte.

Instant spelledarperson – just add water!



TATEYA KANAE

Den avskärmade isdrottningen

Kanae är divisionens ordinarie befälhavare. Hon är tyngd av ansvaret som divisionens befälhavare och vågar inte låta divisionens medlemmar att krypa in på livet på henne, inte ens Eri. Hon uppfattas som en stel byråkrat, men själv anser hon att byråkratin behövs, annars skulle man förlora organisationen och utan organisation så blir det bara kaos kvar. Och kaos på slagfältet är dödligt.

Kanae har varit med förr. Liksom Heidi så är hon en veteran med flera tämligen blodiga krig bakom sig och hon har förlorat flera kamrater i strid tidigare. Det är bland annat därför som hon inte vågar ha några nära relationer. Hon har haft det förr och hon vet hur hårt hon har skadats inombords av förlusten av nära vänner.

Förmågor: Kanae är en taktiker och en byråkrat. Hon vet hur man manövrerar en division på slagfältet och i byråkratin lika säkert som hon vet hur hon ska handskas med ett jakt-skepp. Dessutom är hon divisionens äldsta medlem, och därmed också dess mest erfarna pilot. Hon är erfaren och mycket kompetent.

Relationer: Kanae är chef. Hon vågar inte ha en nära relation med någon av sina underlydande. Hennes mål är att hålla divisionens medlemmar vid liv och få jobbet gjort. Hon har egentligen inga fiender, men hon har problem i form av Mariko som är för anti-auktoritär och Shioru som inte tar jobbet på allvar. Kanae har Eri som närmast förtrogen, och blev rätt så överraskad över att Heidi har kommit att bli en av de trognaste i divisionen.

Ålder	38
Född	Tekujin, Jumaji-systemet
Längd	168
Vikt	63
Blodgrupp	A
Favoritmusik	Gamla popklassiker



TATEYA KANAE

Attribut:

Kroppskontroll +1
Fysik +1
Mental förmåga +3
Social förmåga -1


Färdigheter:

Envishet +2
Kontakter: Templet +4
Kontakter: Federationens flotta +2
Ledarskap +6
Manövrer +2
Artilleri +2
Fordon: Rymdskepp +4
Etikett +4
Svärdfäktning +4
Astrogation +2
Sensorsökning +2
Språk +2: Nihoni (flytande), pejora (flytande), camanglia, äldre angesi

Tetsuhime:

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

SKADESEKTION, ROLLPERSON

 **Lätta skador**

lyckas → Omtäckning x 1


misslyckas → Allvarliga skador Omtäckning x 2

misslyckas 10+ → Kritiska skador Omtäckning x 3

misslyckas 20+ → Dödande skador

Omtäckning och utmattning Omtäckning Utmattning

SKADESEKTION, RYMDSKEPP

 **Lätta skador**

lyckas → Omtäckning x 1

misslyckas → Allvarliga skador Omtäckning x 2

misslyckas 10+ → Kritiska skador Omtäckning x 3

misslyckas 20+ → Dödande skador

Omtäckning och utmattning Omtäckning Utmattning

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



MIDOHARA ERI

Den stöttande modersgestalten

Eri är divisionens andrebefäl och ställföreträdande chef om Kanae skulle vara frånvarande. Hon är terapeuten och kuratorn i gruppen, och den som alla går till om de har några personliga problem. Liksom Kanae så är Eri ett erfaret befäl, men inte lika resultatnriktad. Hon är mer inne på personalhantering än på problemlösning, vilket gör henne till ett viktigt komplement till Kanae men också begränsar hennes karriär.

Liksom Kanae och Heidi så är hon en gammal veteran som har sett kamrater dö. Till skillnad från Heidi och faktiskt även Kanae så har Eri kommit över förlusten av sina kamrater. Hon ber för dem fortfarande (hon är förmodligen divisionens mest troende person utom möjligen Yurika), men de är inte längre ett öppet sår i hennes själ.

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. Hon ser Kanae som en överordnad kollega (senpai) och är medveten om att hon står Kanae närmast. Eri är dock mycket försiktig i den relationen, eftersom den i första hand är professionell. Eri har också en särskild relation till Yuki, som Eri är mentor för.

Några problem har hon: Mariko är alldeles för impulsiv och våldsam, men när Eri inte tillrättavisar Mariko så fungerar de två bra ihop. Det stora problemet är Heidi, som Eri helt enkelt inte begriper sig på. Att Heidi har respekt för Eri som stridskamrat och överordnad är helt klart, så det är inte där problemet ligger. Problemet ligger på emotionell och kulturell nivå – det är en väldig skillnad på Heidis kamraderie och Eris giri, trots att båda innebär kårande eller gruppmentalitet.

Ålder	36
Född	Madoka, Sirra 9
Längd	162
Vikt	66
Blodgrupp	AB
Favoritmusik	Inte modernt dunka-dunka



MIDOHARA ERI

Attribut:

Kroppskontroll ±0

Fysik ±0

Mental förmåga +1

Social förmåga +3

Färdigheter:

Kontakter: Templet +2

Ledarskap +2

Retorik +4

Övertala +2

Manövrer +2

Fordon: Rymdskepp +4

Artilleri +4

Svärdfäktning +4

Astrogation +2

Sambandsteknik +2

Matlagning +2

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

Tetsuhime:

Manöverförmåga +4

Hastighet +3

Eldledning ±0

Sensorer +3

Sensormask 0

Skadetålighet -2

Tung strållans 8/6

Skydd 0/0

SKADESEKTION. ROLLPERSON

 **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

SKADESEKTION. RYMDSKEPP

 **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

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



FUJIWARA KIMIKO

Den kluriga plughästen

Den glasögonprydda Kimiko brukar oftast få ansvara för elektroniska motmedel. Utöver det så är hon en klurig person, med stor kreativitet och påhittighet, och hon är den i gruppen som lägger ner mest tid på att studera teori och teknik.

Kimiko är oftast eftertänksam och brukar sällan rusa in i situationer. Istället så föredrar hon att tänka efter före, innan hon gör något, och lägga upp en ordentligt genomtänkt plan. Planen bör knappast vara komplicerad, utan tvärtom, ju enklare den är desto bättre är det. Varande tekniker så tror hon att enkelhet är en dygd.

Kimikos sidopassion är deckarhistorier. Hon samlar dem på hög och vet minsann allting om alla de viktigaste deckarna i litteraturen (plus en inte oansenlig del av de mindre kända deckarna). Hon är inte helt okritisk – hon sågar gärna kriminalhistorier som inte håller måttet, och hennes populära nätplats om ämnet är fylld med diverse lustmord på de ostigaste kriminalhistorierna som hon har kunnat få tag på.

Förmågor: Kunskaper, det är Kimikos styrka. Hon är bra på elektronik och matematik och har även god kunskap om sensorteknik. Hon är en hejare på sensorer, signalspaning, kryptoanalys och störning, och vet hur man kan utnyttja dessa medel för att avlyssna och skapa förvirring. Däremot är hon inte så jättebra på närstrid och markstrid.

Relationer: Kimiko och Mariko kommer inte överens alls. De är varandras antiteser – den impulsiva och fysiska Mariko är helt enkelt en personlighet som den kluriga och kunskapstörstande Kimiko inte förstår.

Ålder	28
Född	Era, Sirra 8
Längd	158
Vikt	60
Blodgrupp	B
Favoritmusik	Klassisk och nyklassisk musik



FUJIWARA KIMIKO

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

Färdigheter:
 Fordon: Rymdskepp +4
 Artilleri +2
 Astrogation +4
 Informationsökning +4
 Sensorsökning +4
 Sambandsteknik +2
 Datateknik +2
 Språk +4: Nihoni (flytande), pejo-
 ra (flytande), camanglia (flytande),
 äldre angesi, lamarkiska, weldiska

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

SKADESEKTION. ROLLPERSON

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

SKADESEKTION. RYMDSKEPP

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

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



OKAWASHU MARIKO

Den glada slagskämpen

Mariko var en gång i tiden ungdomsligist, som söp, bråkade och rånade redan i början av tonåren. Vändningen kom när hon blev svårt skadad, inlagd på sjukhus och dessutom dömd för misshandel och rån. På grund av hennes dåvarande ålder så blev hon dömd till ungdomsvård i Templet, och det är nog den enda orsaken till att Mariko inte drogade ihjäl sig innan hon fyllde tjugo.

Det sagt så gillar Mariko fortfarande att slåss. Fördelen med Templet är att bråkandet är schemalagt. Visserligen är det formellt och tillrättalagt och det finns rejält med gränser för att se till att ingen skadas, men slagsmål är fortfarande slagsmål. Det finns få saker som skickar adrenalinet i vädret så mycket som ett hederligt knytnävsslagsmål.

Observera att Mariko inte är en sadist, masochist eller ens bara onödigt aggressiv. Hon gillar bara att slåss. Hon slåss inte för att hon är arg eller lättretad, utan för att det är kul och spännande och skickar adrenalinet i vädret. Inte heller så muckar hon gräl med vem som helst. Däremot backar hon inte om hon blir utmanad.

Förmågor: Mariko är en bra slagskämpe och riktigt, riktigt råstark. Hon kan svinga en tetsubo, en järnförstärkt träklubba, som om den vore en pappersfjäder, och hennes sparkar är inte att leka med. En schysst spark från Mariko kan mycket väl skicka en långt större man i kastbana.

Mariko kan inte tala vare sig angesi eller camanglia. Hon måste göra sig förstådd genom tolk.

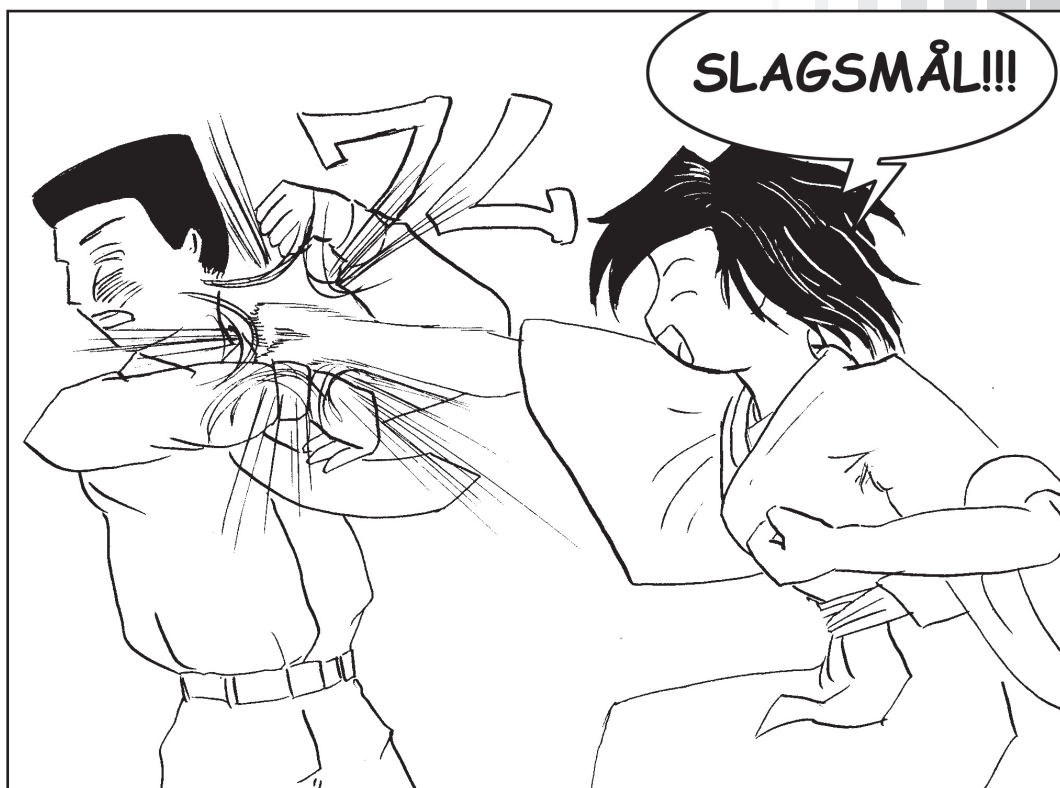
Relationer: Mariko är en rebell. Hon har svårt att komma överens med Eri och Kanae, bara för att de är överordnade

Ålder	25
Född	Chuodoru, Rhea
Längd	170
Vikt	66
Blodgrupp	B
Favoritmusik	Skramligt och bullrigt och snabbt

och har saker att säga till om. Det är inget personligt, det är bara det att Mariko har svårt med auktoriteter. Mariko har också svårt med Yurika och Kimiko. Yurika är för snorkig och strikt, och Kimiko är för intellektuell. Det omfattar även Rena, men Mariko har mer respekt för Renas underliga gåva.

Mariko anser att det är helskoj att festa med Yuki och Shioru, speciellt Shioru som är lite samma skrot och korn som Mariko fast inte lika våldsam.

Mariko begriper sig inte alls på Heidi.



OKAWASHU MARIKO

Attribut:
 Kroppskontroll +2
 Fysik +3
 Mental förmåga ±0
 Social förmåga -1

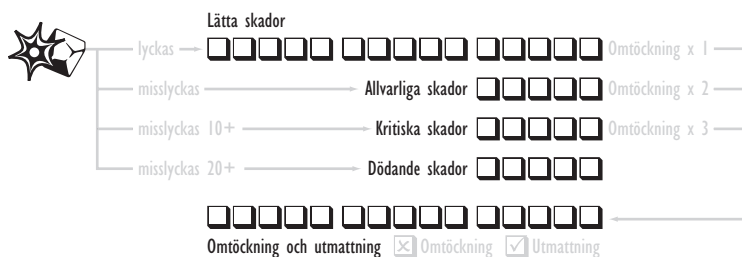
Färdigheter:
 Hota +4
 Motstå smärta +4
 Styrkedemonstration +2
 Supa +2

Manövrer +2
 Obeväpnad strid +6
 Svärdfäktning +4
 Fordon: Rymdskepp +2
 Artilleri +6
 Språk +1: Nihoni (flytande), ca-
 manglia

Tetsuhime:

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

SKADESEKTION, ROLLPERSON



SKADESEKTION, RYMDSKEPP



Typ	Vapen	Skadevärde	Omtöckning	Försvar	Färdighet
Personligt	Svärd	4	3	5	Svärdfäktning
Personligt	Tetsubo	3	5	4	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.

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 obehäpnad 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 och Kanae som Rena förstår bäst. Heidi står utänför på grund av krigserfarenheterna och sin etniska bakgrund, medan Kanaes utanförskap härstammar från hennes jobb som chef. I vilket fall som helst så är det något som Rena kan identifiera sig med. Det är dock inte samma sak som att vara vän med dem, men Rena vet i alla fall vad de går igenom.

Bästa kamraten är Yurika. Yurika förstår det där med plikt, något som Rena inte kan komma undan på grund av Gåvan.

Ålder	29
Född	Kyosha, Haibane 3
Längd	155
Vikt	52
Blodgrupp	AB
Favoritmusik	Ambient



RENA AKIHIRA

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: +4
 Soryu: Vatten +2
 Teologi +6
 Stavfäktning +2
 Språk +2: Nihoni (flytande), pejora
 (flytande), camanglia, äldre angesi

Besvärjelser:

Det framtidias 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 före-
 mål i det förflutna)

Tetsuhime:

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

SKADESEKTION. ROLLPERSON

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

SKADESEKTION. RYMDSKEPP

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

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 undflyende partyinglan

Shioru och Yurika är tvillingsystrar. Shioru är en partyingla, som mer än gärna festar till och njuter av livet. Man skulle väl kunna säga att hon är det för att hon inte vill ta ansvar och att hon flyr undan vuxenlivet genom sitt vilda leverne som jaktpilot. Hon och hennes syster togs upp i Templet vid unga år, och har aldrig upplevt ett "normalt" familjeliv. De har aldrig varit utan värme och omtanke, men de har alltid saknat riktiga föräldrar.

Yurika och Shiorus uppväxt är 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.

Shioru släpper lös så mycket hon vågar – hade hon kunnat leva värre utan att riskera sitt jobb som jaktpilot så hade hon gjort det. Det innebär ofta party-party-party, så länge som hon kan hålla sig nykter och utvilad inom 25 timmar före en flygning.

Det enda som Shioru egentligen tar ansvar för är flygandet. Det är det som gör att hon kan känna sig helt fri och obunden. Det och adrenalinkicken från att flyga är det som gör att flygandet är det som hon verkligen tar ansvar för.

Shioru har en massa hobbies också, eller snarare, hon hittar en massa hobbies som hon är jättetänd på under en månad. Hon kan till exempel få för sig att syssla med nymörkambient musik i en månad, och samla på sig mängder med abonnemang till relaterade musikkanaler ena månaden, men nästa månad är det fjärrstyrda flygfarkoster som gäller, och månaden därpå så spenderar hon mängder med pengar på papper, penslar och tusch av toppkvalitet för kalligrafi. Intresset varar sällan mer än en månad, och sedan är det ett minne blott.

Det är för övrigt större delen av Shiorus lön också.

Förmågor: Shiorus är riktigt, riktigt bra på två saker: tåla alkohol och sjunga. Hon hade förmodligen kunnat göra sig en karriär som

Ålder	25
Född	Kidaroyo, Yukiashi 3
Längd	161
Vikt	62
Blodgrupp	B
Favoritmusik	Popmusik



sångerska om hon inte var inom Templet som stridspilot, och hon är i det närmaste omöjlig att supa under bordet.

Relationer: Den krångligaste relationen är den till Yurika. Shioru och Yurika är tvillingar och älskar varandra som syskon. Problemet är att Yurika är förstoppad och tråkig, så de grälar ofta om småsaker, som till exempel att Shi-

oru vill låna pengar när hennes egna tar slut, eller att Shioru just har slängt förra månadens mycket dyra hype i papperskorgen.

Shioru söker stöd i omgivningen, och hittar den mest hos Mariko och Yuki – Mariko är lagom impulsiv, och Yuki tycker att Shioru är cool.

NANASAWA SHIORU

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 +2

Svärdfäktning +2

Dans +2

Språk +4: Nihoni (flytande), pejora (flytande), camanglia (flytande), äldre angesi, lamarkiska, ekateri

Tetsuhime:

Manöverförmåga +4

Hastighet +3

Eldledning ±0

Sensorer +3

Sensormask 0

Skadetålighet -2

Tung strållans 8/6

Skydd 0/0

SKADESEKTION. ROLLPERSON



SKADESEKTION. RYMDSKEPP



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



NANASAWA YURIKA

Den plikt drivna traditionalisten

Yurika och Shioru är tvillingsystrar, men Yurika är traditionalisten av de båda. Hon är alltid formell och oklanderligt klädd, och håller till stor del på etiketten. Hon skulle nog helst vilja stanna kvar i templet och meditera och skjuta båge, men det kan hon aldrig erkänna. Hon har en alldeles för stor plikt känsla för det, både gentemot systemen och gentemot Gudinnan.

Yurika och Shiorus uppväxt är 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 Yurikas del så är Templet och formalian i det en form av trygghet. Precis som sin syster så har hon växt upp i Templet utan egentlig far eller mor, även om de aldrig har saknat omtanke och kärlek. Yurikas reaktion på den här otryggheten har varit att hålla ännu hårdare på Tempelns formella traditioner. Utan dem så saknar hon stadig mark att stå på.

Av den anledningen så störs Yurika av de här uppdragen utanför Tempeln. Hon står ut med dem mest för att risken att förlora sin syster gör henne ännu mer otrygg än att stanna hemma inom Templet.

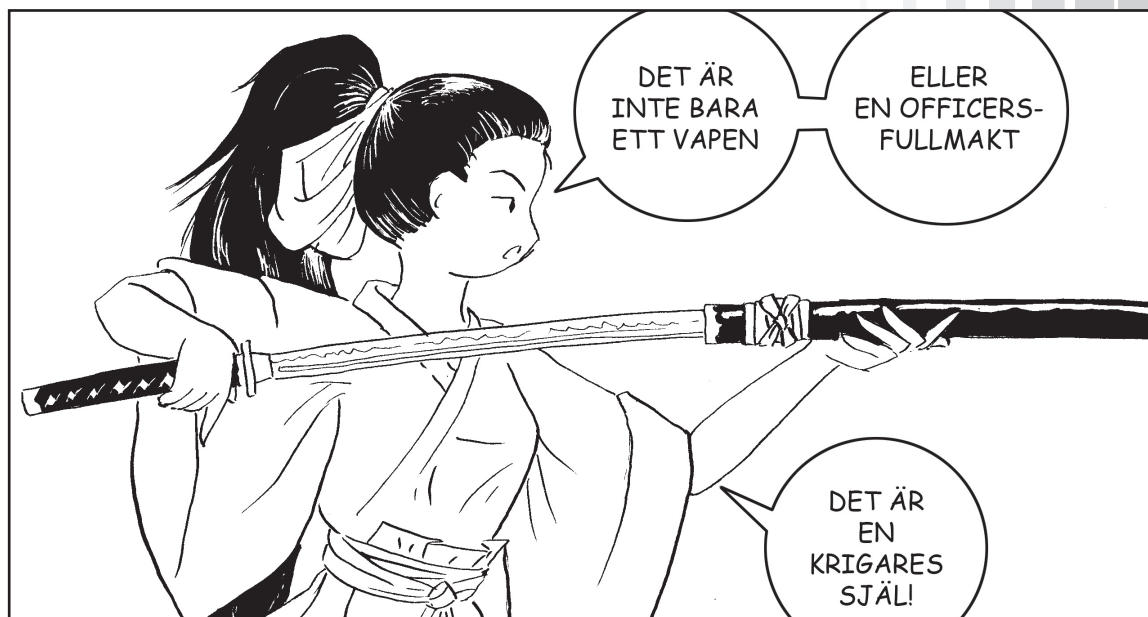
Förmågor: Yurikas stora passion är bågskytte och det är det som hon är överlägset bäst på. Det finns få personer som kan hantera yumi, den nionska krigsbågen, så bra som hon kan. Hon är också bra på svärdsfäktning.

Ålder	25
Född	Kidaroyo, Yukiashi 3
Längd	161
Vikt	62
Blodgrupp	B
Favoritmusik	Popmusik

Relationer: Även om Yurika och Shioru är syskon så innebär det inte att de alltid drar jämnt. Tvärtom kan de ofta ligga i luven på varandra, eftersom Shioru inte kan ta ansvar för någonting. Yurikas relation till Eri och Kanae är god men formell.

Yurika har fått stor respekt för Heidi, som har valt att stanna i divisionen trots etniska och kulturella skillnader.

Yurikas bästa kamrat är Rena.



NANASAWA YURIKA

Attribut:

Kroppskontroll +3

Fysik +1

Mental förmåga +1

Social förmåga

Färdigheter:

Meditation +2

Akrobatik +2

Manövrer +4

Fordon: Rymdskepp +4

Artilleri +2

Obeväpnad strid +2

Svärdfäktning +4

Bågskytte +6

Hantverk: Kalligrafi +4

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

Tetsuhime:

Manöverförmåga +4

Hastighet +3

Eldledning ±0

Sensorer +3

Sensormask 0

Skadetålighet -2

Tung strållans 8/6

Skydd 0/0

SKADESEKTION. ROLLPERSON

 **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

SKADESEKTION. RYMDSKEPP

 **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

Typ	Vapen	Skadevärde	Omtöckning	Försvar	Färdighet
Personligt	Svärd	4	3	5	Svärdfäktning
Personligt	Pilbåge	5	5	1	Bågskytte
Rymdskepp	Tung strållans	8	6	–	Artilleri



SONODA YUKI

Den oerfarne idealisten

Yuki är en energisk och utåttriktad flicka. Hon är optimistisk, idealistisk och framåt. Hon har precis avslutat sin pilgrimsfärd och har kommit att bli praktikant under Eri för vidare utbildning och fälterfarenhet. Yukis stora brist är erfarenhet – hon har helt enkelt inte varit i fält länge nog för att veta något. Hon har fått god träning under uppväxten och har en bra bas att bygga vidare på.

Ibland kan Yuki drabbas av hybris och tro att hon klarar av mer än hon klarar av, och det händer ganska ofta att hon blir riktigt ilsken när hon vill ta itu med problemet med en gång och de äldre och mer erfarna kamraterna hellre väntar.

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 Mido-hara Eri som mentor.

Förmågor: Yukis energi är hennes otvivelaktigt största tillgång. Hon har också en fantastisk kunskap om shjo 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.

Yuki kan inte göra sig förstådd på vare sig angesi eller camanglia. Hon måste göra sig förstådd med tolk.

Ålder	19
Född	Fo'ur, Siro Minor
Längd	159
Vikt	62
Blodgrupp	0
Favoritmusik	Popmusik

Relationer: De som Yuki tycker minst om är Rena och Mariko. Mariko är för bufflig, och Yuki har alldeles för mycket fördomar om magiker för att tycka om Rena. Yurika ligger inte heller högt på kompislistan – hon är alldeles för allvarlig. Shioru är den som mest kan liknas vid en vän, och de båda hittar på mycket bus tillsammans. Mest respekt har Yuki för Eri i egenskap av mentor, Kanae i egenskap av chef, och Heidi varande den mest krigserfarna flygaren i divisionen.



SONODA YUKI

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 +4

Artilleri +2

Svärdfäktning +2

Envishet +6

Språk +1: Nihoni (flytande), ca-manglia

Tetsuhime:

Manöverförmåga +4

Hastighet +3

Eldledning ±0

Sensorer +3

Sensormask 0

Skadetålighet -2

Tung strållans 8/6

Skydd 0/0

SKADESEKTION, ROLLPERSON



SKADESEKTION, RYMDSKEPP



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

Heidi är divisionens utböling. Hon har inte någon bakgrund i Templet, utan har kommit att anslutas till divisionen under uppdraget precis före det här. Hon är en krigshärdad veteran som har sett kamrater dö i strid.

Heidi var från början frivillig milispilot i ett lokalt och blodigt krig, men förflyttades till Yukikaze när hela hennes division utplånades. När Yukikaze omstationerades till Nya Camelot så lämnade hon in avskedsansökan eftersom det inte längre var "hennes" krig, men efter en incident med en statskupp som Yukikaze fick ingripa i så kände hon att kamratskapet ökade, varför hon drog tillbaka ansökan och blev permanent medlem.

Till skillnad från de andra i divisionen så flyger Heidi inte Tetsuhime. Hon flyger istället Sänger, en modifikation av ett attackskepp kallat Slaghök som är större och tyngre beväpnat men inte lika smidigt.

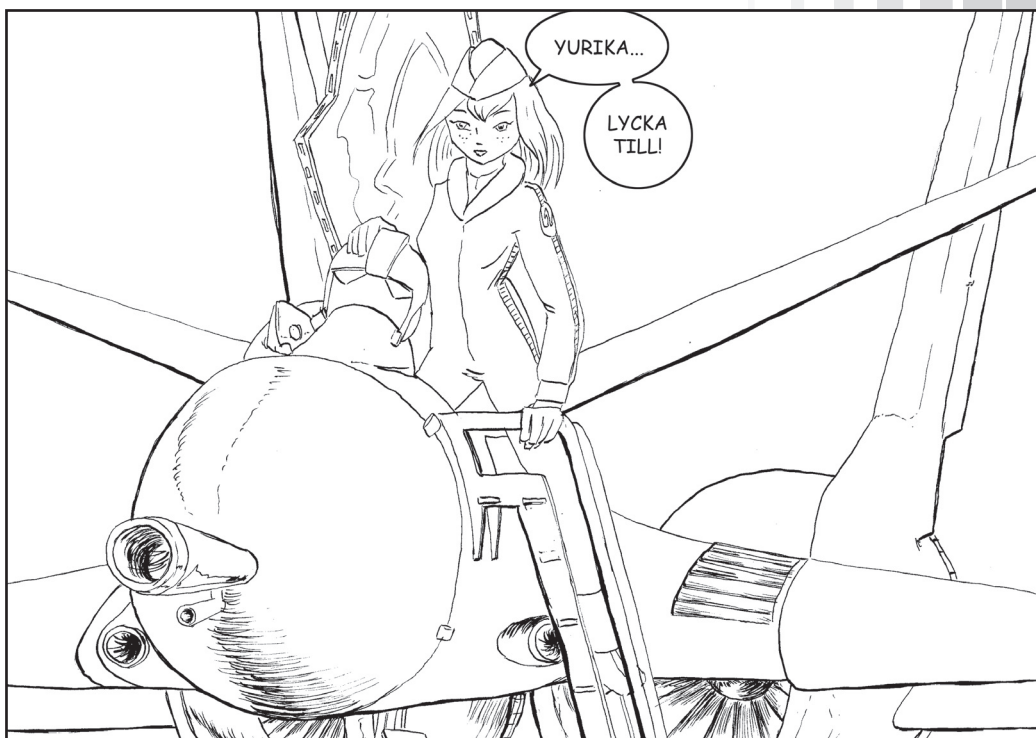
Förmågor: Som pilot så är Heidi kompetent och skicklig, men har inte samma finesse som de övriga piloterna i Yukikaze. Hon är mer av en slugger, som målmedvetet löser uppgiften på enklast möjliga sätt. Det är till för- och nackdel för henne. Å ena sidan så har hon inte den taktiska repertoaren som sina kamrater, men å andra sidan så har hon oftast en snabbhetsfördel eftersom hon inte krånglar till saker och ting. Dessutom är hon erfaren nog att veta att alla de taktiska finesser som Templets piloter lär sig oftast inte behövs. På så sätt så passar Sänger henne, då det är ett skepp som passar för en enkel och rak flygstil.

Hon har inte särskilt mycket mark- eller närstridsträning. Hon kan hantera en eldlans, men som milissoldat så har hon inte fått mer än grundläggande skytte- och närstridsträning.

Ålder	24
Född	Welfredstad, Siminatessa
Längd	164
Vikt	62
Blodgrupp	A
Favoritmusik	Klassisk musik

Relationer: Heidi Junge känner ingen lojalitet till Templet alls, men hon har å andra sidan stor respekt för sina divisionskamrater. Hon känner ett starkt kamratligt band till de andra i divisionen av den sort som bara stridskamrater kan ha. Det innebär dock inte att allt är frid och fröjd: Heidi delar vare sig kultur eller religion med de andra i divisionen och knappt ens språk.

Heidi har en professionell vänskaplig relation till hennes överordnade Kanae och Eri och hon har respekt för Yurikas hängivenhet. Hon tycker synd om Yuki som så oerfaren slängs rakt in i våldsamheterna. De övriga i divisionen är stridskamrater som hon litar på i stridens hetta, till och med den mystiska Rena.



HEIDI JUNGE

Attribut:

Kroppskontroll +1
Fysik +2
Mental förmåga +1
Social förmåga ±0


Färdigheter:

Överlevnad +4
Förhöra +2
Manövrer +2
Fordon: Rymdskepp +4
Artilleri +6
Eldlansskytte +4
Marsch +2
Kamouflage +2
Sensorsökning +4
Sambandsteknik +2
Astrogation +2
Sprängteknik +2
Språk +2: Weldiska (flytande), pejora (flytande), camanglia, nihoni

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

SKADESEKTION, ROLLPERSON

 **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

SKADESEKTION, RYMDSKEPP

 **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

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.



PIRATER, PRÄSTINNOR OCH PANSARBRYTANDE MISSILER...

"Yurika, se upp! Du har en bakom dig!"

Yurika vred sig frenetiskt för att försöka få syn på drakskeppet som jagade henne, men allt hon kunde se var suddiga glimtar och lysande eldbollar från drakskeppets eldlans som skrek genom luften. "Jag kan inte skaka loss honom!" tjöt hon.

"Hårt om styrbord!" ropade Junge. "Jag kommer!"

Yurika svängde hårt åt höger och försökte desperat undkomma piratens eld. Elden kom närmare och närmare och stekte Yurikas skepps vingsegel. Då vrålade Junges kanoner, och med en tung och välriktad eldsalva pulvriserades piratskeppet.

"Arigato" sade Yurika och andades ut, sjöblöt i flygdräkten.

"Vi är inte klara än" sade Junge när hennes stora jaktkepp dånade förbi Yurika. "Fall in som rotetvåa och var beredd."

Följ med i en tretton avsnitt lång animé om nio jaktpiloter på ett svårt och desperat uppdrag; att skydda en koloni som hotas av Federationens mäktigaste piratflotta. De nio piloterna i divisionen Yukikaze, "Snöstormen", är de enda piloterna som kan rädda månen Avalon från att falla för piratangreppen. Men Shiu Han, piratprinsen som hotar Avalon, nöjer sig inte enbart med en gruvkoloni på en måne. Han är ute efter större byte, och Yukikaze är de enda som kan stoppa honom.

Nio Systrar är den första och avslutade säsongen om de nio piloterna i jaktdivisionen Yukikaze.

