



SKYMNINGSHEM
ANDRA IMPERIET
GIRIGHET: SAGAN OM YUKIKAZE
HELA ANDRA SÄSONGEN

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



INNEHÅLLSFÖRTECKNING

Sagan om Yukikaze säsong 2: Girighet	3
Ståryn i korthet	4
Hur man kör äventyret.....	5
Regelsammanfattning.....	7

Kungariket Nya Camelot	11
Resor i Nya Camelot	15
Stjärnkarta	16

Avsnittsguide för säsong 2	17
1: Damöppning	18
2: Påtryckningar	20
3: Under en blå himmel.....	21
4: Körsbärsblommor	22
5: Strömmar.....	23
6: Jagad	24
7: Virtuos	25
8: Regn	27
9: Portvakt.....	29
10: Inkvisionen kommer	30
11: Traditioner	31
12: Hotat läge	32
13: Nattvakt (säsongsfinal)	33

Referensmaterial	35
Värden på spelldarpersoner	37
Rymdskepp	38

Rollpersoner	41
Tateya Kanae	41
Midohara Eri.....	43
Fujiwara Kimiko.....	45
Okawashu Mariko	47
Rena Akihira	49
Nanasawa Shioru.....	51
Nanasawa Yurika	53
Sonoda Yuki.....	55
Heidi Junge.....	57

Statistformulär	59
------------------------	-----------



SAGAN OM YUKIKAZE

SÄSONG 2: GIRIGHET

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. Tyngre metaller fanns även i mängder i asteroidbältet som omgav gasjätten. Avalon är därför Nya Camelots stora mineral- och metallråvaruproducent.

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.

På grund av strul i övergången så försökte den förra oppositionsledaren, sir William Murray, sig på att ta makten med våld. Federationen stoppade kuppförsöket då en insatsstyrka råkade befinna sig på platsen. Därmed svängde opinionsläget till Federationens fördel, och efterföljande integration har gått mycket lättare. Det enda problemet som kvarstår är radikala element av oppositionspartiet, som har brutit sig ur och numera gör motstånd med bland annat terrorism. De har hyfsat stöd i det socialistiska partiets gräsrötter, så pass att de fortfarande kan hålla sig gömda. Dessutom, även om piratproblemen som plågade Nya Camelot direkt efter inträdet har minskat rejält så finns det problemet fortfarande kvar.

Nya Camelot har därför fått ett federalt stöd-paket för att hjälpa till med övergången. Dessutom så har Federationen kvar en insatsgrupp i den nyblivna delstaten, i form av ett antal elitgrupper från den Vita gudinnans tempel.

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

Den Vita gudinnans tempel har en egen flotta, och en del i dess militära system utgörs av ett attackskepp, Kurohime. Kurohime är snabb, tyst och dödlig och kan bära med sig mängder med vapen, en del av dem massförstörelsevapen.

Genji Monosuke var befälhavare på ett av Kurohime-skeppen. Egentligen var han sovan-de agent för de Svarta drakarna, den ökända piratflottan, och nu har han gjort sitt drag. Han hoppade av från Templet. I avhoppet så har han dödat två personer, stulit rymdskeppet och flugit iväg med skeppet för att gömma sig i de få system vars portaler inte loggar och spårar inbrott: Nya Camelot.

Eftersom Nya Camelot är så pass nya medlemmar så är deras portaler inte integrerade än, så vet man hur man ska utnyttja portalerna så kan även den mest fredlöse personen i Federationen gömma sig utan större risk.

Divisionen Yukikaze, som patrullerar de yttre systemen i Nya Camelot, dirigeras att finna Genji Monosuke och gripa honom, samt att återta eller förstöra Kurohime-rymdskeppet. Samtidigt försöker de Svarta drakarna att hitta honom först. De har en fördel: Genji Monosuke har lämnat spår efter sig som Drakarna känner till. Den fördelen saknar divisionen Yukikaze, som får leta med de resurser de har.

Äventyret blir något av en kamp mot klockan samtidigt som det är en jakt på ledtrådar, samtidigt som Svarta drakarna naturligtvis försöker motarbeta Yukikaze efter bästa förmåga,

och när rollpersonerna så småningom hittar Genji och hans rymdskepp, så kommer de att märka att Kurohime är gjort för att försvara sig i fientlig rymd.

ROLLPERSONERNAS ROLL

Rollpersonerna utgör en av insatsstyrkorna. De är där i första hand för att säkra rymdvägarna för piratangrepp samt upprätthålla lagen på de mindre kolonierna om de lokala myndigheterna inte klarar av det själva.

De drivande krafterna bakom äventyret är piratligan Svarta Drakarna som alltid försöker stå emot Federationen och berika sig själva, radikala liberaler som har svängt åt terrorism, och Genji Monosuke som har hoppat av från Vita gudinnans tempel och tagit med sig ett avancerat attackskepp som han ämnar sälja. Mellan händelser som orsakas av dessa planer så inträffar en del småhändelser som inte alls har med saken 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.



HUR MAN KÖR ÄVENTYRET

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 ståtyn 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 storyn når sin klimax strax före slutet och säsongen avslutas. Om serien fortsätter nästa säsong så gör man i princip en helt ny serie – samma huvudpersoner men en ny övergripande story.

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 tjugominuter 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 föregåendes 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 ”förlo-ras”. 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 Genji Monosukes kontaktsökande med Svarta drakarna och radikalerna. 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 Genji, radikalerna och Svarta drakarna 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.



REGELSAMMANFATTNING

Här nedan följer en kort regelsammanfattning för de spelledare som inte har tillgång till regelboken och/eller inte har spelat Skymningshem: Andra Imperiet förut.

SPELVÄRDEN

Attribut beskriver en rollpersons grundläggande sociala, fysiska och mentala förutsättningar, medan färdigheter beskriver rollpersonens intränade färdigheter och kunskaper. Attributerna är Kroppskontroll, Fysik, Mental förmåga och Social förmåga, och har skalan -4 till +4 med 0 som medel och helt normalt.

Färdigheter mäter något som man kan bli bättre i. Det kan vara en fysisk eller mental färdighet som tränas upp, eller en kunskap som man kan läsa sig till. Om man inte har en färdighet så har man inte fått någon träning i den. Att ha värdet 0 (noll) i en färdighet är samma sak som att inte ha den. Därefter går skalan uppåt från +1. +1 är nybörjarnivå och +2 är den nivå som en lärling hamnar på efter några år i yrket. Vid +4 bör man kunna jobba professionellt inom yrket, och vid +6 är man erfaren. Få personer får mer än +8 och de som hamnar på +10 eller mer är sagostoff.

ATT GÖRA NÅGOT

I de flesta fall är det inte så svårt att göra något. Ofta kan man avgöra vad som händer genom sunt förnuft. I de fall då sunt förnuft inte råder är det dags att slå en tärning. Tärningen är en vanlig tiosidig tärning med siffrorna 0 till 9. 0 avläses som noll och ingenting annat.

Ett slag i Skymningshem: Andra imperiet görs påföljande sätt:

- Slå en tiosidig tärning.
- Slår man en nia på tärningen så slår man igen, och lägger till det nya tärningsslaget till det gamla. Om det nya tärningsslaget blir nio så slår man om igen och lägger till det. Så

fortsätter man tills man inte längre slår nio.

- Om man slog en nolla på det första tärningsslaget så har det man försökte sig på automatiskt misslyckats. Regeln om noll gäller dock bara på det första slaget.
- Lägg ihop en tärning PLUS en attribut PLUS en färdighet PLUS eventuella modifikationer.

Attribut väljs efter situationen och man väljer alltid det attribut som passar bäst. Man väljer alltid bara ett attribut.

Den modifikation som spelare oftast kommer i kontakt med är Omtöckning. Ju mer stryk rollpersonen får, desto mer omtöcknad blir han. Detta mäts med värdet Omtöckning. En spelare ska alltid dra av Omtöckning från ett slag.

Summan av detta kallas för slag och ska komma över ett motstånd. Motståndet består av en svårighet eller ett annat likadant slag. Om motståndet är en svårighet så är det spelledaren som bestämmer det utefter hur svår handlingen är.

Resultatet av slaget får man genom att jämföra slaget med motståndet.

- Slår man noll på första tärningsslaget så misslyckas handlingen.
- Blir summan lägre än motståndet så misslyckas handlingen.
- Blir summan lika med motståndet får man något som kallas precis lyckat.
- Kommer man över motståndet så lyckas handlingen.
- Blir slaget minst tio poäng högre än motståndet så lyckas handlingen med perfektion. Då är det ett skolboksexempel på hur saker ska göras.
- Om man slog noll på tärningsslaget (automatiskt misslyckande) och summan dessutom kommer under motståndet så har man misslyckats hejdlöst. Nollor är inte bra: att slå noll och komma under motståndet kallas för att bli nollad.



DELSTRIDER OCH RUNDOR

Det första som händer när man ger sig in i en strid är att striden delar upp sig i ett antal delstrider. Följande krav måste uppfyllas på en delstrid:

- Ena sidan har en kombattant
- Andra sidan har en eller flera kombattanter
- Max fyra kombattanter får förekomma på samma sida
- Som kombattant räknas en person som är involverad i en delstrid. Alla andra personer är inte kombattanter.

För att bringa ordning i det kaos som strid innebär så mäter man tid i rundor. En runda definieras som en lagom lång tid att utföra vad kombattanterna i en delstrid vill göra. Observera att rundorna inte är definierade som exakta tidsrymder, utan kan variera hejdlöst i varje delstrid, och de kan också komma att bli tämligen osynkroniserade. En delstrid kan pågå i fem rundor, medan en annan samtida delstrid bara pågår i två.

Därför rekommenderas det att man spelar en delstrid i taget i några rundor, och sedan byter till en annan delstrid. Varje runda genomförs på ungefär samma sätt:

1. Båda sidor väljer taktik.
2. Taktikvalet utvärderas. Titta på taktikkorten och se vem som blir anfallare och försvarare.
3. Beroende på val av taktik så slås eller bestäms anfalls- och försvarsslag.
4. Skada beräknas och stryktålighetsslag slås, och rundan är nu slut.
5. Upprepa 1-4 tills delstriden är slut, eller spelledaren väljer att behandla en annan delstrid.

ANFALLS- OCH FÖRSVARSSLAG

När man gör ett anfall slår man ett anfallsslag. När man försvarar sig slår man ett för-

svarsslag. Dessa är helt vanliga slag som slås på samma sätt som under rubriken "Att göra något" ovan. (Om anfallsslaget är 9 eller mer har anfallaren träffat. Om försvarsslaget är 9 eller mer så har försvararen fått något mellan sig och anfallaren.

Slås man så finns förstas risken att man blir skadad. Om anfallsslaget är lika med eller över svårigheten för anfallet så är det dags att beräkna skada.

Det första som ska göras är att man beräknar en skadepotential. Detta gör man enligt nedanstående steg:

- Tag anfallsslaget.
- Dra ifrån försvarsslaget
- Lägg till vapnets skadevärde
- Om försvararen lyckades med sitt slag, dra ifrån försvararens vapens försvarsvärde
- Om försvararen har rustning, dra ifrån rustningens skyddsvärde

Slutresultatet är skadepotentialen. Skadepotentialen är ett mått på hur farlig en skada är för personen som får den, inte hur skadad personen blir. För att gå från hur farlig en skada är till hur skadad en person blir så slår man ett stryktålighetsslag. Undantaget är om skadepotentialen skulle vara mindre än noll. I så fall behövs inget slag slås, och försvararen får en skråma.

Stryktålighetsslaget är ett helt vanligt slag för Fysik. Svårigheten är lika med skadepotentialen. Beroende på vad som händer när man jämför slaget med svårigheten så kan man få sju olika utfall:

- Om skadepotentialen är **mindre än noll**, eller om stryktålighetsslaget **lyckas perfekt** (stryktålighetsslaget blir minst lika högt som skadepotentialen + 10), så får försvararen en **Skråma**. En skråma gör ont och blöder lite, men inte mer. Den hindrar inte och ger inga ärr. De bokförs inte heller.
- Om stryktålighetsslaget **lyckas** (stryktålighetsslaget är större än ska-



depotentialen) så får försvararen en Lätt skada. En **Lätt skada** hindrar rollpersonen, men är inte så allvarlig att rollpersonen inte kan agera. Man får lite negativa modifieringar på det man gör, men inte mer. Lätta skador omfattar stukade händer och fötter, ytliga skärsår och liknande saker.

- Vid **precis lyckat** (stryktålighetsslaget är lika med skadepotentialen) så får försvararen en **Allvarlig skada**, men kan fortsätta att slåss under resten av delstriden. Efter att delstriden är slut (inte när man byter delstrid, utan när delstriden tar slut av en eller annan anledning) så kommer rollpersonen kollapsa.
- Om stryktålighetsslaget **misslyckas** (stryktålighetsslaget är mindre än skadepotentialen) så får försvararen en **Allvarlig skada**. En Allvarlig skada hindrar rollpersonen så till den grad att han inte längre kan agera annat än på sin höjd verbalt (och knappt ens det – det gör så ont att rollpersonen mest kan vråla av smärta). Läketiden är lång och det finns möjlighet att komplikationer dyker upp på vägen. Det kan också bli bestående men av en sådan skada.
- Om stryktålighetsslaget **nollas** (stryktålighetsslaget är mindre än skadepotentialen och tärningen utfaller på noll) så får försvararen en **Allvarlig skada** och faller ihop medvetslös.
- Om stryktålighetsslaget **misslyckas med mer än tio** (stryktålighetsslaget blir högst lika mycket som skadepotentialen minus tio) så får försvararen en **Kritisk skada**. En kritiskt skadad person kan inte fortsätta striden.
- Om stryktålighetsslaget **misslyckas med mer än tjugo** (stryktålighetsslaget blir högst lika mycket som skadepotentialen minus tjugo) så får försvararen en **Dödande skada**. En

Dödande skada är dödande. Rollpersonen ska inte få möjlighet att göra något aktivt mer än att överlämna information till övriga rollpersoner och säga farväl.

BOKFÖRING

Efter att skadan är beräknad så är det dags för bokföring. Det finns två saker som ska bokföras, nämligen skadan och Omtöckning.

Skadan är det enklaste att ta hand om. Kryssa i en ruta vid motsvarande skada, helt enkelt.

Omtöckning är lite knepigare. Beroende på vapnets Omtöckning och vilken sorts skada man får så ska man kryssa i ett antal kryss på raden Omtöckning.

- Får man en **Skråma** så behöver man inte bry sig alls om omtöckning.
- Om man får en **Lätt skada** så ska man kryssa i lika många kryss på raden Omtöckning som vapnets värde på Omtöckning.
- Om man får en **Allvarlig skada** så ska man kryssa i dubbelt så många kryss som vapnets värde på Omtöckning.
- Om man får en **Kritisk skada** så ska man kryssa i tre gånger så många kryss som vapnets värde på Omtöckning.
- Skulle man få en **Dödlig skada** så är man bortom Omtöckning. Ingen Omtöckning behöver egentligen bokföras, men den petiga (eller onda) spelledaren kan ju tredubbla mängden Omtöckning.

Efter att man vet hur mycket Omtöckning man fick så drar man av rustningens skydd mot Omtöckning. Den minsta mängd Omtöckning man kan få när man blir skadad är ett kryss av en Lätt skada, två kryss av en Allvarlig skada och tre kryss av en Dödlig skada. Fast Dödliga skador behöver man i allmänhet inte bry sig om.



Omtöckning är ett värde som alltid ska dras ifrån alla tärningsslag, inklusive Stryktålighetsslag. Man ska också dra av Omtöckning från försvarsslag även om man inte slår någon tärning.

SKADOR OCH LÄKNING

Omtöckning sjunker så fort man får tid att hämta sig. Den sjunker alltid ner till summan av antalet kryss man har på Lätta Skador och Allvarliga Skador, aldrig lägre. Som vila räknas varje runda där man inte behöver slå ett försvarsslag eller anfallsslag. I så fall så sjunker mängden Omtöckning med ett per runda.

Utmattning "läks" med ett poäng per två timmar. Man får alltså tillbaka tolv poäng per dygn.

De farliga skadorna läks mycket mer långsamt. En Kritisk Skada eller en Allvarlig Skada tar sex veckor på sig för att bli bättre, plus så mycket som personen missade sitt Stryktålighetsslag med. En person som slår 8 på sitt stryktålighetsslag när skadevärdet är 12 har missat med 4. Alltså tar det $6+4=10$ veckor för honom att bli bättre. Så fort en Allvarlig

Skada blir bättre suddar man ut den men sätter ett kryss bland de Lätta Skadorna. Så fort en Kritisk skada blir bättre så suddar man ut den men sätter ett kryss bland de Allvarliga skadorna.

En Lätt Skada tar sex dagar på sig att läka. Efter dessa sex dagar suddar man ut en Lätt Skada och dessutom en poäng Omtöckning.

En Dödande Skada läks inte alls. Man dör av den istället, normalt inom några dagar.

Läketiderna är kumulativa och förutsätter att man inte gör något ansträngande. Är man Allvarligt Skadad kan man knappt komma ur sängen. Gör man något ansträngande (en fysisk handling som kräver ett tärningsslag) går såren upp igen och man måste börja om från början. I fallet med Lätta Skador går såren upp om man blir tvingad att slåss (får slå anfalls- eller försvarsslag) eller blir skadad igen, och läketiden måste då börja om från början.

DEM RULEZ

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

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

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



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 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.

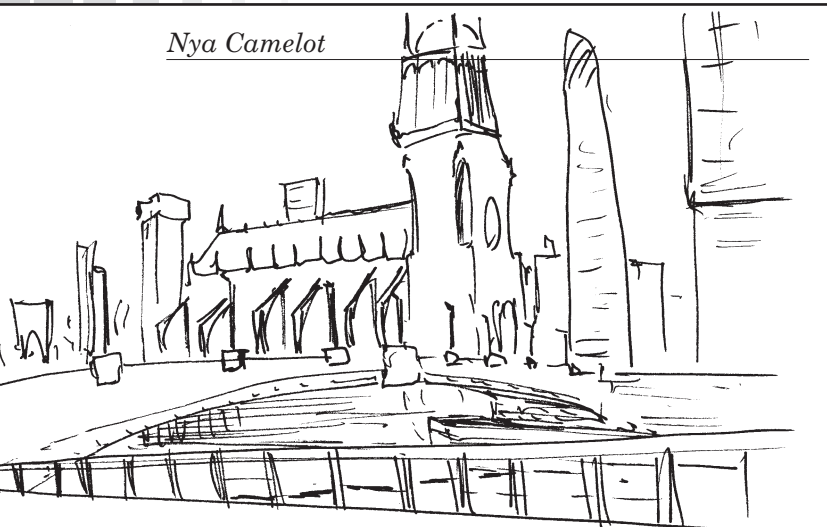
Politiken domineras av två partier, de konservativa och de liberala. De liberala är i opposition efter en kraftig ekonomisk nedgång efter inträdet i Federationen, och oppositionsläget har bara stärkts av ett försök till militärkupp för ungefär ett år sedan av dåvarande oppositionsledaren sir William 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



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, samlingssalar, matsalar och andra publika områden. Resten är små rum och trånga korridorer, kabeltrummor och lufttrummor.

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.

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.

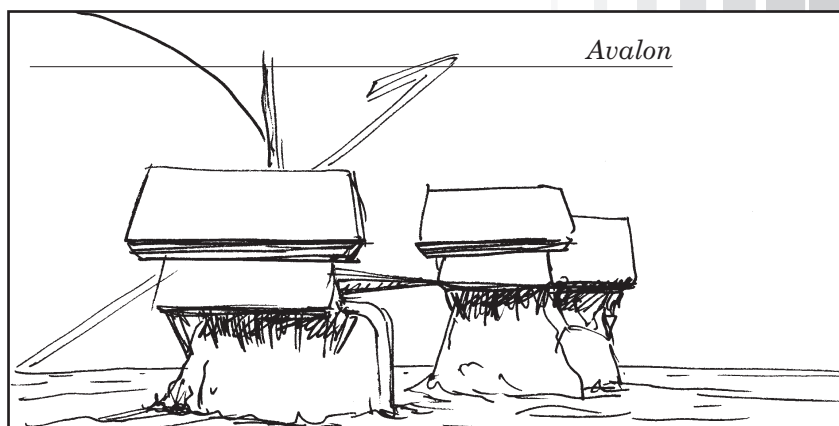
För närvarande bebos Camden mestadels av ett fåtal terraformare och prospektörer tillsammans med deras familjer. Det är svårt att leva av landet, så än så länge är man ganska beroende av att resurser förs in utifrån. Man räknar med att det kommer ta åtminstone ett halvsekel att göra Camden till en rik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

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

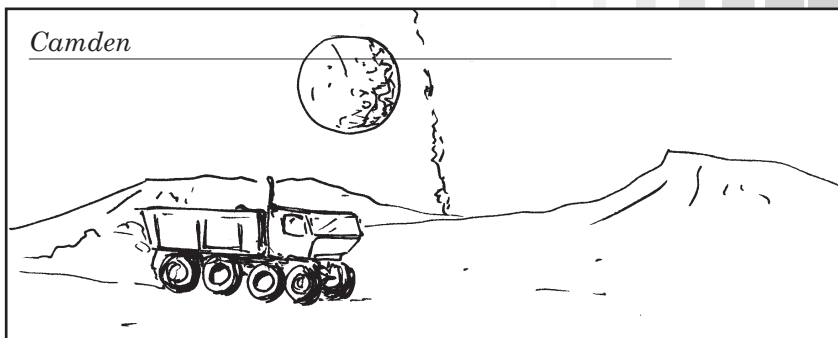
TINTAGEL

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

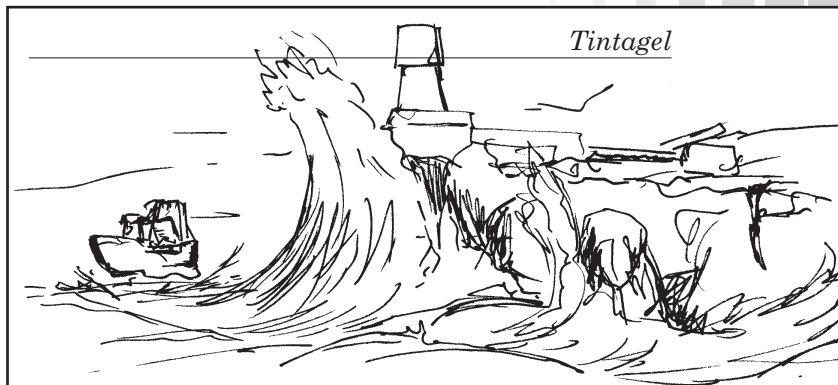
Tintagel är en tämligen stormig värld, med stora hav som driver massiva vädersystem. De landmassor som finns piskas därför av nästan konstanta stormar. Det är inte särskilt många dagar på året som det är möjligt att komma



Avalon



Camden

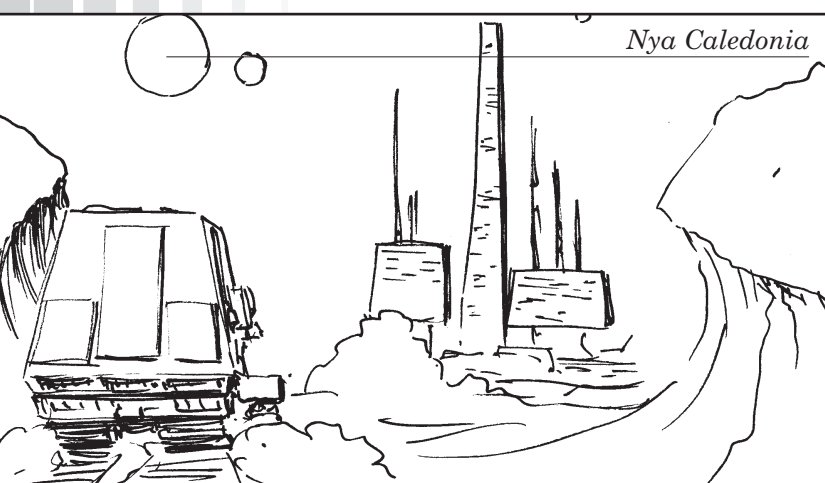
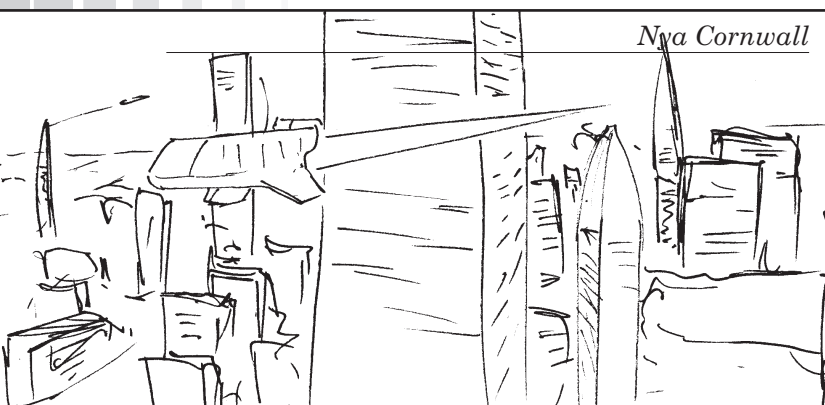
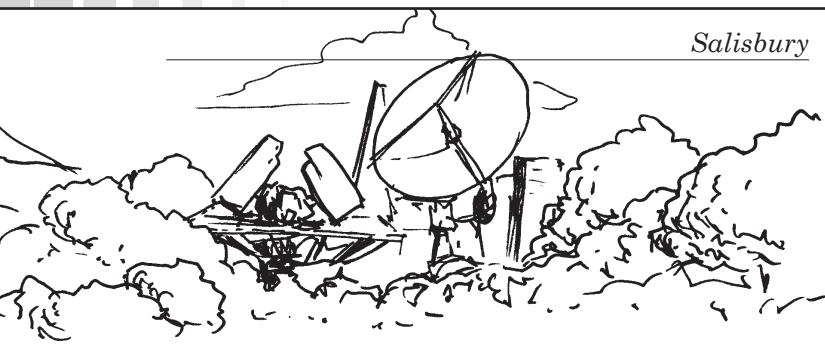


Tintagel

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 koloniseras 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. Efter som 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 kolfält 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 omloppsbana 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.

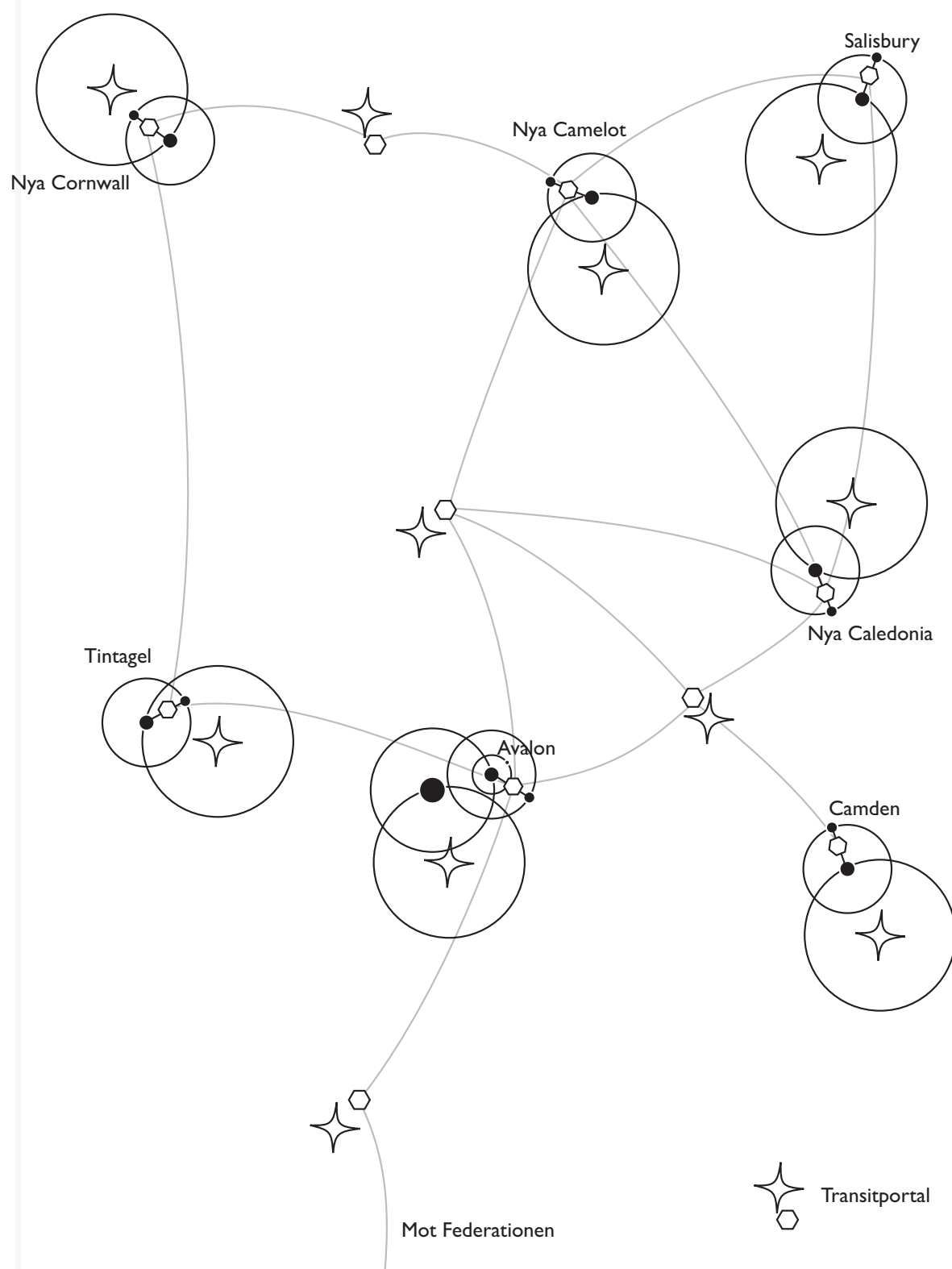
I- och urlastning tar femton frenetiska dagar med tolv eller sexton timmar långa arbetsdagar, varefter lastarbesättningarna får ledigt i fem dagar. Storskeppet fortsätter ut ur systemet och hoppar, för att anlända till Nya Camelot.

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 2

Som tidigare har nämnts så är det här äventyret upplagt som en animé om tretton avsnitt. Faktum är att detta är säsong 2 av den fiktiva animén "Sagan om Yukikaze". Den första säsongen hette Nio systrar, och handlade om ett försök till en militärkupp i Nya Camelot, iscensatt av oppositionsledaren sir William Murray med hjälp av piratligan Svarta drakarna.

Säsong 1 slutade med en uppgörelse, där divisionen Yukikaze och dess nio medlemmar lyckades stoppa militärkuppen i sista stund. De av kuppledarna som överlevde ställdes inför rätta och de nio medlemmarna i Yukikaze fick motta nationens jubel.

Säsong 2 är helt fristående från säsong 1. 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. Man behöver därför inte ha sett säsong 1.

Många animéer hoppar rakt in i handlingen med en häftig action-sekvens för att fånga titeltare. 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.

ÖVERGRIPANDE STRUKTUR

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

De två nästföljande avsnitten går mest ut på vardagsproblem för några av rollpersonerna. De har en koppling till framtiden på så sätt att de visar upp plottens bakgrund. Därefter kommer två avsnitt som till synes är vardagsproblem eller återblickar, men de är egentligen upptakten för den stora omvälvningen. I avsnitt 6 så kommer själva riktlinjen med äventyret: att återbörda en mördare och hans stulna rymdskepp.

Resten av avsnitten är mer eller mindre inriktade på jakten på Genji Monosuke. Allt eftersom detektivarbetet pågår så blir det mer och mer uppenbart att det rör sig om en konspiration mellan tre parter. När allt ligger öppet på bordet så är det bara en sak som kvarstår, och det är att göra upp om saken.



I: DAMÖPPNING

Handlingsdrivande

Rollpersoner: samtliga

Motstånd: ett piratjakskepp per rollperson

Plats: Portalen vid Camden

INLEDNING

Divisionen Yukikaze ansvarar fortfarande för säkerheten i Nya Camelots yttre kolonier, och patrullerar fortfarande området efter pirater. Den här gången ligger man och patrullerar en ofta använd rutt mellan en planet och dess portal som ofta plågas av pirater. Taktiken för dagen är att ligga dold i skuggan från en bränslelastare och se om det händer något.

Mycket riktigt, efter flera timmar så kommer ett nödanrop från ett lastskepp som säger att de är anfallna av pirater som slår till från planetens ringsystem. Rollpersonerna flyger iväg för att genskjuta (och bara skjuta) piraterna.

HANDLING

En rymdstrid följer: ett antal piratskepp har angripit en tung lastare, och rollpersonerna får helt enkelt driva bort eller skjuta ner piratskeppen och sedan eskortera lastaren.

FÖRKLARA VAD SOM SKA GÖRAS

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

- **Välja taktik:** När man väljer taktik så väljer man vad man ska göra åt det faktum att någon försöker skjuta på en. Det finns fem val: Offensiv, vilket innebär att man försöker skjuta ner fienden först; Försiktig, vilket innebär att man försöker skjuta ner fienden utan att bli nerskjuten själv; Avvaktande, vilket innebär att man väntar på precis rätt läge att skjuta på fienden; Defensiv, vilket inne-

bär att man försöker låta bli att bli nerskjuten; samt Avbrytande, vilket innebär att man springer hem till mamma. Att välja taktik är det första man gör i rundan.

- **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. Man gör på samma sätt i båda fallen: man slår en tiosidig tärning och lägger till ett attribut, ett färdighetsvärde och eventuellt andra värden. Vilka värden säger spelledaren till dig. 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 Skråma. 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 och dra hem till mamma. Gör han det så har du vunnit. För att du ska lyckas med det så måste du överlista fienden (dvs spelledaren) och välja precis rätt taktik för att du ska kunna skjuta på honom men samtidigt se till att han inte kan skjuta tillbaka. Dessutom måste du ha tur med tärningarna.



AVSLUT

Piratskeppen skjuts ner och drivs bort. Rollpersonerna eskorterar lastaren till portalen. När lastaren hoppar så kallas de tillbaka till bränslelastaren. När vänder från portalen så aktiveras den plötsligt. Ett svart skepp far igenom portalen, varefter portalen slocknar. Det svarta skeppet mullrar rakt igenom rollpersonernas formation och försvinner ut i rymden. Rollpersonerna har inga sensorutslag av skeppet därefter.

MÖTSTÅND

Lika många piratskepp som antalet rollpersoner. Använd standardpirater.

VIKTIGA POÄNGER

- Det här avsnittet är mest till för att få igång farten. Det är dessutom till för att spelarna ska få prova spelsystemet och få lite känsla för det.
- Om piraterna får mycket stryk (och det bör de få) så flyr de. Efter de första

två nerskjutningarna så kommer resterande pirater att försöka fly. Detta händer förmodligen några rundor in, så de kvarvarande delstriderna ligger något efter i tidslinjen. I dessa delstrider så spelar man ungefär lika många rundor som den längsta nerskjutningsdelstriden tog, innan man avbryter och byter delstrid. När alla delstrider är avklarade, förklara att de överlevande piratskeppen försöker fly, och kör en delstridsvända till med avbrytande från piratskeppen.

- Rollpersonerna har order att eskortera lastaren, inte jaga och döda pirater. Envisas det, låt dem skjuta ner piraterna kort och gott. Efter att de kommer hem så kan du skälla ut dem en aning för att inte ha åttlytt order.

LEDTRÅDAR

Efterföljande sökningar mot databaser ger vid handen att det svarta skeppet otvivelaktigt var av typen Kurohime. Det är förstås det skepp som stals av Genji Monosuke.

2: PÅTRYCKNINGAR

Rollpersonsbaserat

Rollpersoner: Mariko

Motstånd: lokala bråkare

Plats: Salisbury

HANDLING

Rollpersonerna har fått uppgiften att trycka på lite extra på Svarta drakarna. Därför får de åka ut för att fråga ut lokalbefolkningen på kolonierna. Vid ett sådant tillfälle så får Mariko problem, då hon misstänkliggörs av radikallerna på platsen. Hon pekas ut som mer eller mindre orsaken till piratproblemet.

Argumenten som framförs är i stil med nedanstående:

- Alla problem med pirater härstammar från Nya Camelots inträde i Federationen. Utan inträdet så skulle piraterna inte ha tillträde till Nya Camelot.
- Federationen är direkt ansvarig för alla utslagna och alla kolonifyktingar. Utan deras vettlösa ekonomiska krav så hade detta aldrig inträffat.
- Hela idén med militärkuppen som inträffade förra året är rent nys, avsett att stärka Federationens grepp om Nya Camelot. Skulle det ha varit en militärkupp så hade det varit berättigat i alla fall, eftersom det krävs våldsmedel för att slita tillbaka makten från Federationen. (Det var en militärkupp – Mariko var faktiskt en del av kontrakuppen – och det stod i nyheterna, men nyheterna avfärdas som propaganda.)
- Kolonierna får inget stöd alls utom att Federationen skickar dit militärer med svärd och jaktskepp för att förtrycka kolonisterna. (Det är inte heller sant – jaktskeppspatrullerna är en del av ett omfattande federalt koloniutvecklingspaket.)

- Ingenting som Mariko säger är trovärdigt, eftersom hon tillhör Federationen. Dessutom har hon sneda ögon.
- Mariko vet ju inte vad hon pratar om, eftersom hon är kvinna.
- En kvinna som sysslar med mansgöra (jaktskeppsflygande och slåssande) måste vara knäpp i huvudet.

Meningen är inte att Mariko ska kunna svara på dessa anklagelser, utan att hetsa upp stämningen så pass mycket att det utbryter bråk.

MOTSTÅND

Motståndet utgörs huvudsakligen av lokala bråkare. De flesta är mest ute efter att försvara sin självständighet på kolonin, och tycker inte om utbölningar som kommer dit och styr och ställer. Några är ute efter ett schysst slagsmål. Ett par personer är radikaler, som vill motarbeta Federationens inflytande.

Använd generella kolonister som motstånd.

VIKTIGA PUNKTER

- Det viktiga med det här avsnittet är att få fram lite av bakgrunden till äventyret. Det finns folk som är väldigt fientligt inställda till Federationen.
- Det gör ingenting om Mariko får stryk. Då kan man visa upp de snälla kolonister som hjälper henne efteråt.
- Ingen dör i ett slagsmål. De får bara stryk. Alla skador läks automatiskt till Lätt inför nästa avsnitt.
- Det är en helt annan sak om någon tar till vapen. Då blir det fult.

LEDTRÅDAR

Inga särskilda.



3: UNDER EN BLÅ HIMMEL

Rollpersonfokuserat

Rollpersoner: Sonoda Yuki

Motstånd: 150 000 sjövilla ungar

Plats: Nya Camelot

HANDLING

Det är en ungdomsmässa på Nya Camelot, där ungdomar från Federationen visar hur det är att vara ung i Federationen. Syftet är att skapa en kontaktyta mellan ungdomar i Federationen och ungdomar i Nya Camelot, för att på så sätt underlätta integrationen. Sonoda Yuki skickas dit för att visa upp Templet ur dess absolut häftigaste och mest lockande synvinkel, nämligen som stridspilot i en Tetsuhime.

Mässområdet består av ett antal stora konferens- och mässhallar med intilliggande hotellkomplex. Alla möjliga aktiviteter visas upp i diverse monstrar, inklusive vetenskapliga skolprojekt, ungdomsverksamhet som vildmarksliv, spelföreningar, pop- och rockband, anime och manga och mängder med andra saker.

Templet har valt en ganska liten monter, bestående av bland annat en träningsbana för stridskonst och bågskytte där ungdomar från Nya Camelot får prova på bågskytte, att bära rustning, och att försöka slå på en tränare med träsvärd. Man har även uppvisningar i svärd- och spjutfäktning, och de som vill får även prova att klä sig i kimono och hakama och lära sig att sitta på hälarna.

Paradnumret för templet är dock Sonoda Yuki och hennes Tetsuhime. Ett äkta jaktskepp är trots allt en riktigt vrålhaftig grej, och att det flygs av en ung tjej, endast strax över gymnasieåldern, torde vara ännu fräckare.

Och det är förstås på grund av det som allting går åt helvete.

Utsätt stackars Yuki för tjugo minuters helvete, inklusive:

- Pinsam kroppsstrumpa som avslöjar väldigt mycket av kroppsformen.

- Ungdomar som prompt ska ta med sig glass och extraklibbig cola när de ska klättra in i cockpiten.
- Ungdomar som vägrar gå ut ur cockpiten.
- Idioter som påstår att skeppet uppenbart är en fejkad modell, eftersom inga riktiga rymdskepp har hjulställ eller Tetsuhime saknar motorutblås.
- Manliga skrivbordsflygare som har läst för mycket böcker om rymdstrid och därför anser sig experter som är överlägsna Yuki i stridsflygandets konst.
- Tuffa tjejjänget som ger sig på Yuki som varande en liten tanig flickfjant som bara lyder.
- Hårda killen som vill ha Yuki i säng och inte förstår vad "nej" betyder.
- Uppspelade nyfikna spolingar som säger "waow, vad är det där" om precis allt och aldrig ger Yuki en chans att förklara sig.

VIKTIGA PUNKTER

- Spela de besökande ungdomarna på absolut mest överdrivna sätt. De pillar överallt, klättrar överallt, ställer dumma frågor, spiller saker och så vidare.
- Jaktskeppet är naturligtvis avstängt. Det går inte att få igång utan lösenord, nycklar, kodkort, rätt fingeravtryck och ett startaggregat. Tja, något överdrivet, men det krävs en särskild procedur för att få igång skeppet. Det är alltså ingen risk att något pucko snor skeppet eller råkar fyra av dess strållans av misstag, men Yuki kan göra det om hon vill, eller måste.



4: KÖRSBÄRSBLOMMOR

Rollpersonfokuserat

Rollpersoner: Tateya Kanae

Motstånd: Egentligen inte

Plats: Det förflutna, planeten Tekujin

HANDLING

Huvuddelen av det här avsnittet är en återblick på Tateya Kanaes ungdomstid. Den utspelar sig därför för över tjugo år sedan, när Kanae gick på högstadiet. Kanae var vid tillfället en ung tempelnovis i vit kimono och röd hakama, och stod därmed ut från resten av eleverna i skoluniform. Hon blev inte särskilt mobbad för det, men hon tillhörde definitivt inte inne-gänget och blev rätt så ensam på grund av det.

En skolkamrat, Genji Monosuke, började uppvakta Kanae med allt vad det innebär:

- Först finns ett gulligt brev i Kanaes skåp.
- En klasskamrat säger till Kanae att Genji-kun ("kun" är en artighetsändelse som används om manliga kamrater) har frågat en massa frågor om Kanae, "typ, om hon dejtar nån".
- När Kanae äter lunch ensam så kommer Genji och frågar om han får sitta där. Han säger inte så mycket, i alla fall inget av vikt.
- Genji ger Kanae en present, fint inslagen. Det är en ny skolväska, formad som ett kramigt pälsdjur, som därför funkade lika bra som kramdjur som väska.

- Efter ett par presenter till så börjar han fråga om han kan få bjuda ut Kanae på en dejt.

Vid något tillfälle så kommer Kanaes vårdnadshavare att tycka att det är olämpligt att Kanae dejtar en person som Genji som inte är med i templet. Tas detta upp under en eventuell dejt så tycker Genji att det är tråkigt med all kontroll som finns överallt, inte bara från föräldrar gentemot barn utan från staten gentemot medborgare. "Folk borde få vara fria att älska som de vill utan att övervakas."

VIKTIGA PUNKTER

- Detta avsnitt lägger upp bollen för senare avsnitt. Framförallt så får Kanae en koppling till skurken i äventyret, vilket blir viktigt i avsnitt 10.
- Genji var en trevlig person.
- Genji var inte medlem i templet i ungdomen, utan kom in i templet först senare som vuxen.
- Ta inte för lång tid med den här återblicken. Den är mest till för att etablera att Kanae en gång i tiden var ung och kär och att Genji var rätt trevlig.
- Till och med Tateya Kanae har varit ung en gång i tiden.

LEDTRÅDAR

Inga särskilda. Avsnittet är dock viktigt som upptakt till avsnitt 10.

5: STRÖMMAR

Rollpersonsbasera
Rollpersoner: Rena
Motstånd: spöken
Plats: Avalon

HANDLING

Avsnittet är mest en serie händelser som omfattar Renas synska förmåga. Avsnittet kan köras som ett helt eget avsnitt, eller så kan händelserna i det stoppas in under andra avsnitt.

Huruvida det är de dödas själar som har hittat en kanal att meddela sig genom, eller om de psykiska svallvågorna av de brutala morderna har aktiverat och fokuserat Renas clairvoyanta förmåga, låter vi vara en öppen fråga. Det viktiga är att Rena ser saker som inte riktigt kan förklaras och som pekar på att något våldsamt har hänt.

Exempelvis på Renas visioner:

- Rena ser plötsligt personer i kimono och hakama som plötsligt går in i en korridor och försvinner. Korridoren är en återvändsgränd och alla dörrar är låsta. Trots det går de in och försvinner. Ingen annan ser dem. Det är för övrigt inga andra än rollpersonerna som går klädda i kimono och hakama på basen på Avalon.
- Det är fel person i spegeln. En helt annan person står i spegeln, istället för Rena, och gör till att börja med samma sak som Rena. När Rena väl märker att det är fel person i spegeln så förvrids den främmande personens

ansikte och verkar anfalla, men stoppas av spegeln. Nästa gång Rena tittar i spegeln så är det bara hon kvar.

- Rena får plötsligt in spöksändningar i sitt jaktskepps radio. Det låter som en burkig radioröst från inifrån ett skepp, som avbryts av en brutal duns. Sedan hörs ett skrik långt bort som avbryts i ett gurglande ljud. Sen hörs bara brus. Rena får höra samma sak flera gånger, men kan inte spela in det – det blir bara brus. Intressant nog så blir det bara brus under exakt lika lång tid som spöksändningen.
- Rena drömmer om fem personer klädda i vit kimono med håret hängande framför ansiktet. När de sträcker sig efter Rena så vaknar hon skrikande.

VIKTIGA PUNKTER

- Vit kimono och svart hängande hår är en klassisk spökbild i Japan.
- Radiorösten inifrån ett skepp är signifikant.
- De döda dog en våldsam död, vilket visas med spegeln och det brutala ljudet i radion.

LEDTRÅDAR

De döda har nihonska kopplingar, kanske till och med till Templet. Det är förmodligen inte camanglier.



Ö: JAGAD

Handlingsdrivande

Rollpersoner: samtliga

Motstånd: byråkrati, teknik, ovillighet att tala

Plats: Avalon

INLEDNING

Hela divisionen kallas till en särskild brådskande genomgång. Genomgången hålls av chefen för snabbinsatsstyrkorna, Shumiza Koto. Koto är fortfarande på Fo'ur, och talar därför via hologram direkt till divisionens medlemmar.

Koto talar om att Genji Monosuke har mördat minst två personer och stulit en Kurohime, ett mycket kraftfullt attackskepp i Templets arsenal (om rollpersonerna inte har fått hjälpmedel 1 så ska de få det nu). Vad som har hänt med dess ordinarie sexmannabesättning är för närvarande okänt.

Skeppet har spårats i portalnätverket till sektorn Nya Camelot. Därifrån så försvinner alla spår, eftersom loggsystemet i Nya Camelots portaler inte är kompatibelt med resten av Federationen.

Efter rapporten i avsnitt 1 så har det visat sig att rollpersonerna är de som har hetast spår efter Genji Monosuke. De får order att följa upp de spåren, i möjligaste mån. Om de får upp spåret efter Genji Monosuke så ska de överge allt som de har vid handen, rapportera till Koto direkt, och därefter jaga och fånga Genji Monosuke så att skeppet kan återbördas, besättningen räddas och Genji Monosuke och alla dennes medhjälpare ställas inför rätta.

HANDLING

Utnyttja tillfället för att inventera vilka spår som rollpersonerna har, och vilka som de kan följa upp. Låt sedan spelarna följa upp några av de spår som kan undersökas från Avalon. Exempelvis så kan samtal med transportmyndigheten skötas från Avalon, liksom undersökning av loggar. I princip allting som kan göras via telefon och e-post kan göras, men för allt annat måste man resa till platsen.

VIKTIGA PUNKTER

- I och med det här avsnittet så svänger äventyret skarpt åt höger. Från att ha varit huvudsakligen personlighetsdrivet så blir det nu mer handlingsdrivet.
- Genji Monosuke är efterlyst för två fall mord, stöld alternativt egenmäktigt förfarande med statsegendom samt förberedande för terrorism. Föderala polisen är inkopplad på fallet.
- Templet försöker hålla en "neutral" profil. Det är inte bra om det upplevs som att Templet skipar sin egen rättvisa. I just det här fallet är det därför tokviktigt att allt sker korrekt och regelmässigt.
- Det är inte något problem om det här avsnittet inte tar lång tid. Tvärtom, det är bara bra. Det viktiga är att det inträffar och att äventyret tar en ny riktning.

LEDTRÅDAR

Inga särskilda.

7: VIRTUOS

Rollpersonsbaserat

Rollpersoner: Fujiwara Kimiko

Motstånd: portalkonsortiets intrångsskydd

Plats: Avalon

HANDLING

Bara för att Nya Camelots portalsystem inte är kompatibelt med Federationen så innebär det inte att ingenting loggas. Tvärtom, portalkonsortiet i Nya Camelot är beroende av att reseinformation i portalerna loggas av faktureringskäl.

Den informationen är förstås hemlig eftersom det är affärskritisk information, och därför är den skyddad bakom brandväggar och intrångsskydd. Men det har väl inte hindrat ett tekniskt snille som Fujiwara Kimiko, eller hur?

MOTSTÅND

Att hacka en dator i Andra Imperiets värld sker på det gamla hederliga sättet, med tangentbord och massor med konstiga kodrader. Rent regelmässigt så sker det på samma sätt som vilken strid som helst: intrångsskyddet försöker stoppa alla former av intrång, medan hackaren försöker "ha ihjäl" intrångsskyddet.

Det finns tre intrångsskydd. Det första lagret skyddar portaldata. Lyckas man besegra det så kan man få reda på i princip allt om por-

talövergångar: skeppsnamn, transponderkoder, tidpunkt, avreseort, destination, energiåtgång, nettokostnad och kundidentifikation. Detta används av konsortiet som underlag för fakturor.

Transponderkoderna bygger på ett offentligt nyckel-system med en offentlig del (den som ligger i portalkonsortiets loggar) och en skyddad del (som bara finns i skeppets transponder), som tillsammans används för att räkna ut ett skepps identitet utan att lämna ut den hemliga koden. Syftet är att hindra att transponderkoder förfalskas. Därför finns bara den offentliga delen av nyckeln i loggen. Transponderkoder från Federationen ser annorlunda ut, och kan inte kopplas till Nya Camelots offentliga skeppsregister. Man får därför vända sig till Federationens databaser, och problemet med det är att den Vita gudinnans tempels transponderkoder är hemligstämplade. Man kan se hur en viss transponder har rört sig, men man kan inte få reda på vilket skepp det är.

Det andra lagret skyddar kunduppgifter. Lyckas man besegra det andra lagret så får man reda på vilka kundnummer som motsvarar vilka faktiska kunder och varifrån pengarna dras. Det är vad som behövs för att göra en bokföring. Vid en första genomsökning av dessa uppgifter så upptäcker man att en specifik transponder från den Vita gudinnans tempel inte betalas av templet, utan av det camangliska företaget Bluespace. I sig är det inte ett fel, men det är rätt misstänkt. Vad som inte sägs i kundregistret är huruvida kunderna faktiskt finns, och kollar man mot Nya

	Skada på terminal	Skada på program
Lätt skada	Programmet försöker koppla loss terminalen, så att terminalen inte tillåts ansluta till programmet.	Angriparen har placerat skadlig kod hos programmet och gjort det sårbart.
Allvarlig skada	Terminalen måste omstartas.	Programmet måste avslutas.
Kritisk skada	Terminalen har kraschat och går inte att starta om. Data i terminalen kan räddas.	Programmet kraschar och kan inte starta om.
Dödlig skada	Terminalen har kraschat bortom all räddning.	Programmet har avslutats och raderats.

Tabell: Skadenivåer på program och terminaler

Camelots företagsregister så upptäcker man också att Bluespace inte finns.

Det tredje lagret skyddar den hemliga informationen. Lyckas man besegra det tredje lagret så får man reda på ett litet stycke dubbel bokföring: en viss transponderkod ska bokföras gentemot Bluespace. Fakturan markeras som att den skickas till Bluespaces fakturaadress, men skickas egentligen till radikalernas högkvarter.

Huruvida pengarna som bokförs kommer från radikalerna kan man inte se här. Man kan bara se att pengarna kommer in. Det krävs en husrannsaktionsorder för att få portalkonsortiets bank att lämna ut varifrån pengarna kommer, och det kräver i sin tur en formell brottsundersökning med åklagare och hela faderullan. Det går förstås, men det tar tid och får utföras av den vanliga rättsapparaten.

VIKTIGA PUNKTER

- Ett antal skepp från Vita Gudinnans tempel har rört sig i området (lager 1).
- Ett okänt skepp från Vita gudinnans tempel får sina portalövergångar betalda lokalt (lager 2).
- Betalaren av det okända tempelskeppet finns inte.
- Det rör sig om avsiktlig dataförvanskning: i själva verket faktureras portalövergångarna till radikalerna (lager 3).

LEDTRÅDAR

Massor med ledtrådar finns i det här avsnittet. Se Viktiga punkter ovan.



6: REGN

Rollpersonsbaserat

Rollpersoner: Heidi Junge

Motstånd: Radikaler och kolonister

Plats: Tintagel

HANDLING

Heidis Söng-jaktskepp är det enda skepp i divisionen som har allväderskapacitet nog för att gå ner på Tintagel relativt obehindrat. Under ett patrulluppdrag där strandas hon dock tillfälligt av en kraftig storm, som gör det omöjligt att lyfta igen tills stormen har bedarrat. Under hennes vistelse där så exploderar en bomb i hangaren som skyddar hennes jakt-skepp från vädret. Vid tillfället så sitter Heidi i hangararbetarnas mäss.

Full panik råder efter explosionen och sårade och döda ligger i högar. Det brinner rätt kraftigt i ett hörn av hangaren, och branden kan sprida sig och skada eller förstöra Heidis jaktskepp och i värsta fall även hota resten av flygplatsen.

Låt Heidi hantera krisen efter bästa förmåga. Hon är trots allt den mest erfarna militära officeren på platsen, för att inte säga den enda militära officeren på platsen. Det är bra om Heidi får välja mellan att få ut döda och sårade ur hangaren, eller bekämpa branden och rädda sitt skepp – sådana moraliska kval är kul.

Heidi kan kommendera följande resurser:

- Sjukvårdspersonal på rymdflygplatsen. Det är en sköterska i tjänst och en ambulans med två sjukvårdare. Ytterligare tre sköterskor, en läkare och tre ambulanser med sex sjukvårdare kan komma i tjänst inom en halvtimme.
- Brandpersonal. Det finns ett dussin brandmän i tjänst som kan rycka ut på fem minuter. Ytterligare tjugo man kan komma på plats inom en timme. Brandmännen har brandbilar som kan spruta tonvis med skum inom några minuter.
- Säkerhetspersonal. Det finns ett tiotal säkerhetsmän på flygplatsen och tio till kan kommenderas in inom en timme.
- Poliser. Det finns inga poliser på plats, men ett par patruller kan vara på plats inom fem minuter och hela den lokala poliskåren om totalt 24 personer kan vara på plats om en timme.
- Hangarpersonal. Det finns ett trettio-tal arbetare i hangarerna.
- Övriga civilister. Mängden civilister i övrigt är i stort sett obegränsat, men de flesta av dessa är yra höns eller offer, och kommer knappast kunna hjälpa till om inte spelaren specifikt frågar efter resurser. Exempel på frågor om specifika resurser kan vara "finns det en läkare på något av planen som har landat?".

Beroende på hur Heidi hanterar krisen så går det olika bra. Om hon fattar snabba och handgripliga beslut så går det bättre än om hon velar. Låt Heidi komma med konkreta förslag på hur räddningsarbetet ska fortskrida.

Släckningsarbetet försvåras av att det är storm. Vinden i stormen ger ordentlig fart åt elden, så att den blir oerhört svår att släcka och dessutom oerhört het, så att skummet knappt har någon verkan på brandbekämpningen. Däremot kan det isolera och kyla ner bränsletankar för att förhindra vidare explosioner. Vanligt hederligt vatten fungerar förmodligen bättre på den direkta elden.

När den omedelbara krisen har hanterats så uppstår en hård debatt mellan två parter. Å ena sidan så finns dem som beskyller Federationen för att orsaka den sortens terrordåd. Å andra sidan så finns dem som håller terroristerna som ensam ansvariga för den här sortens vidrigheter. Debatten blir allt hetare, och det kan mycket lätt explodera till handgripligheter.



VIKTIGA PUNKTER

- Det här bombdådet påminner extremt påtagligt om inbördeskriget på Siminatessa, speciellt dess inledningsfas och terror- och gerillakampanjen som satte fart på inbördeskriget. Heidi har alltså mycket personliga erfarenheter av den här sortens terrorism. Spela på Heidis minnen och försök få spelaren att spela med på traumat.
- Anspela på paniken hos vanligt folk. Det är skitsvårt att rädda folk i en panikslagen mobb. Om inte någon tar initiativ och leder arbetet så går det åt fanders.
- Kör inte debattdelen om du upptäcker att räddningsarbetet tar för lång tid.

LEDTRÅDAR

Analys av sprängmedelresterna ger vid handen att det är särskilt anpassat för tunnelsprängning i kalla klimat. Det är ett civilt sprängmedel som tillverkas på Nya Camelot. Även om många världar har kallt klimat så är det framförallt Camden och Nya Caledonia som man tänker på som kalla världar.



9: PORTVAKT

Rollpersonsbaserat

Rollpersoner: Nanasawa Shioru

Motstånd: Elak och ond byråkrati

Plats: Nya Cornwall

HANDLING

Nanasawa Shioru är på väg tillbaka till basen efter ett patrulluppdrag. Själva uppdraget har varit rätt händelseöst, men sista hoppet blir problem då Shiorus konto inte kan valideras. Det är portalkonsortiets sätt att hämnas: de har märkt att någon har hackat deras konton och misstänker att det är Federationen. Så nu sätter de så mycket grus som möjligt i maskineriet, genom att hindra Federationens användande av portalkonsortiets portaler.

Det innebär att Shioru helt enkelt inte släpps igenom portalen, och att färdas manuellt till basen kommer att ta omkring 50 000 år. Ska Shioru komma hem i rimlig tid så krävs det något sätt att övertyga portalkonsortiet att släppa igenom henne. Här nedan finns några möjliga övertygningsmetoder:

- Läsa lusen av portalkonsortiet. Om Shiorus spelare kan komma på en massa paragrafer och artiklar i avtal som otvetydigt bevisar att Federationens militära farkoster (till vilka Templets skepp räknas enligt någon artikel i något tilläggsprotokoll) så kommer en knorrande portalkontrollör släppa igenom henne. Det finns inga sådana protokoll, paragrafer, avtal och artiklar i världsbeskrivningen, utan denna lösning kräver

att spelaren hittar på att de finns och att de låter vettiga. Låter de inte vettiga så kan ju alltid portalkontrollören "rätta" Shioru.

- Kontakta sina överordnade. Textkommunikation är gratis, men inte röst, så det skulle kunna vara möjligt för Shioru att motsvarande SMSa basen, som kan trycka på lämpliga knappar. Med den här lösningen så kan man skapa en tillfällig betalning för Shiorus överföring, eller hitta någon som kan läsa lusen av portalkonsortiet. Denna lösning funkar bäst för spelare som kommer på smarta lösningar men hellre slår för om de funkar än försöker skådespela dem.
- Shioru sitter i ett jaktskepp med en skarpladdad strållans. Det är ett ypperligt övertalningsmedel om man tänker på det, om än illegalt att använda i det syftet. Skulle Shioru hota med våld så släpps Shioru igenom om hon låter någorlunda trovärdig, men det kommer att utbryta en mindre skandal om missbruk av våldsmonopol et cetera. Radikalerna kommer omedelbart att hoppa på öppningen, och pressen kommer definitivt vilja ha ett par ord med i laget. Det blir förhör, presskonferenser, påträngande reportrar med mera. Om spelarna inte kan hantera Shiorus impulsivitet så kan de komma undan rätt bra med Shiorus tvillingsyster Yurika.

LEDTRÅDAR

Inga.

10: INKVISIONEN KOMMER

Rollpersonsbaserat

Rollpersoner: Midohara Eri

Motstånd: Federala polisens internutredning

Plats: Avalon

INLEDNING

Tateya Kanae kallas till internutredningsförhör. Eftersom Templet är part i målet Genji Monosuke så vill man säkerställa att utredningen går rätt till. Nu förekommer det misstankar om oegentligheter, eftersom Kanae känner Genji Monosuke. Av den anledningen så har Kanae tillfälligt tagits ur tjänst och fråntagits befälsrätten över Yukikaze. Den tillfaller istället Midohara Eri varande ställföreträdande chef.

HANDLING

Under utredningen av Kanae så uppstår det frågor om hennes inblandning i jakten på Genji Monosuke. Bland annat lyfter man fram att Genji Monosuke och Tateya Kanae har haft en relation under gymnasietiden, allt för att misstänkliggöra Tateya Kanae.

Det hela handlar om en konspiration. Dra-karna har infiltratörer hos den federala polisen, och dessa har uppmärksamats på hotet från Yukikaze. Två infiltratörer, Zhichuan Chiu och Yerovan Ete, har lyckats flytta över till polisens internutredning och har fått klartecken att genomföra utredningen. Målet med hela deras utredning är därför inte att få fram huruvida Tateya Kanae är lämplig för befäls-post i det här fallet, utan att sätta käppar i hjulet på divisionens arbete.

VIKTIGA PUNKTER

- Det här avsnittet handlar inte om Kanaes förhör. Det handlar om Eris tillfälliga befälspost och dennes utredning av utredningen.
- Om Kanae spelas av en rollperson, fastna inte i förhöret! Kör bara en liten kort frågestund, bara för att få fram några ledtrådar som Eri kan använda i sin egen utredning.
- Kanae får svära tystnadslofte om förhöret, då det är en del av en brottsutredning.
- Utredarna känner till en hel del om Kanaes barndom, mer än vad de borde veta om de bara hade tillgång till det normala brottsmaterialet. Detaljer som det där kan man endast få tag på från Kanaes föräldrar (och de säger inget), Kanae själv eller från Genji Monosuke.
- Kontrollerar man utredarna så upptäcker man förvånansvärt lite om deras bakgrund. Det är precis tillräckligt för att bli antagen till polishögskolan. Utredarna själva är därför rätt misstänkta.
- Skulle Rena använda sina förmågor för att kika i utredarnas sinnen så ser hon direkt målet att svärta ner Tateya Kanae, inte att få fram sanningen. Man kan inte gå till domstol med det, men man kan få fram att utredarna inte har rent mjöl i påsen. Det kan motivera vidare undersökningar.

LEDTRÅD

Zhichuan Chiu och Yerovan Ete har inte åkt direkt till Avalon för att ta itu med utredningen, utan har gjort ett stopp vid Camden, vilket ju är en omväg.



II: TRADITIONER

Rollpersonsbaserat

Rollpersoner: Yurika Nanasawa

Motstånd: Korkade infödingar

Plats: Avalon

Det absolut trevligaste vore förstås om Yurika och Walden lärde sig något av varandra och fann respekt för varandras traditioner och åsiktsskillnader, men den här diskussionen kan också sluta med ett skyttegravsläge där ingen ger eller tar.

HANDLING

Yurika tränar sina favoritstridskonster, bågskytte och svärdfäktning. Hon brukar alltid attrahera en del publik till sin träning. Trots allt så är stridskonster ovanliga i Nya Camelot, och bågskytte anses inte ha någon praktisk användning i strid alls. Carl Walden, en av åskådarna, ställer så småningom den uppenbara frågan vad det är bra för.

Ställ frågor som:

- Är inte pilbåge och svärd väldigt antika?
- Varför är ni federationstyper så besatta av antika vapen?
- Vad är det här med plikt egentligen?
- Varför är heder så förbaskat viktigt?
- Vad är heder?
- Vad ska man med tradition till?
- Varför får Federationen vara traditionella, när Nya Camelot förväntas släppa på sina traditioner?

Tanken är inte att Yurika ska ha fel, utan att mr Walden faktiskt är genuint nyfiken på något som han inte förstår och frustrerad över vad han uppfattar som orättvisa skillnader.

VIKTIGA PUNKTER

- Mr Walden är aldrig våldsam eller hotfull. Han försöker lära sig och förstå. Han kan låta frustrerad ibland över orättvisorna, men han utgår från att det finns saker som han inte känner till.
- Målet med diskussionen är att försöka få spelaren att motivera Yurikas traditionalism och hederskänsla och även belysa förvandlingen som Nya Camelot tvingas genomföra i sin "federaliseringsprocess".
- Som vanligt, tänk på tiden.

LEDTRÅDAR

Inga särskilda

12: HOTAT LÄGE

Handlingsdrivande

Rollpersoner: samtliga

Motstånd: Genji Monosuke, Svarta drakarna, Kurohime

Plats: Avalon, Camden, Nya Cornwall

HANDLING

Till slut lyckas Svarta drakarna upprätta kontakt med Genji Monosuke. Med ett samlat drakskeppsanfallet mot Nya Cornwall så försöker man dra ut alla Federationsskepp, så att skeppet Kurohime kan försvinna från Camden in mot Nya Camelot obemärkt och ohindrat.

Den stora sammandragningen av drakskepp är således avsiktlig och märkbar, så larmet går på basen på Avalon och alla kvarvarande divisionsmedlemmar skickas iväg. De som redan är ute på uppdrag får avsluta dem så fort som möjligt, för att så många federationsskepp som möjligt kan dras samman för att kontra drakskeppen.

Två rollpersoner, valfritt vilka, har ett sådant eskortuppdrag i Camden där de eskorterar en tung vattenlastare. Under inflygningen mot bosättningen så får de upp en signal från ett rymdskepp på marken uppe i bergen. Signalen matchar delvis profilen som rollpersonerna fick i avsnitt 6 och delvis det svarta skeppet i avsnitt 1. Skillnader finns, men de är så pass lika att det inte kan vara en slump. Skillnaderna skulle kunna komma från förvrängning av signalen mot marken, eller att skeppet är

annorlunda lastat, modifierat, kamouflerat eller bara delvis uppstartat.

Det vore kul om rollpersonerna har att välja mellan att åtlyda order och slå till mot drakskeppen eller göra något åt Kurohime. Om den här debatten får fart så låt den pågå en stund. Glöm inte att rollpersonerna dessutom har order från Koto själv att släppa allt och jaga rätt på Genji Monosuke om de får spår efter honom, samtidigt som de har order att slå tillbaka drakskeppsanfallet mot Nya Cornwall. Vilken av de två som har prioritet är inte helt klart, så det kan bli en rätt intressant debatt.

När rollpersonerna har beslutat sig så är avsnittet slut, och sista avsnittet tar vid.

VIKTIGA PUNKTER

- Det är för uppenbart. Det borde nästan vara straffbart att vara så klumpig inför en truppsammandragning.
- De okända kontakterna som de två rollpersonerna fångar upp ligger långt från truppsammandragningen.
- En överflygning över kontakten på Camden kan bekräfta att det står en kamouflerad Kurohime i en improviserad bas på Camden.
- En av kontakterna är med stor sannolikhet en Kurohime.

13: NATTVAKT

Handlingsdrivande

Rollpersoner: samtliga

Motstånd: Genji Monosuke, Svarta drakarna, Kurohime

Plats: Camden

Avsnitt 12 och 13 är ett dubbelavsnitt som avslutar serien och äventyret. Avsnitten innehåller tre konflikter. Å ena sidan finns en uppgörelse med Genji Monosuke som syftar till att han grips och förs inför rätta, och å andra sidan så måste man också hinna ikapp och jaga upp Kurohime och antingen förstöra den eller tvinga den att landa någonstans där besättningen kan gripas. Slutligen så finns problemet med drakanfallet mot Nya Cornwall.

GENJI MONOSUKE

Genji Monosuke är inte en stridspilot. Han står kvar på basen på Camden när Kurohime flyger iväg. Vill man gripa honom så får man landa där, i den numera glest bemannade basen och fånga honom på det vanliga sättet. Gör man det inte snabbt så kommer han undan för att irritera spelarna någon annan dag.

Om man däremot landar snabbt för att försöka gripa Genji Monosuke så är det han och minst en person till, en pilot till Genjis flykskepp, som är kvar på basen. Därtill finns eventuellt några andra Svarta drakar som extra motstånd. Antalet pirater är lika med antalet rollpersoner som landar, minus ett (om tre rollpersoner landar så består motståndet av Genji, piloten och två andra pirater)

KUROHIME

Fajten mot Kurohime är en rymdstrid med flera jaktskepp mot ett större skepp. Kurohime har skalstorleken Stor, medan rollpersonernas skepp har skalstorlek Medelstor, vilket innebär följande:

- Alla stryktålighetsslag som Kurohime gör får en modifikation på +10.
- Rollpersonerna får +10 på sina slag för Manöverförmåga och Hastighet.
- Rollpersonernas slag för Eldledning har svårighet 3, inte 9.
- Om rollpersonerna träffar Kurohime så räknas rollpersonernas vapens Anslag som 1.
- Piloten i Kurohime måste fördela sina taktikkort mot flera motståndare.
- Skyttarna spelar ett taktikkort var.

Kurohime har tre skyttar, som var och en styr en eldlans. Eldlansarna har skadevärde 6 och anslag 6, på rollpersonernas skala.

SVARTA DRAKARNA

Svarta drakarna har samlat sig för ett avledande anfall mot Nya Cornwall. De har samlat ihop tre divisioner om totalt 24 drakskepp understödda av en korvett för anfallet. Syftet med anfallet är enbart att dra bort Federationens styrkor från Nya Camelot, så att Kurohime kan slå till obehindrat.

Det innebär att om Federationen skickar dit sina tre snabbinsatsdivisioner till Nya Cornwall (Yukikaze plus två till från Nya Camelot) som understöd till den enda divisionen på Nya Cornwall så har de fallit i fällan, och slaget är egentligen en förlust. Drakarna bjuder motstånd ett tag, och sedan flyr de genom att försvinna i asteroidbältet vid Nya Cornwall och sedan smyga sig bort.

Den här striden kan med fördel köras på ungefär samma sätt som striden i avsnitt 1 – ge varje deltagande rollperson en fiende och kör den striden.

AVSLUT

När alla slutfajterna är avklarade så är äventyret egentligen slut. Det som kvarstår därefter är egentligen att sammanfatta läget.



- Fullständig framgång definieras som att rollpersonerna griper eller dödar Genji Monosuke och skjuter ner eller tvingar ner Kurohime.
- Delvis framgång definieras som att man skjuter ner eller tvingar ner Kurohime men Genji Monosuke kommer undan.
- Delvis misslyckat definieras som att man griper eller dödar Genji Monosuke, men Kurohime kommer undan. Då har man en tydlig förklaring på vad det var som hände: radikaler försökte med hjälp av Svarta drakarna använda ett stulet rymdskepp för att iscensätta ett militärt angrepp på Nya Camelot från Federationen. Angreppet kan inte göras ogjort, men man kan förklara vad som egentligen hände. Däremot kommer det alltid att förekomma frågetecken om vad det egentligen var som hände.

- Fullständigt misslyckat definieras som att man vare sig skjuter ner eller tvingar ner Kurohime, eller griper eller dödar Genji Monosuke. Opinionen i Nya Camelot svänger då från Federationsvänlig till Federationsfientlig, även om man har mängder med teknisk bevisning.

VIKTIGA PUNKTER

- Slaget vid Nya Cornwall är visserligen episk, men det är egentligen en skenmanöver.
- Genji kommer undan om man inte landar och griper honom.
- Framgång eller förlust spelar ingen roll i bedömningen av scenariet.

REFERENSMATERIAL

Det finns tre skurkar i det här äventyret, samtliga med sina egna och till viss del egen-drivande agendor.

RADIKALERNA

I och med upplösningen på Nio Systrar så slogs det oppositionspartiet i spillror. Den stora massan har chockats över den brutala kupp som ledningen försökte sig på, och har därför intagit en mycket mer progressiv inställning till Federationen, som trots allt hindrade kuppen och såg till att makten förblev hos väljarna. En mindre klick är dock ytterst besvikna på vad som inträffade och hur Federationsvänligt Nya Camelot har blivit. Dessa radikaler har i vissa fall drivits så långt att politisk terror inte är otänkbart.

Radikalerna, under deras nya ledare, har därför börjat söka sig till "utomkonstitutionella krafter" för hjälp, det vill säga Svarta Drakarna.

SVARTA DRAKARNA

Svarta drakarna fortsätter sin kombination av piratverksamhet och statsomstörtande verksamhet på gränsen. De har sett en öppning genom Nya Camelots svajiga statsbildning och radikalernas verksamhet. Det är för dem ett sätt att mer eller mindre skapa den nubbild

av Federationen som de gärna ser, och som de använder i sin propaganda. Dessutom så drar det resurser för Federationen, som därför får mindre att lägga på att förtrycka anda.

Dessutom tycker de faktiskt om att Nya Camelots kolonier har ett portalnätverk som inte är kompatibelt med Federationens. Det innebär nämligen att de kan gömma sig i Nya Camelots rymd mycket enklare än vad de kan gömma sig i normal Federationsrymd.

Man ska dock inte tro att Drakarna hjälper radikaler av altruistiska skäl. De råkar bara ha något att tjäna på ett gemensamt mål.

PLANEN

Planen som de tre parterna arbetar mot bygger till stor del på att Genji Monosuke kan leverera en Kurohime till Drakarna och senare radikaler. Man vet redan att Federationen kan få för sig att ingripa även i Nya Camelot om tillräckliga skäl föreligger. Man tänker nu visa för Nya Camelot att skälen kanske inte är så goda som det först verkar. Genom att radikaler först högljutt protesterar mot Federationen och sedan bombas av dem så kan man visa att medlemskap i Federationen bara är en form av slaveri. Naturligtvis så är planen att iscensätta det federala bombandet genom att använda det stulna Kurohime-skeppet för att bomba sitt eget högkvarter



GENJI MONOSUKE

Genji Monosuke är mest intresserad av tre saker: makt, pengar och att bryta sig fri från den Vita gudinnans tempel. Genom att stjäla en Kurohime och sedan sälja den till Svarta drakarna så kan han uppfylla alla tre sakerna samtidigt.

Det har dock inte gått helt som planerat, men nästan. Planen var ursprungligen att möta drakarna och ta emot pengarna, men på grund av Templets och Federationens klappjakt fick han ta sitt skepp och gömma sig istället. Nu behöver han bara komma i kontakt med Drakarna igen.

TEMPLETS SNABBINSATSSTYRKOR

Den Vita Gudinnans Tempel har en särskild enhet för snabba insatser, som går under det föga fantasieggande namnet Templets Snabbinsatsstyrkor.

Snabbinsatsstyrkorna har tre grundläggande kriterier: de ska kunna sättas in med omedelbar verkan var som helst i Federationen, de ska kunna fungera som ett första riktat insatsförsvar vid invasion medan resten av Templets styrkor mobiliseras, och de ska vara flexibla nog för att tillfälligt kunna fungera i polisiära, fredsbevarande och fredsskapande operationer inom Federationen.

All personal har en plats i krigsorganisationen, där de nominellt tjänstgör. Denna organisation omfattar infanteri, pansar, attackflyg, jaktflyg och artilleri samt därtill tillhörande stödtrupper. Organisationen eller delar av den övar och samtränar ofta för att upprätthålla sin höga kvalitet.

Den mesta verksamheten i snabbinsatsstyrkorna baseras kring insatschefer, personer med olika specialiteter som handplockar den personal som behövs för ett givet uppdrag. Det är inte säkert att insatschefen väljer samma personer hela tiden, men det brukar ofta bli så. De utvalda lyfts ur sin ordinarie organisation för det särskilda uppdraget, och får sedan utföra det. När uppdraget är klart så återgår de till sin normala position eller en ny position någon annanstans.

Snabbinsatsstyrkornas chef är Shumiza Koto, som lyder under Tem Sher, den av Templets äldste som ansvarar för försvar.

PORTALKONSORTIETS INTRÅNGSSKYDDSPROGRAM

Portalkonsortiets intrångsskyddsprogram är väl egentligen inte personer, men de är kapabla att fatta beslut i syfte att skydda portalkonsortiets data. I den mån de har personlighet så är det på samma nivå som en ordbehandlare: alla uppfattningar om att programmet är elakt är förmodligen bara inbillning.

SHUMIZA KOTO

Shumiza Koto ansvarar för Templets snabbinsatsstyrkor. Han är en erfaren chef i övre femtioårsåldern. Han är en väldigt probleminriktad chef: hans uppgift är att lösa problem, så det gör han snabbt, effektivt och kraftfullt. Däremot är han inte mycket för intriger, utan han försöker in i det längsta att hålla sig borta från sådana och han vill helst inte ta ställning till någon sida. Hans uppgift är att upprätthålla ett insatsförsvar som snabbt kan sättas in, samt att göra sådana insatser där de behövs.

Shumiza Koto är mycket professionell gentemot sina underlydande. Han kommer att försvara dem så länge som de gör saker och ting rätt och personligen tillrättavisa dem om de gör fel. Om någon förtjänar beröm så får de det, och om någon förtjänar straff så får de det. Han undviker i det längsta att låta personliga preferenser komma ivägen för hans jobb.

Det finns förstås en baksida på myntet: Koto är ingen direkt konversatör, utan han är en sån där handlingskraftig tyst typ, fram till dess att han ger. Han ler sällan av vänlighet och omtanke, men han ler däremot ironiskt, grymt eller ibland åt humor. Skulle man träffa honom privat så är han vänlig och förstående, men den sidan av Koto är det få som ser.

I de flesta fall så träffar man Koto endast professionellt, och då är han professionell. Normalt sett är han återhållsam, men behövs det så är han kraftfull, direkt och rakt på sak. Han tycker inte om rykten, så han ser till att stävja dessa genom att presentera fakta så snart som möjligt.



GENJI MONOSUKE (UNG)

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

Färdigheter: Envishet +2, Romans +4, Etikett +2, Övertala +4, Informationssökning +4, Kunskapsfärdigheter +2

GENJI MONOSUKE (NUTID)

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

Färdigheter: Envishet +2, Motstå smärta +2, Överlevnad +2, Astrogation +4, Sambandsteknik +2, Sensorsökning +2, Fordon: Rymdskepp +4, Romans +4, Etikett +4, Övertala +6, Informationssökning +6, Kunskapsfärdigheter +4, Svärdfäktning +4

TYPISK KOLONIST

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

Färdigheter: Envishet +4, Kontaktfärdigheter +2, Övertala +4, Informationssökning +4, Kunskapsfärdigheter +2, en Fordonsfärdighet +2, Överlevnad +4

MEKANIKER

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

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

POLIS/SÄKERHETSFOLK

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

Färdigheter: Övertala +4, Förhöra +4, Leta +4, Stridsfärdigheter +2, Informationssökning +2, Humaniora +2, Juridik +2, Sensorsökning +2, Sambandsteknik +2, Etikett +2

SVARTA DRAKARNAS JAKTPILOTER

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

Färdigheter: Artilleri +6, Rymdskepp +4, Manövrer +4, Leta +2, Sensorsökning +2, Sambandsteknik +2, Astrogation +2, Kontaktfärdigheter +2

SVARTA DRAKARNAS SOLDATER

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

Färdigheter: Eldlansskytte +6, Svärdfäktning +4, Manövrer +4, Leta +2, Gömma sig +2, Sambandsteknik +2, Överlevnad +2, Kontaktfärdigheter +2

ZHICHUAN CIU

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

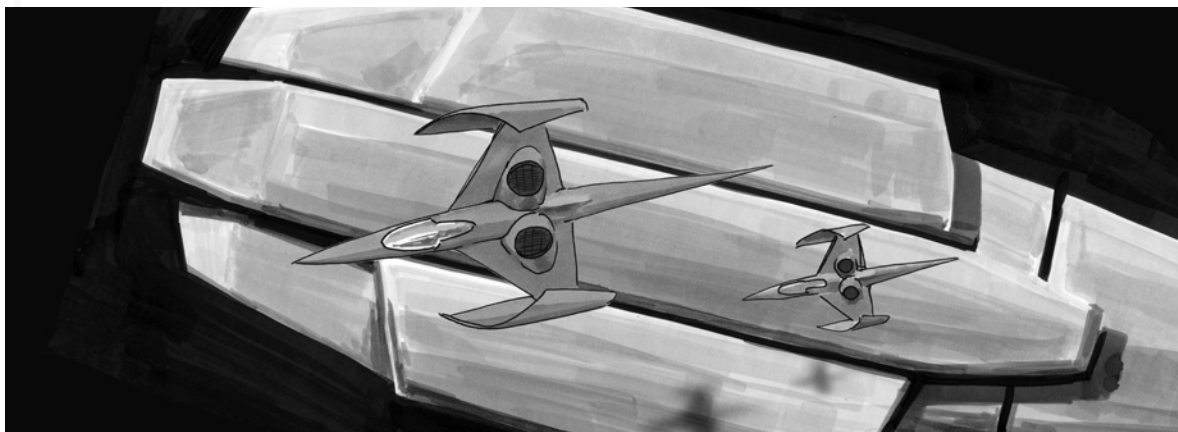
Färdigheter: Envishet +6, Hota +4, Förhöra +2, Retorik +2, Juridik +6, Informationssökning +6, Kontaktfärdigheter +2, Likviditet +4

YUROVAN ETE

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

Färdigheter: Envishet +4, Hota +2, Förhöra +6, Retorik +2, Juridik +6, Informationssökning +6, Kontaktfärdigheter +4





TETSUHIME

Tetsuhime är ett kraftfullt jaktskepp som används inom Den vita gudinnans tempel för eskort- och patrulluppsdrag. 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 patrulluppsdrag, 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.

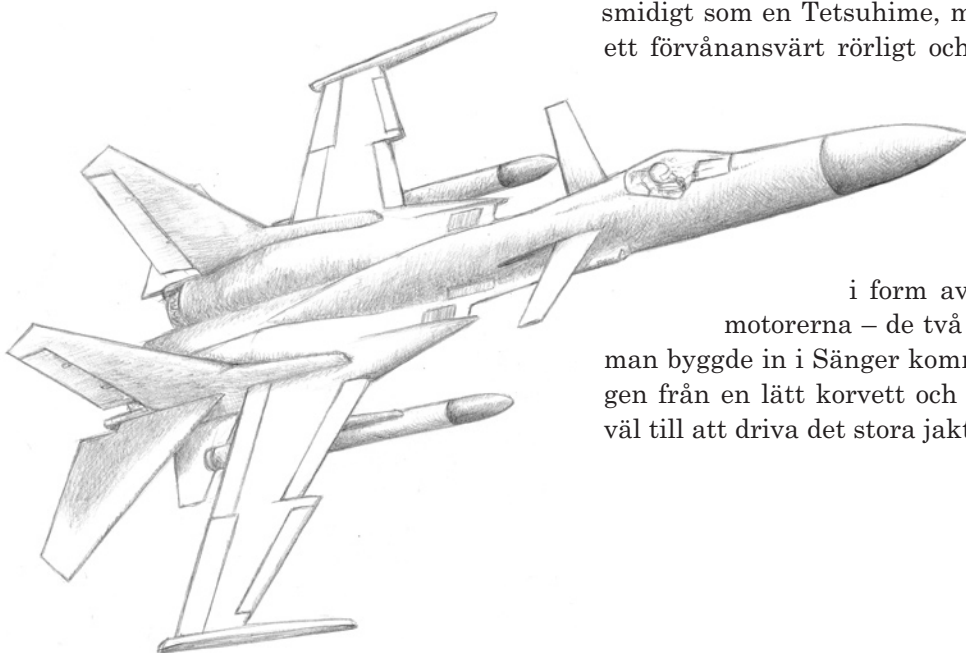
SÄNGER

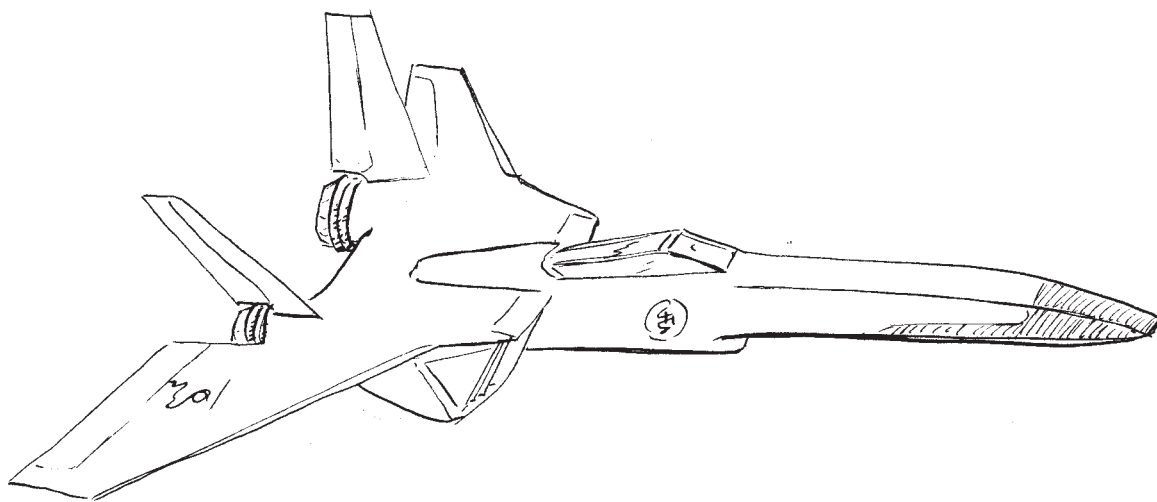
Sänger är ett tung jakt- och attackskepp. Egentligen så har man tagit en santovaskisk Slaghök och modifierat den kraftigt. De två motorerna är utbytta mot två stycken mycket mer maffiga motorer, man har förlängt flygkroppen framåt för att få plats med modern elektronik och ett bättre kontragrav-system, 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 jaktskepp 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 jaktskepp i Federationen. Det går att hänga raket- och vapenmagasin under vingarna om det skulle behövas.

Drakskeppen räknas som standardjaktskepp.

KUROHIME

Stjärnan i äventyret är Kurohime. Skeppet är nästan okänt som "rymdens ninja" – det är tyst, omärkbart, snabbt och dödligt.

Kurohime är ett tungt attackskepp från den Vita gudinnans tempel. Den följer det typiska mönstret med svepande linjer och vingar med vingsegel, men istället för en svans så har den två. Modellen är relativt ny – den skapades med erfarenheterna från Mononokehime och Tetsuhime i färskt minne.

Kurohime är gjort för att bära stora mängder vapen långt, tyst och snabbt, och leverera dem till målet med hög precision och verkan. Den

har därför en uppsjö system, både aktiva och passiva, för att finna och lokalisera målet.

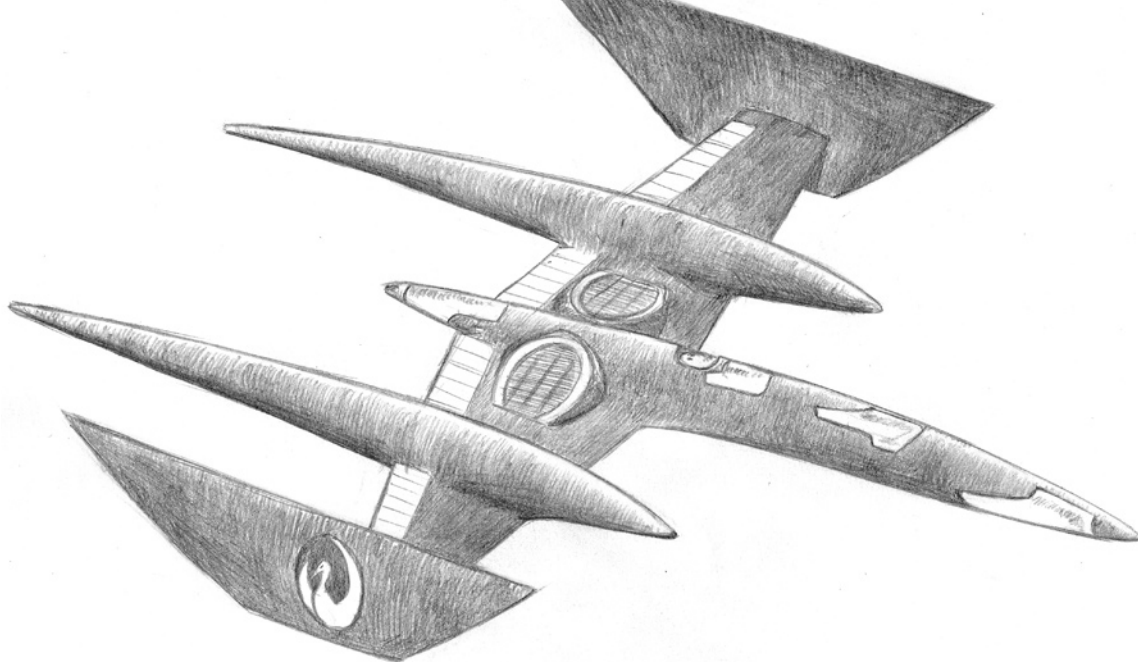
Kurohime skyddar sig i första hand med fart och låg profil. Även om den inte är helt osynlig så är den svår att upptäcka, och även om man upptäcker den så är den såpass snabb att det är svårt att genskjuta den och förgöra den. Som en andra försvarslinje så har den ett närförsvarsbatteri bestående av tre tunga eldlansar avsedda mot fientlig jakt, och ett snabbskjutande lågeffekts eldlansbatteri mot inkommande eld.

Kurohime har sex mans besättning. Besättningen består av befälhavare, andrepilot/navigatör, sambandsofficer/mekaniker, vapenofficer/noskytt, takskytt/sjukvårdare och närförsvarsofficer/akterskytt. Tre av dessa sköter Kurohimes närförsvarsvapen.

På grund av att Kurohime är ett stort skepp (på skalsteget Stor, jämfört med andra rymdskepps skalsteg Medelstor) så får man iaktta särskilda regler när ett vanligt jaktskepp slåss mot Kurohime:

- Alla stryktålighetsslag som Kurohime gör får en modifikation på +10.
- Rollpersonerna får +10 på sina slag för Manöverförmåga och Hastighet.
- Rollpersonernas slag för Eldledning har svårighet 3, inte 9.
- Om rollpersonerna träffar Kurohime så räknas rollpersonernas vapens Anslag som 1.
- Piloten i Kurohime måste fördela sina taktikkort mot flera motståndare.
- Skyttarna spelar ett taktikkort var.





Kurohime har tre skyttar, som var och en styr en eldlans. Eldlansarna har skadevärde 6 och anslag 6, på rollpersonernas skala.

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

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

Kurohime: (stor) Manöverförmåga +3, Hastighet +3, Eldledning +4, Sensorer +2, Sensormask +2, Skadetålighet ± 0 , tre Eldlansar 6/6, Skydd 0/0

RYMDSKEPPSVAPEN

Sänger 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 strållansar 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 taktikortsvalet gör honom till anfallare någon gång under rundan eller inte. Detta extra anfall är den missade jaktmissilen som får låsning igen på målet. Man använder samma värden på det andra försöket som användes under det första.
- Attackraketer skjuts bäst i svärm mot samma mål. Varje extra raket ökar Skada och Anslag med 1.

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



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 jaktskepp. 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

Manöverer +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 → □□□□□□□□□□ Omtöckning x | —

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

[illegible]

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

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 resultatinriktad. 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.

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 plugghästen

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 kunskapsförstående 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

Informationssökning +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 ☐☐☐☐☐

A diagram of a 16-bit shift register. It consists of 16 square cells arranged in a horizontal row. An arrow points to the right from the rightmost cell, indicating the direction of data flow.

Omtöckning och utmattning ☐ Omtöckning ☒ Utmattning

SKADESEKTION, RYMDSKEPP



Lätta skador

— lyckas → ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐ Omtöckning x l

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 slagskämpan

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 tillrättat och det finns rejält med gränser för att se till att ingen skadas, men slagsmål är fortfarande slagsmål. Det finns få saker som skickar adrenalin 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 adrenalin 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 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

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

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

Manöverer +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

lyckas → Lätta skador (10 boxes) Ömtöckning x 1

misslyckas → Allvariga skador (5 boxes) Ömtöckning x 2

misslyckas 10+ → Kritiska skador (5 boxes) Ömtöckning x 3

misslyckas 20+ → Dödande skador (5 boxes)

Ömtöckning och utmattning (10 boxes) → Ömtöckning (unchecked) Utmattning (checked)

SKADESEKTION, RYMDSKEPP


 Lätta skador
 — lyckas → ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Ömtöckning x 1
 — misslyckas ————— Allvarliga skador ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Ömtöckning x 2
 — misslyckas 10+ ————— Kritiska skador ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Ömtöckning x 3
 — misslyckas 20+ ————— Dödande skador ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Ömtöckning och utmattning ☒ Ömtöckning ☒ Utmattning

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 obehärdad 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 utanför på grund av krigserfarenheterna och sin etniska bakgrunde, 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 framtidas spegelbild (Luft svårighet 15; en vision av framtiden)

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

Ringar på tidens vatten (Vatten svårighet
15; kan uppfatta vad som har hänt ett 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 partypinglan

Shioru och Yurika är tvillingsystrar. Shioru är en partypingla, 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 älskar varandra som syskon. Problemet är att Yurika är förstoppad och tråkig, så de grälar ofta om småsaker, som till exempel att Shioru

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

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

 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

NANASAWA YURIKA

Den pliktdrivna 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 pliktkänsla 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.

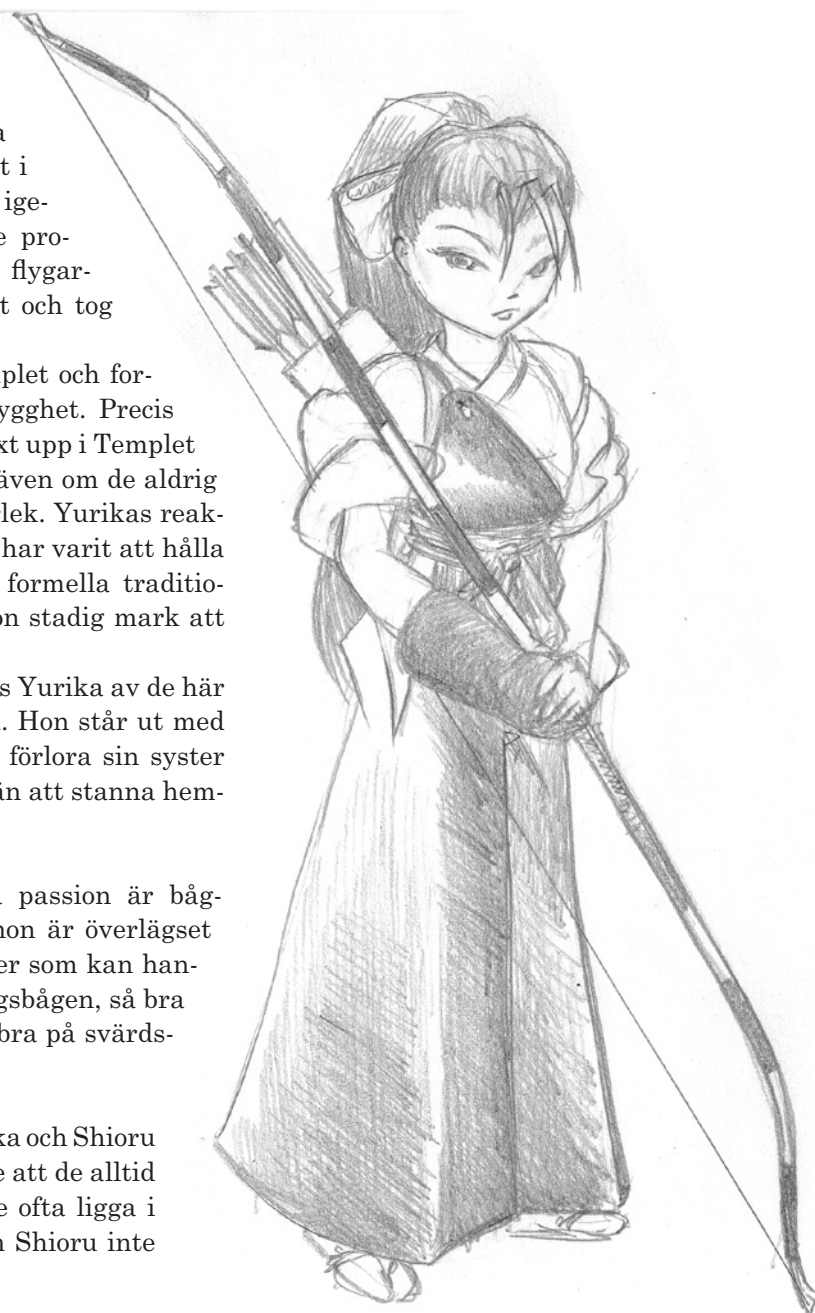
För Yurikas del så är Templet och formalian i det en form av trygghet. Precis som sin syster så har hon växt upp i Templet utan egentlig far eller mor, även om de aldrig har saknat omtanke och kärlek. Yurikas reaktion på den här otryggheten har varit att hålla ännu hårdare på Templets formella traditioner.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

Av den anledningen så störs Yurika av de här uppdragen utanför Templet. 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 nihonska krigsbågen, så bra som hon kan. Hon är också bra på svärdsfäktning.

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.

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



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 utåtriktad 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 Yuki-kaze med Midohara Eri som mentor.

Det blev ett händelse

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

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

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

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

 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

HEIDI JUNGE

Den krigströtta veteranen

Heidi är divisionens utbölning. 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 drog hon tillbaka ansökan och blev permanent medlem.

Till skillnad från de andra i divisionen så flyger Heidi inte Tetsuhime. Hon flyger istället Sängern, en modifikation av ett attackskepp kallat Slaghök.

Förmågor: Som pilot så är Heidi kompetent och skicklig, men har inte samma finess 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 Tempels piloter lär sig oftast inte behövs. På så sätt så passar Sängern 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.

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

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

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

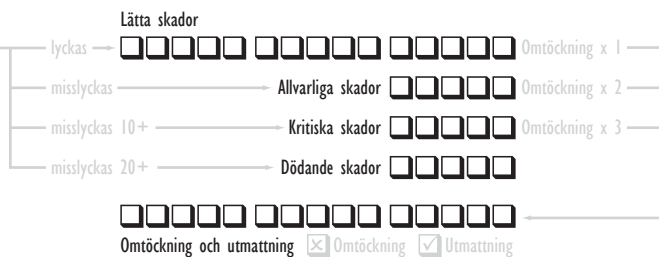
misslyckas 20+ → Dödande skador ☐☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ 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.



Lätta skador

Allvarliga skador

Kritiska skador

Dödande skador

Lätta skador

Allvarliga skador

Kritiska skador

Dödande skador

Lätta skador

Allvarliga skador

Kritiska skador

Dödande skador

Lätta skador

Allvarliga skador

Kritiska skador

Dödande skador

Lätta skador

Allvarliga skador

Kritiska skador

Dödande skador

Lätta skador

Allvarliga skador

Kritiska skador

Dödande skador

Lätta skador

Allvarliga skador

Kritiska skador

Dödande skador

DET FÖRFLUTNA HAR LÅNGA SKUGGOR...

När det mest kapabla tunga attackskeppet i Federationen plötsligt försvinner och dess besättning mördas så måste det återfinnas och mördaren ställas inför rätta till varje pris. Exakt hur högt det priset är kommer de nio kvinnorna i insatsdivisionen *Yukikaze* snart att märka, då skuggor från det förflutna förmörkar deras svåra fredsuppehållande uppdrag på den yttre gränsen...

Girighet: *Yukikaze säsong 2* är den fristående uppföljaren till *Nio systrar*, en rafflande jakt på mördare, avhoppare, pirater och terrorister.

