

GEVÄR OCH PISTOLER

Skymningshem: Andra imperiet bygger till stor del på premissen att små, portabla skjutvapen inte existerar, för att lämna rum till stridskonster och samurajsvärd. Ända sedan Andra imperiet kom ut så har det funnits frågor om huruvida skjutvapen har kunnat överleva på andra världar, och via den omvägen få in krutvapnen igen.

Och nu har det alltså hänt. Nu är skjutvapnen tillbaks, och här är reglerna för dem.

NY FÄRDIGHET: SKYTTE

Färdigheten Skytte är en stridsfärdighet som används av "vanliga personer" för att hantera skjutvapen. Den är nära besläktad med Eldlanssskytte. Den används som precis vilken anfallsfärdighet som helst, med ett viktigt undantag. Kolumnen Skadevärde används inte om man använder Skytte. Istället använder man kolumnen Skadetärning för att beräkna skadepotential.

I övrigt används avståndsstridsreglerna på sidorna 126 till 129.

NY FÄRDIGHET: GUN FU

Gun fu är den tränade och metodiska träningen av skjutvapenhantering. Den är liksom Skytte en stridsfärdighet, och den är nära besläktad med Obevärpad strid, Påfäktning och Skytte.

Färdigheten är mycket mer kontrollerbar och för skytten mindre slumpmässig än vanligt skytte. Gun fu tränar inte bara former och kata med sitt vapen, utan även meditation och en blandning av skjutvapentechniker och obeväpnade närstridstekniker. Den verkligt stora skillnaden mellan Gun fu och Skytte är att Gun fu är coolt.

RENT GENREMÄSSIGT

Egentligen är klassiska skjutvapen inte alls fel i *Andra imperiet*. De förekommer i åtskilliga action-rullar av hongkongkinesiskt snitt och har utan problem samexisterat med kung fu. Ofta har man löst det genom att man genom diverse taktiska trick gör skjutvapen nästan värdelösa, och en hederslösning där skurk och hjälte gör upp medelst kung fu är också vanlig. Inte fullt så vanligt är att man jämför kung fu och skjutvapen.

Lustigt nog så är den här lösningen vanligare i väst. I filmen *Highlander* löste man problemet genom att de odödliga bara kan dö av att man hugger huvudet av dem. I *Star Wars* så kan en skicklig jedi blockera laserskott, och i *Matrix* så kunde agenterna helt enkelt ducka undan kulorna, en lösning som också återfinns i *The One* och till viss utsträckning även i *Equilibrium* (även känd som *Cubic*).

I *Skymningshem: Andra imperiet* så har vi valt en kombination av de här tre lösningarna. För det första så rekommenderas det att fajter med skjutvapen placeras på platser där det är lätt att negera skjutvapens fördelar. För det andra är riktig stridskonst mycket coolare än simpla skjutvapen, så de hårda grabbarna gör upp med svärd eller stridskonster ändå, bara för att de kan. För det tredje och sista så har en stridskonstmästare sådan samklang med sin chi, ki eller "inre kraft", att denne vet var kulorna kommer och på så sätt kan undvika dem innan skytten skjuter dem, och i en del fall har så stark chi/ki att denne kan kanalisera kan slå undan kulorna med närstridsvapen eller till och med sina bara händer.

Vapen	Skadetärning	Skadevärde	Omtöckning	Ammunition
Liten pistol	1T4	2	2	1T6+5
Medelstor pistol	1T6	3	3	2T6+5
Stor pistol	1T8	4	4	2T4+2
Maskinpistol*	1T6	3	3	3T6+5
K-pist*	1T6	3	3	3T6+12
Automatkarbin*	1T8	4	4	3T6+10
Gevär	1T10	5	5	1T6+5
Prickskyttegevär	1T12	6	6	1T4+2

* Kan skjuta salvor. Skjuter man en salva så får man en modifikation på +3 på anfallsslaget.

Tabell V2: Vapenlista för gun fu

Gun fu fungerar precis enligt reglerna för avståndsvapen på sidan 126-129, men kan även användas som närstridsfärdighet. I närstrid räknas ett skjutvapen som en påk.

COOL FU

Stridskonstnärer är coola. Det ger dem en fördel framför andra kämpar, som annars mest bara låtsas vara tuffa. En person som slåss med någon av stridsfärdigheterna Obevapnad strid, Dolkfäktning, Svärdfäktning, Påkfäktning, Spjutfäktning, Stavfäktning, Bågskytte eller Gun fu räknas som en stridskonstnär och är således cool.

En stridskonstnär kan när som helst satsa en till tre bättringspoäng på att utmana en annan stridskonstnär. Motståndaren kan välja att svara på utmaningen, och satsar precis lika mycket. Den som vinner matchen får tillbaka sin insats plus motståndarens insats plus ett poäng till. Den som förlorar blir av med sin insats, och är förmodligen svårt skadad eller till och med död.

Om en stridskonstnär utmanar en annan stridskonstnär och utmaningen antas så får ingen utomstående lägga sig i. Det är ohederligt och o-coolt, och straffas omedelbart med att den som lade sig i förlorar lika många bättringspoäng som insatsen var. Om han inte har tillräckligt med bättringspoäng för att betala detta så får han en bättringspoängsskuld, som måste betalas tillbaka innan bättringspoängen kan användas igen. Skulden är lika med insatsen minus antalet bättringspoäng som man hade.



HUR MAN LÅTER BLI ATT DÖ

Observera att man kan försvara sig mot skjutvapen. Det är ingen regelmässig skillnad på att försvara sig mot ett svärd som mot ett skjutvapen. I de flesta fall så innebär ett lyckat försvar bara att man lyckas hålla sig i skydd, men har man egenskapen Stridskonstmästare (se grundreglerna sidan 83) så kan man dessutom använda följande riktlinjer om försvaret går så pass bra att man inte blir skadad eller bara får en skråma:

Färdighetsvärde Hur man låter bli att dö

+2	Stridskonstmästaren har tränat att röra sig och placera sig där kulbanorna i allmänhet inte går (som gun kata i <i>Equilibrium</i>).
+4	Stridskonstmästaren kan uppfatta kulbanan och är så snabb att denne kan ducka undan kulorna (som agenterna i <i>Matrix</i>)
+6	Stridskonstmästaren kan slå bort kulorna med ett närstridsvapen (som med ljusvärjor i <i>Star Wars</i>).
+8	Stridskonstmästaren kan koncentrera sin chi till en barriär som kulorna inte kan penetrera (som Neo i <i>Matrix</i>).
+10	Stridskonstmästaren låter kulans negativa energi fara rätt igenom honom utan att skada honom (som albinotvillingarna i <i>Matrix Reloaded</i>).

TRÅKIGT SNABBA HANDLINGAR

Det är lite tråkigt att en strid som varar i en halvminut omfattar dussintalet rundor, kortspel och tärningsslag, medan en förförelseakt kan pågå under en hel kväll eller till och med veckor, och omfatta ett enda tärningsslag och kanske ett kortspel. Problemet finns även i andra situationer som inte omfattar strid, till exempel att klättra upp för murar, navigera genom asteroidfält, smyga genom sensorövervakade korridorer och allehanda knepiga men längre situationer.

Problemanalys: Problemet ligger i att man låter ett enda tärningsslag och/eller kortspel simulera en hel serie med handlingar. Tärningsslaget simulerar endast övergången från ej påbörjad till färdig, och resultatet av tärningsslaget blir huruvida det fungerar eller inte, hur lång tid det tar, eller hur bra resultatet blir. Det enda man väntar på efter tärningsslaget är att spelledaren ska bli klar med beskrivningen.

DEFINITIONER

Handlingen är motsatt:

Nollat:	Gå två moment åt vänster.
Misslyckat:	Gå ett moment åt vänster.
Oavgjort:	Ingen lyckas med någonting.
Lyckat:	Gå ett moment åt höger.
Perfekt:	Gå två moment åt höger.

Handlingen är inte motsatt:

Nollat:	Gå ett moment åt vänster.
Misslyckat:	Inget händer.
Precis lyckat:	Gå ett moment åt höger, men svårigheten på nästa slag ökar med ett snäpp.
Lyckat:	Gå ett moment åt höger.
Perfekt:	Gå två moment åt höger.

Misslyckat	Start	Moment 1 klar	Moment 2 klar	Moment 3 klar	Färdig
------------	-------	---------------	---------------	---------------	--------

Passiv lyckas	Moment 3 klar	Moment 2 klar	Moment 1 klar	Start	Moment 1 klar	Moment 2 klar	Moment 3 klar	Aktiv lyckas
---------------	---------------	---------------	---------------	-------	---------------	---------------	---------------	--------------

Figur 4: Moment vid svårighetsslag och motsatt slag