

SKYMNINGSHEM
ANDRA IMPERIET



YUKIKAZE:

SKUGGOR

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

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

Yukikaze: Skuggor	3
Parter	5
 Gästgivargården	 9
 Vad som händer	 13
Akt 1: Vårdshuset	14
Akt 2: Det stora svärdet	16
Akt 3: Tryck	17
Akt 4: Undergång	19
Akt 5: Alternativ	20
Och sen?	22
 Regler	 23
Hur man slår	24
Strid	25
Skada och smärta	26
 Hjälpmedel och rollpersoner	 29
Gästliggare	30
Tateya Kanae	31
Midohara Eri	33
Fujiwara Kimiko	35
Okawashu Mariko	37
Rena Akihira	39
Nanasawa Shioru	41
Nanasawa Yurika	43
Sonoda Yuki	45
Heidi Junge	47
 Spelledarpersoner	 49
Spelledarpersoner	50
Statistformulär	58
Anteckningar	59



YUKIKAZE: SKUGGOR

Divisionen Yukikaze ("Snöstorm") är en snab-
binsatsstyrka i den Vita gudinnans tempel.
Deras uppgift är att sättas in med kort varsel
i fredsskapande, fredsbevarande eller överva-
kande operationer runt om i Federationen där
den lokala polisen eller armén inte klarar av
jobbet.

Divisionen har haft nästan ett och ett halvt
års fronttjänstgöring (eller vad man nu kan
kalla det). De har börjat med att stoppa ett in-
bördeskrig på Siminatessa, drivit ut rebellar-
mén därifrån och givit den lokala regeringen
möjlighet att bygga en fredlig administration
där. De har tillbringat ett år i Nya Camelot och
under den tiden avvärjt en statskupp, fångat
en avhoppare, hämtat tillbaka ett stulet at-
tackskepp och avslöjat en konspiration i syfte
att driva Nya Camelot ut från Federationen.
Därefter har de lyckats rädda kungahuset på
Kasensk från en palatskupp och drivit bort
piratflottor från den primitiva världen. De är
med andra ord väl förtjänta av lite semester.

Efter lång och hård fronttjänstgöring (eller
vad man nu kan kalla de senaste månadernas
fredsbevarande operationer) så har divisionen
Yukikaze tagits ur tjänst för vila och rekrea-
tion. De har skickats till ett spa utanför Keis-
utse på världen Nirana, där de har några veck-
ors betald semester. Anläggningen omfattar,
förutom ett traditionellt nihoniskt värdshus
även utomhusbad och varma källor, massage
och allmän ompyssling. Meningen är helt en-
kelt att de nio flickorna i divisionen ska kunna

HEJ OCH TACK!

Hej! Du har precis börjat läsa det fjärde konventsäventyret
om jaktdivisionen Yukikaze, och vi på Rävsvans Förlag skulle
vilja passa på att tacka dig för att du spelleder det här även-
tyret åt oss.

Vi skulle vilja uppmärksamma dig på en sak: det här även-
tyret presenterar inte bara en stary utan en hel produkt,
nämligen Skymningshem: Andra Imperiet. I den produkten
ingår även en miljö och ett regelsystem. Det är ett enkelt
regelsystem, och i appendixet finns det i ultrakondenserad
form. Snälla, använd reglerna, så att spelarna får en uppfatt-
ning om hur det fungerar.

Återigen, tack för hjälpen, lycka till, och se till att roa dig
själv och dina tilldelade spelare efter bästa förmåga!

varva ner efter stressen innan de återgår till
hemmabasen för avgenomgång och lättare ut-
bildning innan de får en verklig permission.

Vad de inte vet är att de Svarta drakarna, den
piratliga som spelat stor roll i samtliga strids-
uppdrag sedan Nya Camelot, har tröttnat på
att divisionen Yukikaze hela tiden lägger sina
näsor i blöt. Drakarna har dock insett att de
här flickorna är elitsoldater, medan piraterna
är som pirater är mest: utbildat slödder. De
har förlorat tillräckligt många av sina bästa
soldater i direkta konfrontationer. Inte heller
kan de dra sig undan situationen, eftersom det
visar hur mjäkiga de är gentemot sina "part-
ners". Det skadar helt enkelt deras anseende
att låta deras ärkefiender sedan drygt ett år



slippa undan, men de har inte möjlighet att själva ta hand om saken.

Hur mycket det än tar emot så måste Svarta drakarna ta hjälp av utomstående. De har därför vänt sig till shinobi no mono, ”de i skuggorna”, de fruktade nihonska lönnmördarna, för att ta hand om divisionen Yukikaze, och de tänker passa på nu när de är sårbara. Dessvärre så är det här ett hot som Templets underhållsetjänst inte har kunnat förutse eller snappa upp, så flickorna och Templet är lyckligt omedvetna om saken.

Shinobi har sett en möjlighet vid badhuset och har lyckats att delvis infiltrera badhuset, i syfte att slå till när det passar bäst. Deras plan är att låtsas vara terrorister som tar gisslan av politiska skäl, i avsikt att lura de efterföljande utredarna. Sedan kommer förhandlingarna stranda och delar av gisslan avrättas.

Vad varken shinobi eller Yukikaze har lyckats förutse är Sinevals utmaning, en osanktionerad stridskonstturnering, som har sin final vid samma spa som Yukikaze ska gästa. Sinevals utmaning är öppen för alla obehäpnade stridskonster i Federationen, oavsett stil. Inga prispengar delas ut någonsin, och man får själv bekosta alla resor som krävs. Det är snarare

ett religiöst sökande efter den perfekta krigaren än en tävling för pengar och berömmelse.

Uttagningen till Sinevals utmaning har pågått under lång tid i gränder, parker och skogar runt om i Federationen, och nu har åtta utvalda kämpar letat sig till samma spa som Yukikaze för att kämpa de sista matcherna till toppen.

SAMMANFATTNING

Det finns nio rollpersoner i äventyret. Varje spelare får titta igenom dem som finns och välja en rollperson. Övriga rollpersoner blir spelledarpersoner för äventyret.

Äventyret börjar ganska stillsamt med att rollpersonerna kommer till Hirys gästgivargård eller ryokan, där de tas emot och får sina rum. De får bekanta sig med omgivningarna och de redan existerande gästerna. De tas om hand och pysslas om med massage, manikyr, bad, te, god mat et cetera.

Det första som sticker ut ur mängden är de åtta utan efternamn och med vandringsstavar, det vill säga Sinevals utmaning. De sticker så att säga ut ur mängden en hel del, och det är viktigt att spelledaren påpekar detta. Allt eftersom Sinevals utmanare förbereder sig för finalmatcherna så kommer de att rekognoscera terrängen, för att kunna tillgodogöra sig så mycket terrängfördelar som möjligt. Samtidigt håller de sig för sig själva och undviker uppmärksamhet så pass mycket att det börjar bli misstänkt.

Samtidigt börjar rollpersonerna märka att de är övervakade. Det är folk inne i rollpersonernas rum när de inte är där. Vidtar de några säkerhetsåtgärder eller är extra vaksamma så lär de lägga märke till smådetaljer som är rubade.

Shinobi låtsas vara terrorister som tar gisslan för att driva igenom sina politiska krav. De samlar ihop alla personer som de kan på ett och samma ställe och stänger av området. Därefter framför de sina krav till myndigheterna och börjar förhandla. Förhandlingarna är bara ett spel för galleriet. Syftet är att få förhand-

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 hejls 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.



lingarna att stranda, ha ihjäl valda delar av gisslan (rollpersonerna) och sedan fly.

Äventyret kan sluta på två sätt, grovt räknat: rollpersonerna kan kasta ut shinobi trots begränsade resurser, och de kan få spö av shinobi. Får de spö av shinobi så är äventyret slut. Nio trogna tempelväktare faller i strid och får en värdig begravning inom templet – kom ihåg att shinobi är anlitade för att ha ihjäl rollpersonerna.

Om rollpersonerna tvärtom ger shinobi spö så kommer polisen att ta över vid värdshuset. Det finns inga spår som leder vidare till Svarta drakarna, eller som för den delen gör det möjligt att nysta upp shinobis organisation. Rollpersonerna överlever i så fall en dag till, med äran att ha smiskat rumpa av en vanvördig fiende. Dessutom har de nu fått shinobi som personliga fiender, utöver drakarna.

Men vad som händer därefter är en annan historia för ett annat konvent.

UPPLÄGG

Äventyret är upplagt i fyra akter.

I **akt 1** anländer rollpersonerna till badhuset, installerar sig och bekantar sig med området. Till en början är det rätt mysigt, men det bör framgå ganska snart att något är väldigt fel. Används Sinevals utmaning till en början för att visa att något inte är som det borde, och fortsätt sedan med den direkta övervakning som rollpersonerna utsätts för.

I **akt 2** slår shinobi till, förklädda som terrorister. De spärrar in stället, samlar ihop all gisslan och ser till att de är oskadliggjorda. Det kan gå våldsamt till, och det finns en reell risk att rollpersoner dör. Få inte panik om det händer. Eftersom det finns hela nio rollpersoner att välja på så borde det finnas ca 3-5 tillgängliga reservrollpersoner, beroende på lagets storlek. Låt i så fall spelarna välja en ny rollperson och fortsätta spela.

VARFÖR BOMBAS INTE STÄLLET?

Tyst nu! Vill du spela äventyret eller inte?

Behöver du en bortförklaring så är det svårt att bygga ospårbara sprängmedel. Sprängmedel och ämnen som kan användas för att bygga sprängmedel innehåller markörer som gör att man kan spåra ämnet ifråga. Det vet shinobi om, och eftersom de inte vill bli spårade så använder de inte sprängmedel.

I **akt 3** börjar "terroristerna" förhandla. Det bör framgå att terroristerna faktiskt inte är intresserade av att nå resultat – de verkar snarare jobba för att stranda förhandlingarna. Det finns några shinobi som låtsas vara gisslan, och de kommer att verka för att rollpersonerna ska göra något dumt. Den här akten är dels en fråga om att få fram pressen av en gisslansituation, dels att få reda på fakta, och dels planera inför framtiden så att man kan göra något åt saken.

Akt 4, slutligen, innebär att antiterroriststyrkor gör sitt tillslag, och shinobi utnyttjar tillfället för att göra upp med rollpersonerna. Rollpersonerna är handikappade genom att de saknar vapen och är i ett taktiskt rätt kasst läge – vilket ju bara är en del av utmaningen. Det kan hända att akt 4 helt utgår och ersätts då av **akt 5**, i vilken terroristerna flyger iväg med en korvett och rollpersonerna som gisslan.

Rent tidsmässigt, planera ungefär en halvtimme för rollpersonsval och introduktion. Därefter, planera att det går åt ungefär en timme till akt 1, en halvtimme till akt 2, en timme till akt 3 och en timme till akt 4, för total speltid på ca 4 timmar. Det ger dig ungefär en timme reservtid utifall att det inte går som planerat.



PARTER

Följande parter har en roll i äventyret:

YUKIKAZE

De nio valbara rollpersonerna utgör insatsdivisionen Yukikaze ("Snöstorm"). De är allihop numera erfarna veteraner, med minst ett och i flera fall åtskilliga års tjänstgöring i skarp tjänst bakom sig.

Åtta av dem kommer från den Vita gudinnans tempel och är alltså lika mycket prästinnor som de är stridspiloter. Dessa har en för Templet traditionell bakgrund: de har vuxit upp i Templet och fått en gedigen skolgång med vad man kan förvänta sig av grundskola plus ämnen som stridskonst, meditation och kalligrafi.

Den nionde, Heidi Junge, kom med "på sladden" i och med tjänsten på Siminatessa för ett och ett halvt år sedan. Hon är helt sekulär och alltså inte prästinna, utan är frivilligpilot i Siminatessas milis som kommit att hamna i Yukikaze.

Ingen av divisionsmedlemmarna är van vid något liv i lyx eller att bli ompysslade. Heidi är tvärtom ganska van vid fältliv där en tältsäng under kamouflagenät är ett gott liv och en säng i ett skyddsrum är en lyx. De övriga åtta är vana vid att sova i sovsal på en madrass på golvet. Nu när de inte är i tjänst så har de inte tillgång till sina högpresterande jaktskepp, utan de står avställda i Keisutses rymdhamn. De har svärd som en del av sina officerstecken, men de har inte några eldlansar eller andra moderna vapen, dels på grund av att sådana tar för mycket plats i skeppen och dels för att man inte får bära sådana när man inte är i tjänst. En av flickorna är en god bågskytt, men på grund av begränsad plats i jaktskeppet så har hon ingen sådan med sig även om hon legalt sett kan komma undan med den.

SHINOBI NO MONO

Shinobi no mono är infiltratörer, spioner, sabotörer och i viss mån även lönnmördare. De har anlåtats för att ha ihjäl de nio medlemmarna i Yukikaze. Eftersom Yukikaze är en snabbinsatsstyrka, och således kompetent och militär personal, så tar shinobi no mono inte några risker: deras plan är att omringa flickorna, isolera dem och sedan slå till på en gång. De kan inte slå till mot dem en och en, eftersom de andra i så fall kan vidta motåtgärder och uppdraget kommer då misslyckas. Således måste de ta allihop på en gång. Det är den stora faran i hela operationen för shinobi.

En del av shinobi har redan infiltrerat spat i form av extrapersonal och stabsvikarier till förhandlarna. Flera andra har gömt sig i bergen och skogarna utanför spat och väntar.

Shinobi har tre mål för handen, och hela planen har med dessa mål att göra. Målen anges i prioritesordning, inte i tidsordning.

1: Skydda klanen. Klanen måste gå säker från operationen. Den efterföljande utredningen – ty en sådan kommer – ska inte leda till klanen på något sätt. Därför måste det finnas spår som leder från klanen när det gäller ansvaret, samtidigt som det inte får finnas spår som leder till klanen.

2: Skydda operatörerna. Klanens medlemmar är en väldigt dyrbar resurs. Varje medlem förväntas vara villig att offra sitt liv för klanen, men medlemmarna är klanen. Inte nog med det, medlemmarna tar årtal att träna upp, och det är dumt att offra klanmedlemmar i onödan. Det innebär att förlusterna måste vara så få som möjligt. Shinobi kommer inte att fega ur, men de kommer å andra sidan inte att göra onödiga offer.

3: Utför uppdraget. Uppdraget är i det här fallet att eliminera de nio divisionsmedlemmarna i Yukikaze. Andra personer är helt ovidkommande.



Givet den här prioriteringsordningen så har man valt att genomföra tillslaget maskerade som terrorister. Täckmanteln som man har valt är terroristorganisationen Daito, och man har skapat en hel historia och filosofi om dem.

DAITO

Daito finns egentligen inte. De har skapats enbart som täckmantel för att kunna ha ihjäl rollpersonerna i säkerhet. All information om Daito är därför endast villospår, men det är något som shinobi arbetar för att upprätthålla.

Daito betyder ungefär "det stora svärdet", och är en reaktionär radikal grupp som vill återföra hedern i samhället och bygga upp det på nytt, inspirerat av iynisins samhälle i Kejsardömet Tikanari. De vill rensa bort moderna odygdigheter och dagens parasitsamhälle, och bygga upp ett nytt rent samhälle när det gamla är bortrensat. Daito vill framförallt göra sig av med alla institutioner som försvarar det varande odygdiga samhället, inklusive den Vita gudinnans tempel.

Information om Daito är alltid rätt ny. De har inte förekommit i media i mer än några veckor innan äventyret börjar, strax efter att planen formulerats och en lite längre tid efter att rollpersonernas semester blivit planerad.

SVARTA DRAKARNA

Det är Svarta drakarna, den ökända piratligan, som har anlitat shinobi för att ge sig på rollpersonerna. De har beslutat sig för att statuera exempel för att visa att man muppar inte med Svarta drakarna ostraffat. Det är dels nödvändigt för att hålla ihop drakarna internt, men också för att upprätthålla drakarnas status i den undre världen. Drakarna har dock inte skickligheten som krävs för att ta itu med rollpersonerna själva, eftersom rollpersonerna är elitsoldater medan den typiska drakpiloten eller draksoldaten är en beväpnad mobb. Därför har man anlitat shinobi.

Det finns endast en person från drakarna på plats, och det endast för övervakning. Det är

Sagewaru Kanako, en vithårig nihonsk kvinna som är drakarnas andrebefäl. Hon tar det lite personligt, eftersom de nio flickorna i divisionen fascinerar hennes chef och älskare Shiu Han. Hon är helt enkelt svartsjuk, även om hon naturligtvis inte skulle erkänna det för sig själv eller någon annan.

SINEVALS UTMANING

Sinevals utmaning är en religiöst obunden mysticistisk rörelse. Den har sin grund i stridskonsten, som man menar leder till självkontroll och självinsikt. Tanken är att man ger sig ut på en slags pilgrimsfärd som syftar till att öka insikten inom ens stridskonst. Under den pilgrimsfärden så möter man andra kämpar i närstrid, obeväpnad eller med stav.

Synen på Sineval-rörelsen är väldigt blandad. Å ena sidan är den fräck och cool, och de som går med vinner ofta en hel del insikt och ära, både inom rörelsen och ute bland folket. Å andra sidan så är det en rörelse som faktiskt går ut på att slå varandra gul och blå under väldigt okontrollerade former, och det ser inte ordningsmakten med blida ögon på. Inte ens ordningsmakten kan dock förneka att Sineval-rörelsens medlemmar är bland de fridsammaste medlemmarna i Federationen (förutom under utmaningarna), då våldsverkare inte har något att hämta i rörelsen. Samtidigt kan inte ens de fräckaste sineval-groupies förneka att Sineval-rörelsen inte är särskilt samhälls-uppbyggande, utan enbart är inriktat mot individens behov av upplysning.

Eftersom man är mer ute efter den insikt inom stridskonsten än den perfekte idrottsmannen så finns det bara tre regler: inga vapen, inget dödande och ingen uppmärksamhet. Striderna måste vara obeväpnade eller stav mot stav, och man får inte döda sin motståndare. Däremot finns det ingenting som kontrollerar omständigheterna eller kampmiljön, utan kämparna får slåss varhelst de kommer överens om det och utnyttja terrängens alla fördelar. Det gör att det är en farlig turnering, och den är därför inte sanktionerad och därmed illegal. Därav den tredje regeln: ingen uppmärksamhet. Gör



ingenting som drar uppmärksamhet till rörelsen, som till exempel att ställa till bråk. Faktum är att man riskerar att bli utkastad ur rörelsen om man slåss med någon som inte är med i rörelsen.

Åtta kämpar från rörelsen har bjudits in till den här turneringen tillsammans med ett halvdussin funktionärer. De har ingenting med attentatet att göra. Tvärtom så finns de bara i äventyret som villospår och potentiell hjälp mot slutet, dvs en fartreglerare för spelledaren.

NAKASE DENSHI

Nakase Denshi är ett niraniskt företag som tillverkar konsumentelektronik, antingen själva eller genom underleverantörer. För närvarande håller man på att förhandla om en ny underleverantör, och i traditionell ordning så bjuder man underleverantörens representanter på spa i samband med förhandlingarna. Således finns det sex personer från underleverantören Kyushintaiden Denshi plus fyra värdar från Nakase Denshi på värdshuset.

De sex gästerna från Kyushintaiden är en särskild förhandlare, vice vd, marknadsansvarige samt deras respektive sekreterare. De fyra värdarna från Nakase har inte högre rang än sekreterare. Deras jobb är att se till att gästerna har gott samband med Nakase och försöker pussla ihop gästernas schema med Nakases vd och marknadsansvarige, och i största allmänhet se till att förhandlingarna går så smidigt som möjligt.

Vid tillfällena så kommer även en delegation om fem personer från Nakase. Det är Nakases vd och marknadsansvarige samt tre sekreterare. De sover aldrig över, utan är bara här för middagar och förhandlingar.

Sekreterarna från Nakase Denshi är föremål för shinobi no monos infiltration. Tre av Nakase Denshis värdar har tvingats sjukskriva sig eller stanna hemma på grund av vård av barn, varvid en ersättare från shinobi tar över dennes plats. Dessa sjukdomar kan lätt orsakas med rätt gifter som avger lagom influensa-

liknande symptom som lurar de flesta allmänläkare.

Gästerna från Kyushintaiden har ingenting med plotten att göra, utan är helt omedvetna om mordförsöket. Samma gäller de högre funktionärerna från Nakase.

ÖVRIGA GÄSTER

Det finns tre familjer på värdshuset också, en trebarnsfamilj, en tvåbarnsfamilj, och ett barnlöst par som jobbar på det. De har ingenting med angreppet att göra, utan är bara oskyldiga offer.

RYOKAN NO HIRYU

Hiryus gästgivargård är en gästgivargård och spa i bergen ovanför staden Keisutse på planeten Nirana. Det är egentligen inget anmärkningsvärt med det: det är en traditionell nihonisk gästgivargård i anslutning till naturligt varma källor, som är hyfsat populärt hos Keisutses nihonska befolkning samt hos en del turister mer långväga ifrån. Det är inte överdrivet lyxigt, utan snarare rustikt om än komfortabelt och med en god servicenivå. Priset är inte allt för högt på grund av läget.

Gästgivargården sköts huvudsakligen som ett familjeföretag med extraanställd personal när gästtrycket blir högre, oftast i samband med högsäsong. Det är inte högsäsong just nu, men närvaron av totalt fyrtiofem gäster vid ett och samma tillfälle har skapat en tillfällig boom, vilket har gjort att man fått anställa extra personal (detta utnyttjar förstås shinobi no mono för att infiltrera gästgivargården – en del av personalen är säsongsarbetande shinobi).

De som "arbetar ärligt" på gästgivargården har egentligen inte någonting med plotten att göra. De jobbar bara på ett trevligt värdshus och trivs ypperligt med det.



GÄSTGIVARGÅRDEN

Ryokan no Hiryu, "Hiryus gästgivargård", är en traditionell nihonisk gästgivargård som ligger vid några varma källor.

Gästgivargården består av ett huskomplex med två sammanbyggda huslängor, en separat tredje huslänga som för närvarande är avställd, samt ett badhus med dusch, varma bad, kalla bad, sandbad och de inhägnade källorna. Gården omges av en mur som omsluter hela området. På området finns även en vackert anlagd trädgård med en karpdamm.

Man har planer på att bygga ut gästgivargården med en fjärde huslänga för ytterligare trettioåttio gäster, men då måste man även bygga ut badet som i nuläget blir trångt under huvudsäsongen.

OM DÖRRAR OCH VÄGGAR

Alla ytterdörrar ser tunna och bräckliga ut vid första anblicken, men är i själva verket byggda i tämligen kraftiga syntetmaterial som med stor omsorg tillverkats för att se ut som traditionella skjutdörrar i trä och papper. Samma gäller innerdörrarna och innerväggarna. Alla yttre dörrar är genomlysiga för att släppa in naturligt ljus utifrån. Däremot är de inte genomskinliga. Många innerdörrar är också genomlysiga på samma sätt. Garderobsdörrar, badrumsdörrar och innerdörrarna och innerväggarna till konferensrummen är inte genomlysiga.

Deras största finess är att de är ljudisolerande: man kan alltså ställa till ett rejält rabalder i ett rum utan att de i rummet bredvid hör, trots att det skenbart bara är ett tunt ark papper emellan. Utöver det är de tämligen hållbara, ungefär som en normal gipsskivevägg. Det är alltså ingenting som man bara hugger sig igenom med ett svärd, men det går att förstöra med lagom mycket våld. En slägga eller ett bräckjärn duger alldeles utmärkt.

Väggar och dörrar av det här slaget byggs mellan bärande pelare, och sitter alltså fast. Skulle det behövas så kan rum delas in ytterligare, med lösa väggar och dörrar som enkelt sätts upp där de behövs. Dessa är av samma sort som de fasta väggarna, fast löstagbara. De är inte lika bra på ljudisolering på grund av springor och mellanrum över väggarna, men de duger för det mesta. Exempelvis så används de för närvarande för att dela in konferensrummet i ett stort rum och två mindre där parterna kan dra sig tillbaka.

Den enda dörr som har gångjärn är porten in till innergården. Alla andra dörrar är skjutdörrar. Alla dörrar kan låsas elektroniskt och kopplas till en personlig apparat, då att endast gästen kan komma in där. Han behöver då inte hämta ut någon nyckel, utan det räcker med att komma i närheten av dörren så länge man har apparaten på sig.



OM GÄSTRUM

Alla gästrum är traditionella nihonska gästrum. Storleken mäts i tatami eller mattor (varje matta är ungefär 2x1 meter). Ett typiskt tvåbäddsrums är fem tatami och ett fyrbäddsrums är åtta tatami. Garderober räknas inte in i rumsstorleken, och inte heller toalett. Man sover på en futon, bäddmadrass, som dagtid förvaras i en låda eller en garderob. Alla rum

har en garderob för bäddmadrasser, en garderob per bädd för personliga artefakter och en toalett med dusch. Fyrbäddsrums har toalett med badkar.

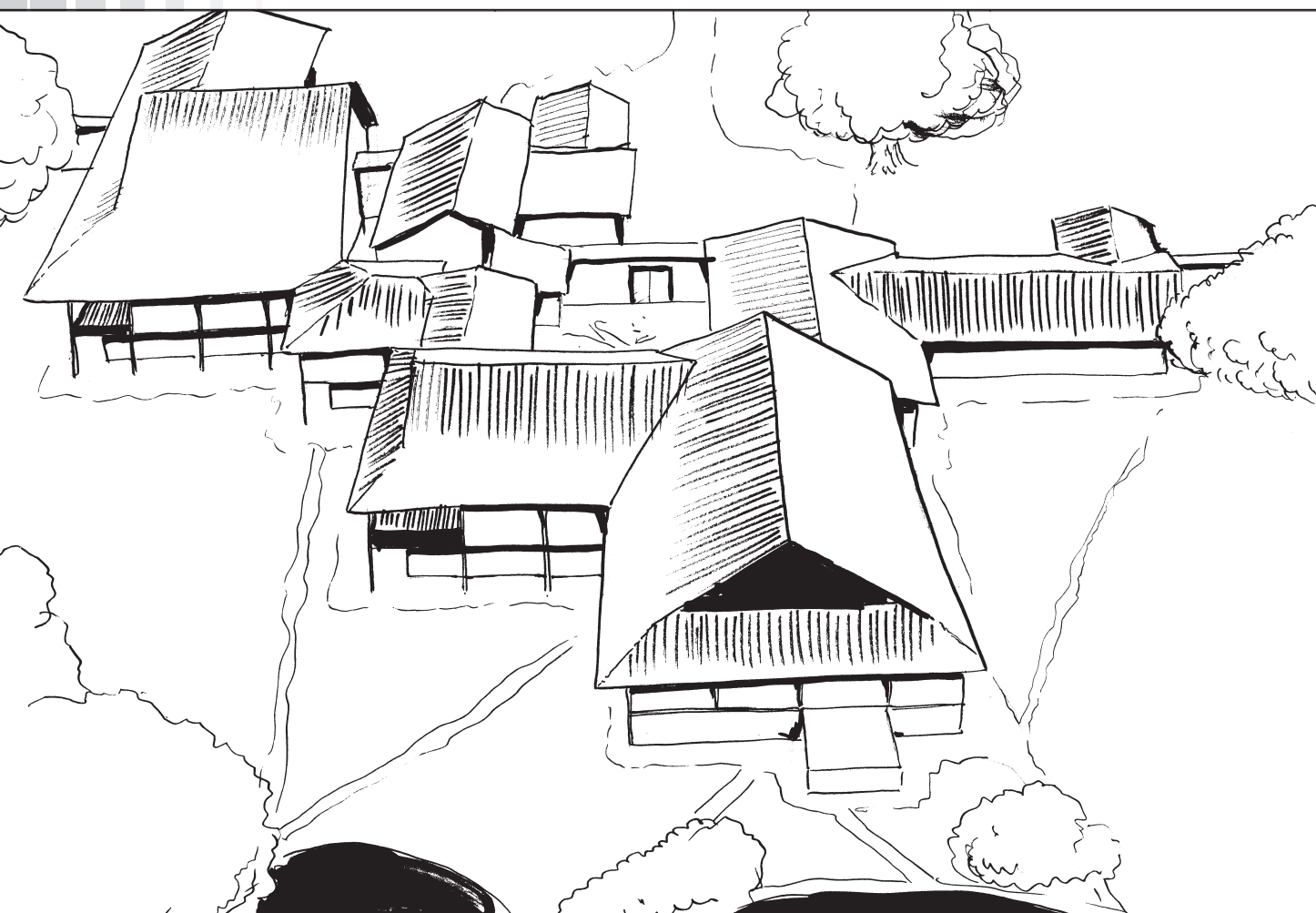
Rummen städas varje dag med början klockan 10, även om man naturligtvis låter bli om det finns gäster i rummet. Personalen kan se vilka rum som är städade på sina personliga apparater samt huruvida gästerna är i rummet eller inte, så tvingas de vänta på senfärdiga gäster så kan den som är närmast gå dit för att städa så fort som rummet är tomt.

GÄSTGIVARGÅRDEN

Från vänster till höger, sidolängan, personallängan, huvudlängan och ovanför den innergården. Karpdammen syns längst ner och är en del av parken. Utanför bild till vänster finns extralängan, och utanför bild nere till vänster finns badhuset.

SERVICE

Gästgivargården tillhandahåller följande tjänster till sina gäster:



- Småttjänster som kan lösas med telefonsamtal, exempelvis att ringa efter taxi, boka restauranger, boka biljetter till evenemang etc. Även upp-slagstjänster och rekommendationer kan ordnas.
- Tvätt. Gästerna kan få sina kläder tvättade utan kostnad.
- Bad och personlig tvätt. Gäster som vill bada kan om de vill få hjälp med intvålning och tvättning. Inga sexu-ella tjänster erbjuds. Man förväntas vara vältvättad innan man kliver i badet.
- Skönhetsvård. Det omfattar mani-kyr, massage, hudvård, zonerapi och vad man nu kan förväntas önska.
- Städning av rum. Sker automatiskt så fort gästen lämnat rummet.
- Frukost, lunch och middag. Frukost och lunch ingår och består av buffé, dvs det är bara att äta så mycket man vill. Middag kostar extra, och är alltid à la carte. Maten är god men huvudsakligen nihonisk.

INNERGÅRDEN

Gården innanför porten är en enkel gård där gäster tas emot. Fordon får ställas utanför porten, annat än undantagsvis.

HUVUDLÄNGAN

Huvudlängan har plats för ungefär trettio gäs-ter. Det är ett traditionellt nihoniskt hus i fle-ra sektioner. De två sektionerna närmast in-gången är enplanslösningar. Dessa har dörrar mot parken, men inte ut mot gästgivargårdens omgivning. Matsalssektionen har två våningar med gästrum på övervåningen och matsal på bottenvåningen. Gästrumen på övervåningen vetter ut mot en loftgång. Storhuset har tre våningar med gästrum på de två nedersta vå-ningarna och konferensrum på den övre.

SIDOLÄNGAN

Sidolängan har plats för ca tjugo gäster till. Längan är byggd i anslutning till muren som omgärdar gästgivargården, och det finns inga fönster eller dörrar utåt. De dörrar och fönster som finns vetter alla ut mot parken. Sidoläng-an har tre våningar, varav den tredje våningen endast finns under det höga taket. Där finns den största och lyxigaste sviten. På de två an-dra våningarna finns gästrum. Den andra vå-ningens gästrum har en loftgång utanför.

PERSONALLÄNGAN

Personallängan har dörrar mot utsidan, för att kunna ta emot varuleveranser eller för att personalen ska komma och gå utan att det stör gästerna. Personallängan innehåller också ett kök, kylrum, frysrum, tvättrum, städrum och lager. Övervåningen i personallängan har per-sonliga rum för Hiryu och hans familj. Det finns övernattningsrum i nedervåningen för inhyrd personal. Personallängan är sammanbyggd med både huvudlängan och gästlängan genom en L-formad byggnad som hyser kök, städrum och tvättrum, och som även låter gäster gå från sidolängan till gästlängan inomhus.

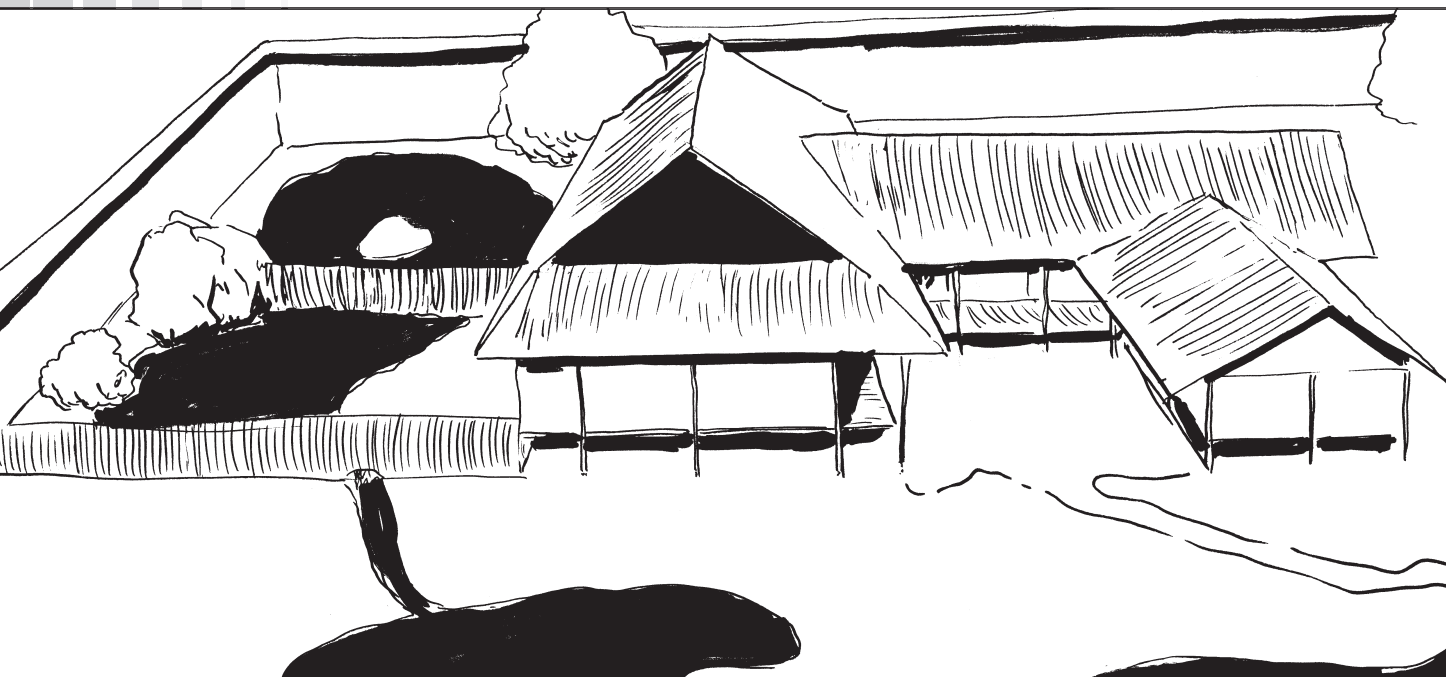
EXTRALÄNGAN

Den tredje längan är stängd och öppnas inte förrän vid högsäsong. Det är ett treplanskom-plex med loftgång på andra våningen, och här finns plats för ytterligare trettio gäs-ter. Man är tvungen att gå utomhus ungefär tio meter för att komma till sidolängans tak, innan man kan komma inomhus och komma undan uselt väder.

PARKEN

Gästgivargården omfattar även en park, som är helt omgärdad av gårdens mur. Här finns en karpdamm, vackra gångstigar, välansade buskar och träd, små broar och ett par pavil-





BADHUSET

Från vänster till höger, källbadet, tvätthuset, omklädningsrum och bastu, samt tillbyggnad. Damernas är i den övre delen, herrarnas i den undre delen. Källvattnet rinner ut i en avvalningsdamm där det blandas ytterligare med kallvatten, och rinner ut i karpdammen nere till höger. Utanför bild till höger finns extralängan, och runt om karpdammen neråt till höger finns huvudlängan.

jonger där man kan sitta och äta i det fria. Det går att fiska karp om man vill, men man får fråga då. Fiskeavgiften läggs i så fall till notan, men fångar man något så kan man få det tillrett och serverat.

BADHUSET

Badhuset består av fyra delar, källbadet, tvätthuset, omklädningsrum och tillbyggnad. Tillbyggnaden innehåller mest materiel som handdukar, tvål, schambo, pimpsten och liknande förbrukningsmateriel för tvätt, samt rengöringsmedel och verktyg för rengöring och städ av baden. Omklädningsrummen är separata för herrar och damer (herrar mot parken,

damer bort från parken) och har dessutom varsin bastu i anslutning.

Herrar och damer har sedan separata ingångar till tvätthuset. Båda könen har ett rum där de kan tvätta sig, ett duschrum, ett kallbad och ett varmbad. Dessutom finns det rum med bänkar för massage. Båda avdelningarna har sedan separata utgångar till källbadet som är utomhus.

Källbadet är indelat i två avdelningar, en för herrar och en för damer. Det är en stor gemensam damm i vilken hett vatten sipprar upp från marken och blandas med lagom mängd kallt vatten från en övertäckt bäck från bergen. Dammen är indelad i två delar med ett högt staket som kan tas ner vid önskemål. Vill man snoka på det andra könet så kan man klättra på en klippa på andra sidan dammen.

Dammen är inte särskilt stor eller djup, och inte särskilt optimal att simma i. Närmast staketet och långt från stranden så blir dammen så djup att man inte bottnar, men annars når man alltid botten oavsett var man är. Det finns stenhällar i dammen som är på precis lagom djup för att man ska kunna sitta på dem, och det är synnerligen populärt att sitta lutad mot strandkanten och pimpla sake eller öl.

VAD SOM HÄNDER

Som tidigare nämnts så är äventyret indelat i fem akter, varav fyra förmodligen kommer att användas.

AKT 1: VÄRDSHUSET

Vad händer: Rollpersonerna anländer till värdshuset. De inkvarteras och får bekanta sig med omgivningen. De får möta en del kluriga personer som håller hus på värdshuset. De blir ompysslade och omskötta, och blir paranoidea. "Terroristerna" förbereder sig. Sinevals utmaning har sina första matcher.

Stämning: Avslappnad semester som övergår till lätt paranoia.

Tidsplanering: Räkna med ungefär en timme till denna akt.

INCHECKNING

Äventyret börjar på tröskeln till värdshuset. De har landat sina skepp på rymdhamnen utanför Keisutse på planeten Nirana och tagit två taxibilar upp till värdshuset. Taxichaufförerna har fått betalt, ropar "Ha det så trevligt" och susar iväg från platsen.

Det första som händer mottagningen: de får checka in i gästgivargården och visas till sina rum. De får dra av sig sina flygdräkter och ta på sig något mer bekvämt, och de får möjlighet att göra något åt sin hygien. Därefter får roll-

TIDSLINJE

Tidslinjen är ett hjälpmedel för spelledaren för att hålla ordning på tiden.

1e efter Ljuse: Sinevals utmaning bestäms ska hållas i närheten av Hirys gästgivargård med början den 36e. Funktionärerna bokar sina rum.

12e efter Ljuse: Finalisterna i Sinevals utmaning är bestämda. Dessa bokas in på gästgivargården.

30-33e efter Ljuse: Shinobi börjar infiltrera personalen.

32-35e efter Ljuse: Finalisterna börjar ramla in.

33e efter Ljuse: Gästerna från Kyushintaiden Denshi anländer. Förhandlingarna mellan Kyushintaiden och Nagase börjar.

34e efter Ljuse: Rollpersonerna anländer och checkar in. Äventyret börjar.

34e efter Ljuse: Kanako och Minako, två av värdarna för Nakase Denshi, tvingas åka hem för vård av barn. Matsu, ännu en av värdarna, blir sjuk och måste åka hem. Deras ersättare kommer på kvällen.

36-40e efter Ljuse: Finalduellerna börjar.

36 eller 37e efter Ljuse: Shinobi slår till.

10 efter Mörke: Rollpersonernas vistelse vid gästgivargården planeras ta slut.

personerna i princip fria händer att utforska... ehrr, må gott och bli ompysslade.

Rollpersonerna har fyra rum att dela på, tre tvåbäddsrum och ett fyrbäddsrum. Rummen har inte några sängar. Däremot finns det ett

antal kistor med en madrassbädd eller futon som rullas ut på golvet när man ska gå och sova.

○MPYSSLING

Rollpersonerna har ett öppet program på värdshuset. Det finns ett antal aktiviteter som de kan ta del av så länge som de befinner sig på värdshuset.

Massage: Shiro och Kekure är två ypperliga massörer och naprapater. Deras tjänster står till rollpersonernas förfogande under dagtid på värdshuset. Rollpersonerna kan bli precis hur hårt knådade de vill. Känslan av välbefinnande efter genomförd massage är helt otrolig, även om massagen i sig är tidvis smärtsam.

Bad och bastu: Värdshuset är mest berömt för sina heta källor och varma bad. Det varma vattnet sipprar upp i en het källa en bit ifrån värdshuset och leds via kanaler till flera bad, dels ett hetbad som det ångar kring, och dels ett varmbad som bara är bekvämt. Båda dessa bad är utomhus och separerade av ett bambuplank i en del för herrar och en del för damer.

Gäster förväntas tvätta sig noggrant innan de kliver ner i badet – badet är till för att njutas, inte för att tvätta sig i. Därför finns det ett omklädningsrum där man tar av sig, ett tvättrum där man tvättar sig ordentligt, och slutligen badet där man njuter av badet och sällskapet. Tjänstefolk från värdshuset finns att tillgå för att tvätta gästerna innan de kliver ner i badet.

Eftersom värdshuset har utskänkningstillstånd så får gästerna möjlighet att dricka i badet. Både kall öl och varm sake kan erbjudas, båda i små vattentäta lådor som praktiskt nog flyter på vattnet och därför kan finnas inom räckhåll och passas över till de andra vid behov.

Det här är ett ypperligt tillfälle att lära känna de övriga gästerna på värdshuset. Gästerna från Sinevals utmaning håller sig mest för sig själva, medan gästerna från Nakase Denshi och Kyushintaiden gärna blandar sig med rollpersonerna i badet och pratar med dem. Det

sker delvis med vissa skumma orsaker: några av sekreterarna i Nakase Denshi har bytts ut mot shinobi, och de utnyttjar förstået tillfället för att snoka.

En traditionell nihonisk verksamhet i heta utomhusbad är att kika: naturligtvis finns det några bland gästerna som mer än gärna tittar över planket in på damernas avdelning.

Räcker inte värmen i det heta badet så finns det även bastu att tillgå.

Mat: Maten på värdshuset är traditionell nihonisk, även om det finns husmanskost att tillgå. Den är dock av yppersta kvalitet och synnerligen god! Det finns frukostbuffé, lunchbuffé och à la carte på kvällen. Köket är dessutom tillgängligt dygnet runt för lättare mellanmål.

Värdshuset har som sagt var utskänkingsrättigheter och det finns en ganska stor variation av olika drycker, huvudsakligen från Nirana men till viss del från resten av Federationen också.

Manikyr: Vill man tortera sig med mer än massage så kan man även få manikyr.

Skönhetsbehandling: Hela arsenalen av diverse skönhetsbehandlingar finns, inklusive hudvård med allehanda krämer och salvor.

Sandbad: En intressant variant som finns här är sandbad, där man grävs ner i sanden i närheten av de heta källorna. Sanden är svart vulkanisk sand och ganska grovkornig, och den är konstant varm och fuktig på grund av vattnet som sipprar upp från källorna. Det är varmt, mysigt och avslappnande.

FÖRHANDLINGEN

Samtidigt som rollpersonerna befinner sig på värdshuset så har Nakase Denshi och Kyushintaiden sitt möte på samma värdshus. Gästerna från Nakase Denshi bor på värdshuset, medan representanterna för Kyushintaiden kommer upp varje morgon. Huvuddelen av dagarna så håller de båda företagens representanter sig undan i konferensrummen, där del efter del av underleverantörsavtalet går igenom. Så länge som förhandlingarna pågår så är dessa rum stängda för allmänheten. Tydliga skyltar säger



att rummen är bokade av Nakase Denshi med gäster och att man inte ska störa dem (den exakta texten är "Detta rum är bokat av Nakase Denshi. Förhandlingar pågår. Stör ej!").

På kvällarna är det mer avslappnat. Då får företagens representanter slappna av, de badar och får massage och äter gott.

Den 35e, rollpersonernas andra dag på spat, så planerar företagen att feta till nere i Keis-utses barer, vilket för deras del innebär ofantliga mängder sprit, öl och karaoke. Det är inte något som shinobi är helt förtjusta i, men de måste hålla uppe skenet och drar iväg. Den kvällen är alltså shinobinärvaron på värdshuset aningen mindre.

Planen är att när förhandlingarna väl är avslutade på kvällen den 37e så ska företagen ha en gemensam fest. Det kommer förmodligen att snyta sig när "terroristerna" anfaller.

TEMPLET

Det finns ett litet tempel tillägnat den Vitagudinnan en bit från värdshuset. Det finns ingen personal där från templet, utan det sköts om av folket i värdshuset. Det är en enkel och gammal stentrappa från värdshuset baksida upp längs med bergssidan upp till ett litet tempelkomplex. Det består i princip bara av en tempelport, så kallad *torii*, ett skjul med verktyg, ett hus med ett altare tillägnat Gudinnan, och ett öde bostadshus för en tempelpräst som inte bor här. Det finns inte mycket här, utöver lite sovattiraljer och köksredskap i boningshuset, en låda med rökelsestickor, en kista med enkla religiösa artefakter i trä, papper och rep, och en rejäl bronsklocka.

Bronsklockan sägs ge tur med sig om man slår i den nio gånger vid gryningen helt ensam.

SINEVALS UTMANING

Sinevals utmaning är den tidigare omtalade stridskonstturneringen som kommer att hållas på värdshuset och i dess omgivning. De åtta finalisterna möter varandra i dueller i all

avskildhet och slåss tills någon ger upp eller inte är kapabel att fortsätta.

Det innebär att då och då så dyker några av värdshusets övriga gäster upp med trasiga kläder, rejäla blåmärken, fläskläppar, svullna ögon, spruckna ögonbryn och andra typiska tecken på misshandel. Alla vägrar att svara på frågor, och i den mån personalen är upprörd så kommer det alltid någon av funktionärerna och slätar över händelserna, eventuellt med någon muta. Efter ett par sådana tillställningar så ombeds "de där gästerna med bara förnamn" att sköta saken diskret så att det inte stör de andra gästerna.

En duell börjar med att två personer utses till motståndare. Därefter spanar de på varandra ett tag, möts diskret och kommer överens om en tid och en plats. De meddelar en funktionär om tid och plats och ger sig så småningom av dit. Därefter utkämpar de duellen, obehäpnade eller med vandringsstaven. När duellen är utkämpad så återvänder de och båda talar om för funktionärerna om utgången. De får läkarvård av funktionärerna om så krävs.

Det är inte så svårt att smyga efter utmanarna till duellplatserna. Om en rollperson gör detta och lyckas hålla sig dold så blir rollpersonen vittne till en magnifik stridskonstuppvissning från två av Federationens absolut bästa närstridskämpar.

SPIONAGE

Allt eftersom övriga aktiviteter pågår så kommer shinobi att spana på rollpersonerna. De kommer dessutom att kontrollera deras rum och deras utrustning, så att de vet ungefär vad de har att vänta sig när de slår till.

Till en början är det inte något som rollpersonerna märker något av. Deras första ledtråd är att saker i rummet inte är där de var sist. Paranoida rollpersoner kan hitta på larmsystem som avslöjar om någon varit inne och rotat, exempelvis med hårstrån i väskor eller vid dörrar.

Om rollpersonerna blir misstänksamma så kan de så småningom identifiera dem som håller uppsikt över dem.



AKT 2: DET STORA SVÄRDET

Vad händer: "Terroristerna Daito" tar över värdshuset. De samlar ihop alla gäster i matsalen. Terroristerna genomsöker stället efter alla gäster, men har inte kompletta listor förutom på rollpersonerna.

Stämning: Chock och skräck.

Tidsplanering: Räkna med ungefär en halvtimme till en timme till denna akt. I värsta fall kan det dra ut på tiden om rollpersonerna tar strid.

"TERRORISTERNA" SLÅR TILL

"Terroristernas" plan är relativt enkel: kliv in genom dörren, plocka fram vapnen, ta över stället och samla ihop alla gäster till matsalen. Där hålls de som gisslan i det att man börjar förhandla. De extraanställda personerna på värdshuset hjälper till öppet, medan infiltratorerna i Nakase Denshi spelar med som gisslan.

De slår till då så många personer som möjligt är samlade i matsalen, lämpligen lunch. Då slipper de springa runt och leta så mycket. De kommer i två skåpbilar som parkeras och görs obrukbara framför porten genom att man river ut styrelektroniken i motorn, låser fast bromsarna och sticker hål på däckerna så att det blir svårt att bogsera bort dem. Syftet är att polisen inte ska kunna ta sats och köra en pansarbil genom porten.

Ledaren, som går under namnet Kawashima, ber att få uppmärksamheten från dem i matsalen. Han håller ett kort anförande, samtidigt som hans medhjälpare stänger av alla utgångar och börjar leta upp andra personer på värdshuset och för dem till matsalen. Det framgår ganska snabbt att Kawashima och hans kamrater är beväpnade, men eftersom folkmassor med panik är så mycket svårare att kontrollera så håller han talet istället för att skjuta i luften.

KAWASHIMAS TAL

Kawashima håller sitt tal i början av gisslandramat, när de flesta gästerna är samlade i matsalen.

"Kan jag få er uppmärksamhet, tack?

Vi är Daito, det stora svärdet, och jag nödgas meddela att det är mot er som svärdet först faller. Detta är det första hugget i utrensningen, det första hugget mot den odygdiga kropp som utgör Federationen.

Federationen är en ruten institution, som svämmar över av korruption och konsumtion! Det är ett samhälle som har glömt vad heder är. Det är ett samhälle som enbart består av parasiter! Sådana som ni!

Det är slut med det nu. Parasiter dödar man! Cancersvulster skär man ut! Det är det som Daito är: önskan att en gång för alla göra upp med cancer som Federationen och alla dess upprätthållare utgör, för att ett samhälle som bygger på heder och dygd ska kunna skapas i dess ställe!

Vi här i det här rummet, ni, jag och mina kamrater, är de första offren i utrensningen. För det ber jag om ursäkt."

Kawashima avslutar talet med att buga sig djupt och innerligt. Detta är förstås enbart teater, men viktigt för rollens skull. Rollen är en person som ser det som ohederligt att ta till terror mot vanligt folk, men nödgad att göra det och därför ser sig själv som ett offer också. I verkligheten kunde han inte bry sig mindre, men han är en skicklig skådespelare.

EFTER TALET

Efter talet släpas övriga gäster och de riktiga anställda in i matsalen. Samtliga personer i matsalen får sätta sig på golvet och dra ner byxorna till knäna och beordras hålla händerna bakom nacken. Syftet med det är att de ska tvingas ta tid på sig att resa på sig samt vara



hindrade om de gör det, så att terroristerna har kontroll på situationen.

Man gör ytterligare ett svep genom värdshuset för att se om man hittar någon mer. Man är lustigt nog mycket noggrann med att leta upp samtliga personer i divisionen Yukikaze, men övriga gäster är det faktiskt inte så noga med. Saknas någon av dem så letar man visserligen, men inte alls lika intensivt som om någon från Yukikaze (rollpersonerna) är borta.

Därefter tar man kontakt med myndigheterna och meddelar dem om situationen.

VÅLDSAMHETER

Terroristerna har eldlansar med sig, men på grund av att det mesta är inomhus så kan de inte skjuta med dem så mycket. En eldlans kräver ett minsta avstånd på mellan tre och fem meter för att energipulsen ska kongelera och bli skadlig. I de flesta fall så kan de bara använda dem som stavar, men en flera kilo tung stav som svingas rakt i nyllet på någon ska inte föraktas.

Utöver det så har alla terrorister svärd, och de tar dessutom med sig svärd till infiltratörerna i personalen. De har också målsökande kaststjärnor och koroshi-tama med sig. Koroshi-tama används bland annat som vakter – de aktiveras och sätts på att anfälla dem som kommer in i ett rum utan särskilda id-brickor på sig. Alla terrorister/shinobi har sådana id-brickor, även de som låtsas vara en del av gisslan.

Terroristerna är väldigt snabba med våld. De undviker att döda om de kan *med undantag av rollpersonerna*, men är mycket snabba med att slå ner någon till marken om denne gör motstånd och misshandla denne så att de håller sig i skinnet.

Sinevals utmaning håller sig lugna och snälla, av tre möjliga skäl. Dels så finns regeln att om de tar till våldsamheter mot icke-Sinevaler så blir de diskvalificerade (det är i och för sig tveksamt om den regeln gäller i sådana här exceptionella situationer), dels är de genom sin träning medvetna om att i en gisslansituation så kommer varje motståndshandling att öka

risken för skada för hela gisslan, och slutligen så väntar de på ett tillfälle som är taktiskt bättre.

Rollpersonerna har i bästa fall tillgång till sina svärd, som de bär som officerstecken. Det är inte förbjudet för en officer i Templet att bära svärd även när man inte är i tjänst, men det är i högsta grad olämpligt och avrådes från. I de fall de har dem i matsalen när midagen serveras så kommer de att samlas in, med våld om så krävs. Övriga vapen, till exempel pilbågar, tetsubo eller eldlansar, finns inte tillgängliga alls. Kampen får föras med svärd, erövrade vapen eller improviserade vapen, eller inte alls.

OM ROLLPERSONER DÖR

Det finns en risk att rollpersoner dör i den här akten. "Terroristerna" bryr sig inte så mycket – tvärtom innebär det ju bara ett riktigt mål mindre att bry sig om, så de är faktiskt mest tacksamma om rollpersonerna gör motstånd så att de kan döda dem.

Skulle rollpersoner dö så fall tar inte äventyret slut för de spelarna. Det finns ett antal reservrollpersoner i form av dem som inte valdes som de numera rollpersonslösa spelarna kan ta över.

För bok över vilka rollpersoner som dör! På utvärderingslappen så finns det en särskild kryssruta för avlidna rollpersoner. Syftet är inför framtiden, då vi planerar att stryka de rollpersoner som dödas mest under konventet i framtida scenarier.

AKT 3: TRYCK

Vad händer: "Terroristerna" börjar förhandla om gisslan och försöker få ut sitt budskap. Rollpersonerna märker att terroristerna inte är intresserade av framgång, utan tvärtom vill kvadda förhandlingarna.

Stämning: Tryckande stämning, hjälplöshet och spänd väntan.

Tidsberäkning: Beräkna ungefär en timme till det här avsnittet.

VÄNTAN

När all gisslan väl är hopsamlad så meddelar "terroristerna" myndigheterna om sin aktion. Det här gör han helt öppet så att hela gisslan hör.

"Jag talar för Daito. Jag har ett kort meddelande till berörda myndigheter" hörs ledaren Kawashima säga i sin personliga apparat. "Ett fyrtiotal personer har tagits som gisslan på Ryokan no Hiryu. Mina krav kommer snart att delges er. Från det att kraven har mottagits har ni sex timmar på sig att uppfylla dem. Därefter kommer jag att avrätta en person i gisslan var tionde minut, till dess att mina krav har uppfyllts. Garantier om att kraven ska uppfyllas kommer endast att förlänga perioden mellan varje avrättning till en halvtimme, inte stoppa dem. Observera att gästgivargården står helt under min kontroll. Varje försök till inbrytning kommer att leda till att hela gisslan avrättas. Ansvar för gisslans säkerhet ligger helt på er sida: lyd så kommer de inte att skadas."

Snart omringas hela gästgivargården av säkerhetstrupper, så att det inte går att komma vare sig in eller ut. Prickskyttar parkerar sig i träd i närheten och observationsposter placeras ut precis överallt. Samtidigt kommer ett mediauppbåd till platsen och börjar rapportera.

När media sätter upp sin bevakning så kommer "terroristerna" att spela upp ett antal nyhetskanaler på väggapparaten i matsalen. Det är alltså en kakafoni av nyheter om gisslandramat på gästgivargården, men alla kanaler säger i stort sett samma sak: ett okänt antal terrorister som kallar sig Daito har tagit ett fyrtiotal personer som gisslan på en gästgivargård utanför Keisutse.

KRAV OCH MOTKRAV

När läget stabiliserat sig både inne och ute så börjar terroristerna förhandla. De öppnar med en väldigt hård kravlista: till att börja med ska hela den Vita gudinnans tempel avlägsnas sin närvaro från Keisutse. Vidare vill man ha ett antal frihetskämpar släppta från fängelser runt om i Federationen. Slutligen vill man ha en fullt laddad och bestyckad korvett av typen Mononokehime att dra från platsen med. Man kommer att ta med sig en del av gisslan ombord på korvetten för att släppa dem vid ett senare tillfälle.

Det här går förstås inget vidare. Att Vita gudinnans tempel skulle ge sig av från Keisutse vore ungefär som att be Landstinget, grundskolan och Svenska kyrkan att lämna Sverige, och är således ett orimligt krav. Släppa frihetskämpar skulle man kunna gå med på, men det kan inte ordnas inom sex timmar. Korvetten är det dock inga problem med, men man vill gärna ha lite tid för att preparera den med övervakning. Till en början så håller sig myndigheterna kallsinniga.

Så småningom så finns dock Maro Kitamura, professionell förhandlare, tillgänglig och börjar förhandla med terroristerna. Hans strategi är att komma på vänlig fot med terroristerna och lirka med dem – han försöker få det att låta som att han är på deras sida eller åtminstone gisslan, men har en trög myndighetsapparat att arbeta mot. Han försöker därför få någonting av terroristerna som han kan förhandla med, exempelvis att de släpper några ur gisslan nu, så att myndigheterna inte ser det som fruktlöst.

LEDTRÅDAR

Själva förhandlingarna har en hel del ledtrådar i sig.

Politik (Informationssökning eller Mental förmåga/Bildning): Daito är en reaktionär rörelse. Flera av de frihetskämpar som man vill ha fria är syndikalister eller socialis-



ter, och således knappast allierade med Daito utan tvärtom fiender.

Uppmärksamhet (Leta eller Mental förmåga/Uppmärksam): Terroristerna håller särskild koll på just rollpersonerna. Det är specifikt dem som de letar efter i början, och resten håller de mest uppsikt över.

Vapen (Informationssökning, Leta eller någon Stridsfärdighet): Koroshi-tama är mycket ovanliga i terroristsammanhang, och shuriken i princip obefintliga. Terrorister använder eldlans, svärd och sprängmedel, inte shuriken och koroshi-tama.

Esoteriska förmågor (Luft eller Vatten): Om Rena söker ytligt i "terroristernas" huvuden (Fånga någons tankar) så kan hon se att de ljuger och spelar ett skådespel. Går hon på djupet (Fånga någons minnen) så kan hon avslöja hela plotten, men i så fall så märker "terroristerna" att någon är inne i huvudet och rotar. "Terroristernas" planer och handlingar ger också ekon från framtiden (Det framtidas röst), och Rena kan då se hur terroristerna specifikt dödar just rollpersonerna först, följt av flammor och explosioner.

Teckenspråk (Leta eller Mental förmåga/Uppmärksam): Terroristerna använder någon form av teckenspråk sinsemellan. Det gör att de kan ge en order muntligt, men en annan order med händerna. Är man inte uppmärksam så kan man mycket väl missa den här kommunikationen. Däremot kan man lägga märke till att en del av terroristerna gör saker som de inte fått muntliga order om.

Det andra offret (Leta eller Mental förmåga/Uppmärksam): Det andra avrättade offret är en av infiltratörerna. Henne har de inte ihjäl inför gisslans ögon, utan släpar ut henne och har ihjäl henne utom synhåll – tror man. Har man ögonen med sig därefter så kan man se henne, i högsta grad vid liv men numera i terroristernas kläder.

FÖRHANDLINGARNA KVADDAR

Till slut är det snöpligt uppenbart att terroristerna inte vill ge med sig. I slutet på tidsfristen, som kan ha förlängts ett par gånger, så tröttnar Kawashima. Han fipplar lite med väggapparaten fjärrkontroll och kopplar över samtalet med förhandlaren till den. Rollpersonerna kan se förhandlaren på bild och det är uppenbart att han kan se dem. Sedan går han bort till rollpersonerna och lyfter upp en av medlemmarna i divisionen som inte har valts som rollperson av någon spelare. Han sliter upp henne från golvet på lämpligt brutalt sätt och drar kniv. "Nu får det vara nog med prat!" fräser han och pekar med kniven mot väggapparaten. "Se nu vad ni tvingar mig att göra!" Sedan skär han halsen av henne, och gisslan skriker i panik.

"Bär ut skräpet" säger han åt två av sina medhjälpare, som släpar undan kroppen. Kawashima börjar därefter verkställa sina hot, och avrättar en person i gisslan var tionde minut. Det andra "offret" är en av infiltratörerna, och är alltså en fejkavrättning. Det tredje offret ska bli en av rollpersonerna, men då gör myndigheterna något åt saken och stormar stället.

AKT 4: UNDERGÅNG

Vad händer: Förhandlingarna kvaddar och antiterroriststyrkorna anfaller i syfte att befria gisslan.

Stämning: Action, våld, hetta och hämnd.

Tidsåtgång: Omkring en timme.

FÖRBEREDELSE OCH STRATEGI

Myndigheterna har spanat av stället. De har listat ut var gisslan hålls och var terroristerna håller hus. Däremot har de missat koroshi-tama, vilket kommer att försena intrånget. Det finns också prickskyttar i träden utanför gästgivargården, redo att ge understöd till allting som rör sig på utsidan. På gårdssidan av huvudbyggnaden så kan prickskyttarna även

skjuta genom de tunna väggarna på mål i rummet innanför.

Elitsoldater med optokamo har redan riggat vägar in. Huvudporten är försedd med sprängladdningar som spränger loss dörren från karmen. Likadant är det med sido- och bakdörrar, och soldater är redo att kliva över muren med hjälp av stegar som snabbt rullas fram mot muren.

Strategin är därefter att huvuddelen av styrkorna rusar mot matsalen, där huvuddelen av terroristerna befinner sig och hela gisslan, för att oskadliggöra terroristerna så snabbt som möjligt innan gisslan skadas. Resten säkrar byggnaden och framförallt en väg ut. Gisslan ska sedan snabbt föras ut ur matsalen, genom korridoren, genom hallen, ut från byggnaden och in i två för ändamålet framrullad pansarskåpbilar, där de snabbt hjälps in i skåpbilarna. Skåpbilarna susar sedan raka vägen till polisens garage, där identifikations- och kris-team redan är beredda att ta hand om gisslan. Man vill snabbt identifiera gisslan, ge akut läkarvård, ge psykologstöd så snart som möjligt och samtidigt inleda förhör för att få reda på vad som egentligen hände. Skadade som inte kan röra på sig för egen maskin och döda får evakueras separat till ambulanser.

Sådan är i alla fall planen.

I MATSALEN

När insatsen börjar så har nästa tiominutersfrist just slutat. Kawashima pekar på en av rollpersonerna och två av terroristerna drar sig dit. En ska greppa tag i och lyfta upp rollpersonen, och den andre ska skära halsen av henne i ännu en spektakulärt blodig uppvisning.

Då sprängs portarna! En kort skarp smäll skakar om byggnaden, och flera andra smällar hörs på håll. Eldlansar och explosioner hörs ute i hallen. Terroristen som ska skära av rollpersonen kommer av sig, vilket lämnar ett utrymme för agerande.

Rollpersonerna är inte de enda som får utrymme att agera, utan Sinevals utmaning kommer också att göra saker. Rollpersonerna och Sine-

vals utmaning är visserligen obehäpnade, men det går säkert att ta vapen från någon.

Så fort polisen stormar så sätter "terroristerna" igång med plan B, det vill säga att ha ihjäl medlemmarna i Yukikaze så fort som möjligt och sedan lämna stället. Det innebär att rollpersonerna är förstaprioritetsmål för terroristerna direkt, och de har bara de få sekundernas frist av överraskning i början att tillgodogöra sig samtidigt som de måste göra sig fria från byxorna kring knäna.

AKT 5: ETT ALTERNATIV

Vad händer: Förhandlingarna kvaddar inte, och shinobi ger sig av med en mononokehimekorvett. Rollpersonerna tas med som gisslan, liksom Sagewaru Kanako. Inne i korvetten gör de upp.

Stämning: Action och skadeglädje.

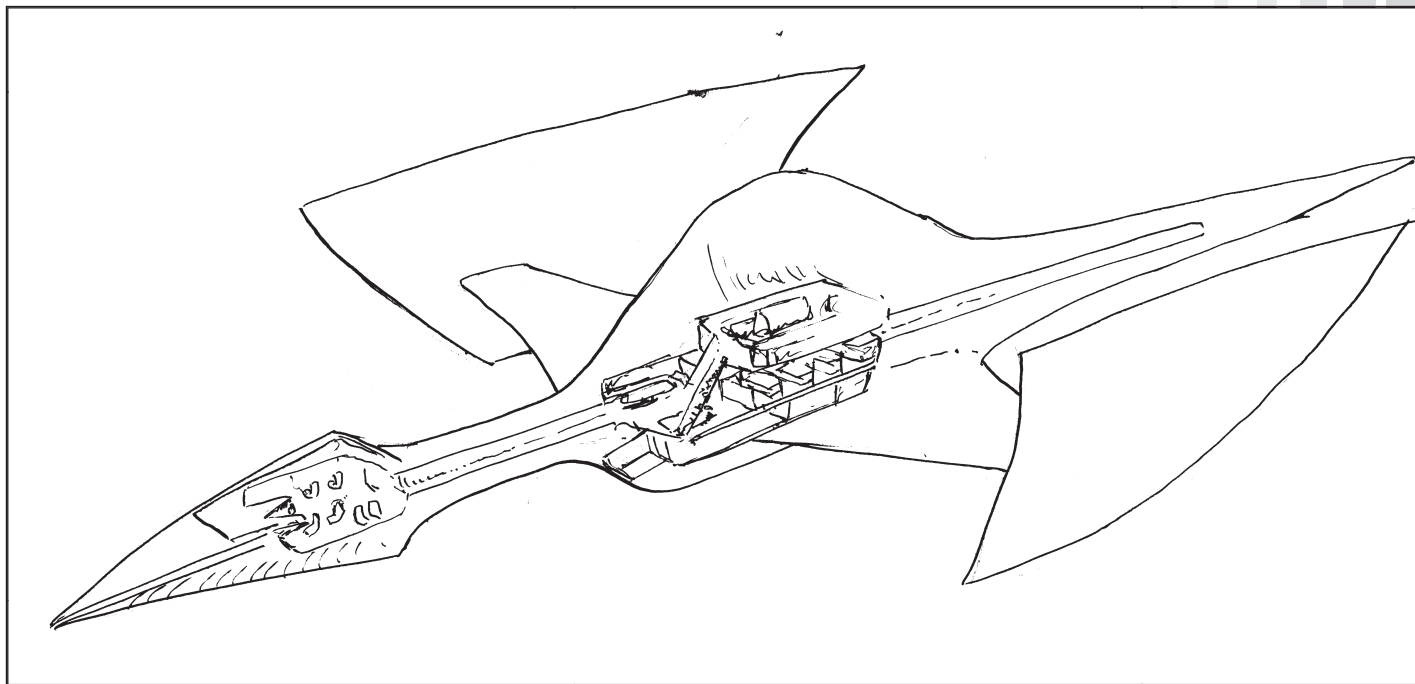
Tidsåtgång: Omkring en timme, möjligen mer.

...DET HÄR VAR INTE PLANEN...

Det kan hända att rollpersonerna påverkar förhandlingen en aning, kanske i något utslag av ädelmod, så att delar av terroristernas krav går igenom, exempelvis att de tar rollpersonerna som gisslan ombord på korvetten till dess att frihetskämparna släpps lösa. Det här hände i en av speltestgrupperna, och det är säkert fler som kommer på liknande idéer.

Templet preparerar förstås skeppet. Efter som de vet om att det finns folk från templet i gisslan så hoppas de att några av dessa tas ombord på skeppet och lämnar små överraskningar till dessa. Det finns en spårsändare inbyggd i kommunikationssystemet – man kan alltså inte hitta någon spårsändare över huvud taget, och det krävs en rejäl analys av programkoden i kommunikationssystemet för att kunna hitta spårsändarprogrammet. Sändningen i sig är krypterad och dold, så om man inte vet exakt vad man ska leta efter så hittar man ingenting i signalspektrumet.





Dessutom lämnar de vapen ombord med markörer för att gisslan i templet ska hitta dem. Markörerna är i form av skyltar som inte ska befinna sig på en tempelkorvett, men som verkar vara helt naturlig för en person som inte är från Templet. Templet bygger helt enkelt en fälla, och hoppas att rollpersonerna kan utlösa den.

"Terroristerna" tar med sig rollpersonerna, infiltratörerna inom Nakase Denshi samt Sagewaru Kanako. Ombord på skeppet och ute i rymden så släpper de loss infiltratörerna och Sagewaru Kanako. De ber Kanako om ursäkt för den hemska behandlingen, och säger sedan åt henne att rollpersonerna står till hennes förfogande. Hon kan också få behålla skeppet om hon vill, bara de släpps av någonstans.

KANAKOS PLAN

Kanako inser att en kraftfull militär korvett vore jättebra att ha i piratflottan, så hon använder komsystemet för att ta kontakt med Drakarna. Tanken är att de ska möta upp med korvetten och dra därifrån, efter att ha släppt av terroristerna/shinobi någonstans.

MONONOKEHIME

Ovan finns en sprängskiss på en mononokehime. Längst fram (till vänster) finns en brygga där det finns sju sittplatser för pilot, andrepilot, fartygschef, sensorofficer, kommunikationsofficer och två skyttar. Från den går en smal tunnel bak till mittdäck där hytter finns samt kabyss och mäss. Hytterna delas enligt varma bäddens princip. Från mittdäck går en smal tunnel akteröver in i svansen för underhåll av kontragravsystemet.

Nedre däck har torpedrum, luftsluss, dockningsdörr, hygienutrymmen och fartygschefens och andreofficerens hytter.

Övre däck har enbart maskinrum och konsoller för livsuppehållande system, som luftrenare, vattenrenare, vattentankar, primära sekvensomvandlare för kontragrav och annat som regelbundet behöver underhållas i en korvett.

Hela längden är ca 99 meter, så det är en stor best.

TEMPLET'S PLAN

Templet tänker följa korvetten med sina superhemliga Kamihime-spaningsskepp och borda skeppet när det är lämpligt, exempelvis när det är trångt vid en portal. De skickar i så fall en avstängningssignal till korvetten, som plötsligt inte lyder kontrollerna utan tvärstan-



nar. Ljuset släcks på insidan. Två bordnings-skepp dockar, och Templets elittrupper störmar ombord i mörkret.

ROLLPERSONERNAS PLAN

Vad rollpersonerna har för plan har vi ingen aning om, men med lite letande så kan de hitta en klase resurser som de kan använda sig av. I luckor och en del hörn så finns det små knivblad som de kan använda sig av för att göra sig fria. I felmärkta luckor så finns till och med svärd att få tag på. Man kan ta svärd från shi-nobi.

Som om inte det var nog så finns ett röststyrt gränssnitt inbyggt. Skeppet lyder automatiskt just rollpersonernas röster på alla nivåer. Ledtrådar om det finns också i form av nya och felmärkta, exempelvis skylten "röststyrt gränssnitt" på en varmvattenledning eller ventilationsutblås. Man hoppas helt enkelt att gisslan från templet finner de här skyltarna så pass märkliga att de funderar över dem, och kommer på att någon vill säga "röststyrt gränssnitt" till just dem och vad det betyder. Allting som kontrolleras elektriskt kan kontrolleras av rollpersonerna genom röstgränssnittet.

Skeppet är också preparerat för att ta emot kontrolls signaler utifrån. I princip kan rollpersonerna eller Templet göra precis vad de vill med skeppet.

Skeppet har ingen separat spårsändare, eftersom alla korvetter som standard har en krypterad identifikationssignal inbyggd i kommunikationssystemet. Så länge som kommunikationssystemet är påslaget så skickar skeppet kontinuerligt en dold hemlig identifikations- och spårsignal. Därför behövs ingen separat spårsändare.

OCH SEN?

Så vad händer sen? Till att börja med avslutas episoden. I princip avslutas den med att incidenten på värdshuset är över. Du kan sammanfatta vad som händer sedan: överlevande rollpersoner tas om hand av polisens eller templets krisgrupp och förhörs. Döda rollpersoner får en hedersbegravning inom Templet. En lång och svår utredning börjar för att få reda på vad som egentligen hände, men det är inte säkert att man får reda på hela sanningen. Något läbbigt verkar finnas kvar som är dolt.

Ditt jobb som spelledare är nästan slut. Du ska bara fylla i ett formulär som du får av arrangörerna, och som ska användas för poängbedömning. En del av poängbedömningen är spelarnas betyg på dig och på äventyret. Poängen av dig som spelledare går med i bedömningen av lagets slutplats i turneringen, medan bedömningen av äventyret bara är feedback till Rävsvans Förlag. Glöm inte att lämna in bedömningsformuläret till arrangörerna.

När formuläret är ifyllt har du bara en sak kvar att göra, och det är att tacka dina medspelare för en trevlig upplevelse.

Därmed får vi på Rävsvans Förlag tacka dig som spelledare för att du har hjälpt oss att demonstrera *Skymningshem: Andra imperiet*, och hoppas du hade lika trevligt som vi hade.

REGLER

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

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

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

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

HUR DU LÄR DIG REGLERNA

Demoreglerna är en trestegsraket, som består av tre steg:

- Hur man slår
- Anfall och försvar
- Skada

De tre stegen bygger på varandra. Det första steget visar vad handlingar är och hur man gör för att lyckas med dem, både enkla och motsatta. Enkla handlingar är sådana där handlingen rör omgivningen eller döda föremål, inte andra personer. Motsatta handlingar är sådana där den egna handlingen är rakt motsatt en annan persons handling.

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

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

HUR JAG LÄR UT REGLERNA

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



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

STIL

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

HUR MAN SLÅR

Det första raketsteget handlar om hur man slår tärningar. I *Andra Imperiet* används en tiosidig tärning. När vi skriver "tärning" så menar vi en tiosidig tärning numrerad 0-9. Det finns tärningar med fler eller färre sidor (den

vanliga tärningen har sex sidor, men sådana används inte). Det finns tiosidiga tärningar numrerade på konstiga sätt, inklusive 1-10 och tiotalen 00-90. Men vi använder en helt vanlig tiosidig tärning numrerad 0-9.

HANDLINGAR

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

SVÅRIGHET

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

SLAGET

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

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

Svårigheter, motstånd och modifikationer



En tärning + ett attribut + en färdighet + eventuella modifikationer

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

RESULTAT

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

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

Motsatta slag används när motståndet utgörs av en person som inte vill att du ska lyckas med din handling. Hans handling är rakt motsatt din. Exempel kan vara att leta upp en väl dold fälla, leta efter ett maskerat rymdskepp på sensorerna, springa i kapp, bryta arm, smyga sig förbi en letande vakt, och liknande

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

Hur mycket vet man eller kan man?

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

Vad har man gjort?



handlingar. I det här fallet så slår båda parterna varsitt slag, som sedan jämförs med varandra.

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

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

STRID

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

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

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

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

ANFALLARE OCH FÖRSVARARE?

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

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

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

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

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



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

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

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

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

ANFALLSSLAG

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

FÖRSVARSSLAG

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

Gå därefter vidare till att räkna fram skadepotentialen.

SKADA OCH SMÄRTA

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

SKADEPOTENTIAL

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

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

STRYKTÅLIGHETSSLAG

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

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

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

SAX MOT SAX

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

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

LET'S DO THIS!

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



HJÄLPMEDEL OCH ROLLPERSONER

När äventyret börjar så ska spelarna välja varsin av de nio rollpersonerna som finns att tillgå. De nio rollformulären finns på sidorna 31 och framåt, med en framsida och en baksida för varje rollperson. Framsidan har text om bakgrund och personlighet, medan baksida har rena speldata.

GÄSTLIGGARE

Gästliggaren är ett hjälpmedel som kan delas ut till rollpersonerna om de frågar efter den och anstränger sig för att få tag på den. Det krävs till exempel att man hackar datasystemet i gästgivargården. Svårigheten för det är 9. Man kan också smyga sig in i receptionen och läsa av den eller skriva ut den när portieren inte är där.

Gästliggaren är listad per rum. Den första siffran är vilket hus som rummet finns i. Om rumsnumret är tvåsiffrigt så är den andra siffran numret på rummet i huset och huset har bara ett plan. Om rumsnumret är tresiffrigt så är huset ett flervåningshus, och andra siffran är numret på våningen medan tredje siffran är numret på rummet på den våningen.



GÄSTLIGGARE

11: Kiro
11: Shin
12: Chie
12: Grå
13: Farahn
13: Tatsu
14: Vizla
15: Tom
21: Fei Ku
21: Nishuan
22: Keihatsu
22: Shodan
23: Marak
23: Werker
311: Tamura Mizuho
311: Yanagishima Katsumi
312: Abe Hirohide
312: Koushun Takami
313: Hakazubare Tanda
314: Ito Shiguya
321: Hatsudara Kanako Sugawara Bunta
321: Wakana Matsu Umemiya Tatsuo
322: Fuji Minako Matsukata Hiroki
322: Watase Tsunehiko

323: Sagewaru Kanako
324:
511: Midohara Eri
511: Tateya Kanae
512: Fujiwara Kimiko
512: Okawashu Mariko
513: Nanasawa Shioru
513: Rena Akihira
521: Heidi Junge
521: Nanasawa Yurika
521: Sonoda Yuki
531:
532:
533:
611: Endo Reiko
611: Endo Shima
612: Endo Emi
612: Endo Toyo
613: Higa Kohei
613: Maeda Yuuka
621: Toda Kimie
621: Toda Shinji
622: Toda Mai
622: Toda Makae
622: Toda Shiro
623:



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.

Större delen av Yukikaze har Kanae själv pusslat ihop av dem som fanns tillgängliga. Hon har därför ett ansvar för dem, men vet också vad de går för. Några har tillkommit senare, men dem har Kanae lärt känna genom arton månader i fältoperationer. Speciellt händelserna på Nya Camelot, inklusive ett kupp-försök, har givit henne insikt om hur divisionen fungerar ihop.

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	39
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

SKADESEKTION, ROLLPERSON



Lätta skador

— lyckas → ☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ Omtöckning x |

misslyckas —————> Allvariga skador ☐☐☐☐☐ Ömtäckning x 2

misslyckas 10+ —————> Kritiska skador ☐☐☐☐☐ Omtöckning x 3 -

misslyckas 20+ —————> Dödande skador ☐☐☐☐☐

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Omtöckning och utmattning ☐ Omtöckning ☒ Utmattning

Type	Vapen	Skadevärde	Omtöckning	Försvar	Färdighet
Personligt	Svärd	4	3	5	Svärdfäktning
Personligt	Lång eldlans	7	7	2	Eldlansskytte



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 – det är en väldig skillnad på Heidis kamraderie och Eris giri, trots att båda innebär kåranda eller gruppmentalitet.

Ålder	37
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

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

Typ	Vapen	Skadevärde	Omtöckning	Försvar	Färdighet
Personligt	Svärd	4	3	5	Svärdfäktning
Personligt	Lång eldlans	7	7	2	Eldlansskytte

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 kunskapstörstande Kimiko inte förstår.

Ålder	29
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), pejora (flytande), camanglia (flytande), äldre angesi, lamarkiska, weldiska

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

Typ	Vapen	Skadevärde	Omtöckning	Försvar	Färdighet
Personligt	Svärd	4	3	5	Svärdfäktning
Personligt	Lång eldlans	7	7	2	Eldlansskytte



Den glada slagskämpen

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

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

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

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

Mariko kan inte tala angesi. Om någon inte talar nihoni så måste Mariko göra sig förstådd genom tolk.

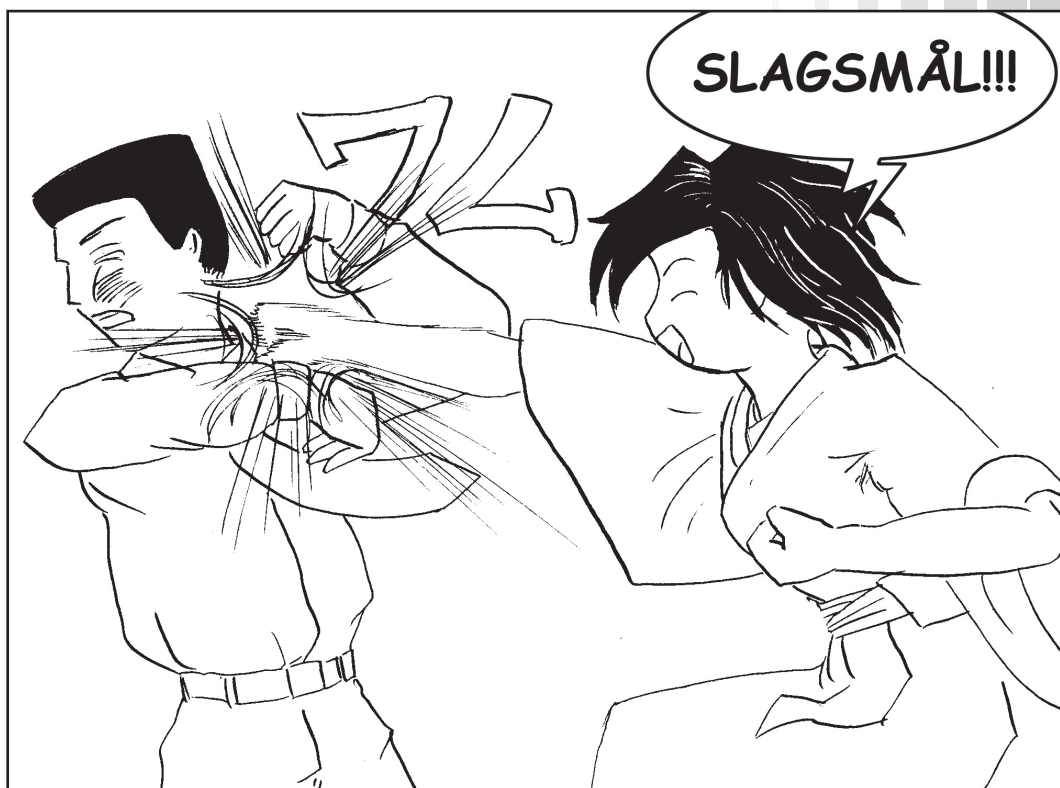
Relationer: Mariko är en rebell. Hon har svårt att komma överens med Eri och Kanae,

Ålder	26
Född	Chuodoru, Rhea
Längd	170
Vikt	66
Blodgrupp	B
Favoritmusik	Skramligt och bullrigt och snabbt

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 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), camanglia

SKADESEKTION, ROLLPERSON



Lätta skador

— lyckas →

– misslyckas

- misslyckas

☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ Omtöckning x | —

Allvarliga skador ☐☐☐☐☐ Omtöckning x 2 —

→ Kritiska skador ☐☐☐☐☐ Omtöckning x 3

► Dödande skador ☐☐☐☐☐

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Omtöckning och utmattning ☒ Omtöckning ☒ 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



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 bakgrund, medan Kanaes utanförskap härstammar från hennes jobb som chef. I vilket fall som helst så är det något som Rena kan identifiera sig med. Det är dock inte samma sak som att vara vän med dem, men Rena vet i alla fall vad de går igenom.

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

Ålder	30
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 föremål i det förflutna)

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

Typ	Vapen	Skadevärde	Omtöckning	Försvar	Färdighet
Personligt	Stav	3	4	6	Stavfäktning
Personligt	Lång eldlans	7	7	2	Eldlansskytte



NANASAWA SHIORU

Den undflyende partyinglan

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

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

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

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

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

Det är för övrigt större delen av Shiorus lön också.

Förmågor: Shiorus är riktigt, riktigt bra på två saker: tåla alkohol och sjunga. Hon hade

Ålder	26
Född	Kidaroyo, Yukiashi 3
Längd	161
Vikt	62
Blodgrupp	B
Favoritmusik	Popmusik



förmodligen kunnat göra sig en karriär som sångerska om hon inte var inom Templet som stridspilot, och hon är i det närmaste omöjlig att supa under bordet.

Relationer: Den krångligaste relationen är den till Yurika. Shioru och Yurika är tvillingar och älskar varandra som syskon. Problemet är att Yurika är förstoppad och tråkig, så de grä-

lar 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 papperskorgen.

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

NANASAWA SHIORU

Attribut:

Kroppskontroll +1

Fysik +1

Mental förmåga ±0

Social förmåga +2

Färdigheter:

Supa +4

Romans +2

Spel&Dobbel +2

Uppträda +4

Sjunga +2

Manövrer +2

Fordon: Rymdskepp +4

Artilleri +2

Svärdfäktning +2

Dans +2

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

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

Typ	Vapen	Skadevärde	Omtöckning	Försvar	Färdighet
Personligt	Svärd	4	3	5	Svärdfäktning
Personligt	Lång eldlans	7	7	2	Eldlansskytte

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 plikt-känsla för det, både gentemot systemen och gentemot Gudinnan.

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

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

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

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.

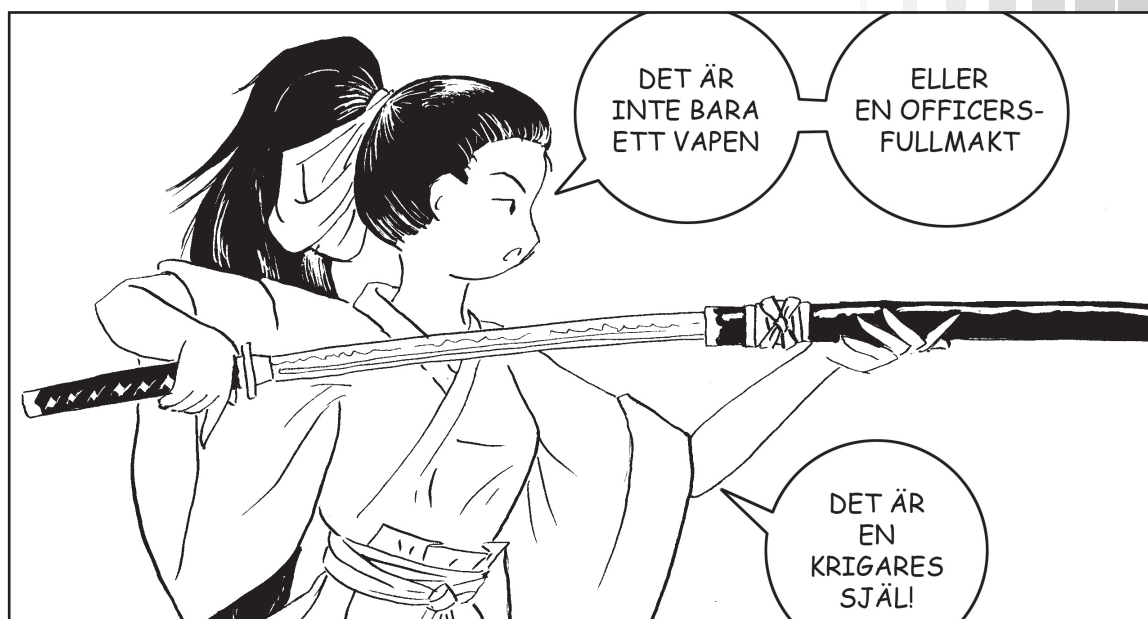
Relationer: Även om Yurika och Shioru är syskon så innebär det

Ålder	26
Född	Kidaroyo, Yukiashi 3
Längd	161
Vikt	62
Blodgrupp	B
Favoritmusik	Popmusik

inte att de alltid drar jämnt. Tvärtom kan de ofta ligga i luven på varandra, eftersom Shioru inte kan ta ansvar för någonting. Yurikas relation till Eri och Kanae är god men formell.

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

Yurikas bästa kamrat är Rena.



NANASAWA YURIKA

Attribut:

Kroppskontroll +3

Fysik +1

Mental förmåga +1

Social förmåga

Färdigheter:

Meditation +2

Akrobatik +2

Manöverer +4

Fordon: Rymdskepp +4

Artilleri +2

Obeväpnad strid +2

Svärdfäktning +4

Bågskytte +6

Hantverk: Kalligrafi +4

Språk +2: Nihoni (flytande), pejora (flytan-

de), camanglia, äldre angesi

SKADESEKTION, ROLLPERSON



Lätta skador

— lyckas → ☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐ Omtöckning x |

misslyckas → Allvariga skador ☐☐☐☐☐ Ömtäckning 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

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 sökte hon till flygkadettskolan på Fo'ur och blev antagen. Med ett färskt flygtillstånd i kimonoärmen så blev hon slutligen skickad som praktikant till Yukikaze med Midohara Eri som mentor (senpai).

Förmågor: Yukis energi är hennes otvivelaktigt största tillgång. Hon har också en fantastisk kunskap om shōjo 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 är jättekass på angesi. Hon kan några få ord med vidrig brytning, så hon kan kommunicera långsamt och på absolut enklaste nivå.

I

Ålder	20
Född	Fo'ur, Siro Minor
Längd	159
Vikt	62
Blodgrupp	0
Favoritmusik	Popmusik

övrigt måste hon göra sig förstådd genom 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 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

Manöverer +4

Fordon: Rymdskepp +4

Artilleri +2

Svärdfäktning +2

Envishet +6

Språk +1: Nihoni (flytande), camanglia

SKADESEKTION, ROLLPERSON



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



HEIDI JUNGE

Den krigströtte veteranen

Heidi är divisionens utböling. Hon har inte någon bakgrund i Templet, utan har kommit att anslutas till divisionen för arton månader sedan. Hon är en krigshärdad veteran som har sett kamrater dö i strid.

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

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

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

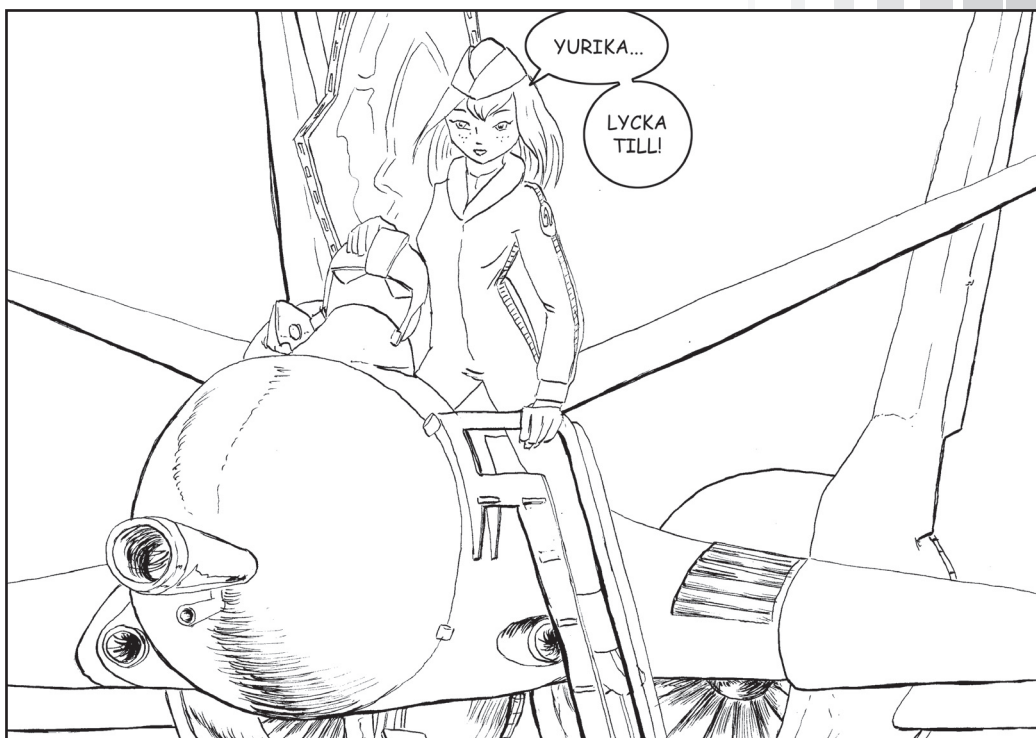
Hon har inte särskilt mycket mark- eller närstridsträning. Hon kan hantera en eldlans, men som milissoldat så har hon

Ålder	25
Född	Welfredstad, Siminatessa
Längd	164
Vikt	62
Blodgrupp	A
Favoritmusik	Klassisk musik

inte fått mer än grundläggande skytte- och närstridsträning.

Heidis absolut största fördel är hennes strids- och krigserfarenhet. Hon har varit med förr och håller huvudet kallt när det hettar till. Förmågan att hålla huvudet kallt och hennes erfarenhet kompenserar mer än väl avsaknad av finesse och formell träning.

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



HEIDI 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

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

Typ	Vapen	Skadevärde	Omtöckning	Försvar	Färdighet
Personligt	Lång eldlans	7	7	2	Eldlansskytte
Personligt	Svärd	4	3	5	(Svärdfäktning)



SPELLEDARPERSONER

Här följer en kort beskrivning av samtliga spelledarpersoner som är så distinkta att det kommer att spela någon roll. Huvudsakligen är det lite bakgrund och personlighet som beskrivs: för deras respektive planer och mål hänvisas till äventyret. Endast de spelledarpersoner som troligen kommer att hamna i strid har spelvärden. Värden på icke-valda rollpersoner står på respektive rollformulär.

I de fall där det förekommer tveksamheter om uttal så kommer vi att skriva ett förtydligande av uttalet. Stavelser som skrivs med versaler indikerar betoning, och lång vokal med dubbla vokaler. Observera att nihonska namn sällan har någon betoning. Nihonska namn skrivs alltid med familjenamnet först och personnamnet sist. Personnamnet används i beskrivningarna, inte familjenamnet.

Eftersom nästan alla spelledarpersoner är nihoner, med undantag för rollpersonen Heidi Junge och några deltagare från Sinevals utmaning, så kan man anta att om det finns ett namn så skrivs det med familjenamnet först.

SINEVALS UTMANING

Deltagarna i finalen i Sinevals utmaning använder endast förnamn. Det har två syften. För det första hjälper det anonymiteten på deltagarna, så att dessa lättare kan skyddas från trubbel. För det andra så jämställer det deltagarna, rent klassmässigt. Vizla Kirosevna

JUST ADD WATER

Skulle du någon gång under äventyret behöva spelledarpersoner som inte är uppskrivna i äventyret, eller behöva värden på sådana spelledarpersoner som saknar värden, så ska du inte misströsta. Det går fort att skapa dessa värden.

- Sätt två attribut till +2.
- Sätt ett annat attribut till -2.
- Identifiera spetskunskapen för spelledarpersonen. Denna färdighet har han +6 i.
- Identifiera två eller tre färdigheter till spetskunskapen. Dessa har han +4 i.

Det är allt som du behöver för att regelmässigt slå ihjäl en spelledarperson. Det bör inte ta många sekunder att få ihop en vettig spelledarperson. Du behöver inte ens leta upp exakta färdigheter åt personen – ofta används färdigheter som "Slåss +4" eller "Arbeta +6" för spelledarpersoner, och mer detaljerat än så behövs faktiskt inte.

Om man under spel kommer på att man kommer på att en spelledarperson behöver något extra värde för mindre viktiga färdigheter så sätt dessa till +2 eller +4 när du slår för dem. Gör gärna en minnesanteckning för dessa värden.

Naleyevna Alexander låter klart mycket mer överlägset än Tom Jenkins, medan Vizla och Tom suddar ut den klassgränsen.

När shinobi anfaller så samarbetar de för att inte dra ögonen till sig och för att inte utsätta



SINEVALVÄRDEN

Generell Sineval-deltagare: Kroppskontroll +2, Fysik +2, Mental förmåga ±0, Social förmåga ±0, Obeväpnad närstrid +8, Stavfäktning +6

Vapen: Obeväpnad strid skada 0, omtöckning 0, försvar 2; Stav skada 3, omtöckning 4, försvar 6

Generell Sineval-funktionär: Kroppskontroll +2, Fysik ±0, Mental förmåga ±0, Social förmåga +2, Obeväpnad närstrid +8, Stavfäktning +6

Vapen: Obeväpnad strid skada 0, omtöckning 0, försvar 2; Stav skada 3, omtöckning 4, försvar 6

övriga gisslan för fara. Om det blir våldsamheter så kommer de omvärdera detta.

Kiro: Kiro är en stor muskulös angesisk man med smalt skägg. Han har ett riktigt otrevligt ärr på högra kinden och ett förstört öga efter en olycka i armén. Han går klädd i linne, militärbyxor och kängor, och har en tendens att chocka personalen genom att inte ta av sig skorna. Kiro slåss med en brutal och rak stil, som bygger mer på styrka och uthållighet än på fitness.

Uttal: ki-rå

Shin: Smal sinoisk man med kalla svarta ögon och långt hår. Han går klädd i läderjacka, jeans och en enkel vit t-shirt. Shin har en väldigt snabb och precis stil, där han med snabba oväntade förflyttningar kan komma innanför motståndarens gard och slå på nervknutar och förlama sin motståndare.

Grå: Grå heter egentligen något annat, men har lämnat sitt namn och sitt liv bakom sig. Hon är en angesisk kvinna med vitblont hår, klädd i lösa byxor, promenadkängor och linne eller t-shirt. Hon känns alltid avlägsen, utom när det börjar bli farligt. Grå har en akrobatisk stil och håller sig sällan på marken: hon hoppar gärna högt för att förvirra motståndaren och delar ut fruktansvärda hoppsparkar och höga sparkar för att kompensera för sin mindre storlek och muskelmassa.

Farahn: En mörkhyad svarthårig man, oklanderligt klädd i handsydd kostym. Han är artig, vänlig och kultiverad och fullkomligt stinker pengar, vilket inte riktigt stämmer överens med de relativt enkla ackommodationerna eller vandringsstaven. Farahns stil är avvaktande liksom Grå, men mycket mer flamboyant.

Uttal: fa-RAAN

Chie: Nihonisk kvinna med fårat ansikte och smal senig kropp. Hon går alltid oklanderligt klädd, oavsett om det är i kimono, kostymdräkt eller kostym. Hennes stil innehåller mycket grepp, låsningar och brytningar, snarare än slag, men hon kan utan problem låsa en mångdubbelt starkare karl och bryta nacken på honom, förutsatt att hon kan komma in på kroppen.

Uttal: chi-e

Tatsu: En liten nihonisk äldre man med gräsprängt svart hår och små plirande ögon. Han är klädd i grå byxor, blazer och keps, och ger ett ganska anonymt intryck. Denna anonymitet utnyttjar han i sin stil när han blixtnabbtar sig innan för fiendens gard och planterar hårda men snabba och precisa slag som kan splittra ben.

Uttal: ta-tsu

Vizla: En lång blond angesisk kvinna med kalla blå ögon. Hon har tajta byxor, höga stövlar, formell blus och jacka och en lång tung rock. Hon har en rak och direkt stil med huvudsakligen höga och snabba sparkar. Språk och hållning avslöjar en aristokratisk bakgrund.

Uttal: VIZ-la

Tom: Tom är en vältränad solbränd ung angesisk man, med en manlig haka och kort mörkblont hår. Han har oftast jeans, sneakers, t-shirt och bombarjacka på sig. Han är själv-säker men inte odrägligt så, utan helt enkelt bara stabil. Hans stil består till stora delar av knytnävsslagsmål och vanlig hederlig boxning, och det finns inte mycket vetenskap bakom hans stil. Den är helt enkelt väldigt, väldigt pragmatisk.



FUNKTIONÄRER

Funktionärerna i Sinevals utmaning är uteslutande gamla kämpar från utmaningen. Även de håller sig lugna och samarbetande när shinobi slår till, dels för att undvika att dra uppmärksamhet till sig och dels för att skydda övriga gisslan.

Shodan: Shodan är arketypen av en asiatisk stridskonstmästare: urgammal och rynkigare än ett russin, vis, klok som en lyckokaka. Han ler och skrattar ofta och går med händerna bakom ryggen nästan jämt. Ögonen är så smala att det nästan ser ut som att han blundar jämt. Han klagar ofta på sin reumatism och är stel som en pinne.

Uttal: shå-dann

Keihatsu: Keihatsu är medelålders och muskulös med kortklippt hår. Han går alltid klädd i kostym som misslyckas med att dölja hans vältränade kropp.

Uttal: kej-ha-tsu

Werker: En äldre weldisk herre med strikt hållning. Han ger intrycket att han har militär bakgrund och har en stolthet och en tillförlit som en officer ska ha. Han går klädd i Federationens arméuniform och har enligt gradbe-teckningarna överstes grad.

Uttal: WER-ker.

Fei Ku: Fei Ku är en yngre nihonisk kvinna med traditionell men avslöjande klädsel. Hon är busig av sig, men vänlig och artig, och hon är förmodligen den av funktionärerna som har lättast att umgås med rollpersonerna.

Uttal: fej-ku

Nishuan: Nishuan är en äldre nihonisk kvinna, ganska rundlagd och mysig. Hon är ganska moderlig av sig.

Uttal: ni-shwan

Marak: En mörk och mystisk herre som mest står i skuggorna i oklanderlig kostym och en vild bakåtstruken frisyra.

Uttal: MA-rack

INSATSDIVISIONEN YUKIKAZE

Detta är de valbara rollpersonerna. De rollpersoner som spelarna inte väljer blir reservrollpersoner som spelas som spelledarpersoner.

Tateya Kanae: 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.

Kanae har varit med förr och har 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.

Uttal: ta-te-ja ka-na-e

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

Liksom Kanae och Heidi så är hon en gammal veteran som har sett kamrater dö. Till skillnad från Heidi och faktiskt även Kanae så har Eri kommit över förlusten av sina kamrater.

Uttal: mi-do-ha-ra e-ri

Fujiwara Kimiko: 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.

Uttal: fu-ji-wa-ra ki-mi-kå

Okawashu Mariko: 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 till ungdomsvård i Templet. Det sagt så gillar Mariko fortfarande att slåss. Fördelen med Templet är att bråkandet är schemalagt.

Observera att Mariko inte är en sadist, masochist eller ens bara onödigt aggressiv. 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.

Uttal: å-ka-wa-shu ma-ri-kå

Rena Akihira: 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. På grund av 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. 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.

Uttal: re-na a-ki-hi-ra

Nanasawa Shioru: 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 jakt-pilot. 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. Intresset varar sällan mer än en månad, och sedan är det ett minne blott.

Uttal: na-na-sa-wa shi-å-ru

Nanasawa Yurika: 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. För Yurikas del så är Templet och formalian i det en form av trygghet. Yurikas håller hårt 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 uppdragen i fält.

Uttal: na-na-sa-wa ju-ri-ka

Sonoda Yuki: Yuki är en energisk och utåt-riktad flicka. Hon är optimistisk, idealistisk och framåt. Hon har kommit att bli praktikant med Midohara Eri som mentor (senpai) för vidare utbildning och fälterfarenhet. Yukis stora brist är just erfarenhet – hon har helt enkelt inte varit i fält länge nog för att veta något. 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.

Uttal: so-no-da ju-ki

Heidi Junge: Heidi är divisionens utböling. Hon har inte någon bakgrund i Templet, utan har kommit att anslutas till divisionen för arton månader sedan. Hon är en krigshärdad veteran som har sett kamrater dö i strid. Heidi var från början frivillig milispilot i ett lokalt och blodigt krig på hemvärlden Siminatessa, men förflyttades till Yukikaze när hela hennes division utplånades.

Uttal: HAJ-di JUNG-e

DE SVARTA DRAKARNA

Sagewaru Kanako: Sagewaru Kanako är något av kronprinsessa i De svarta drakarna. Hon drivs av bitterhet gentemot Federationens omänsklighet. Hennes skepp kapades av de Svarta Drakarna, och efter att skeppet hade tömts på allt av värde så fick hon och alla passagerare ett enkelt val: gå med i de Svarta drakarna och få tillbaka sina tillhörigheter, eller lämnas på lämplig gränsvärld utan någonting annat än mat, vatten och kläderna på kroppen. Kanako valde att gå med Drakarna.

Kanakos flygskicklighet gjorde att hon snabbt fick respekt bland de andra piraterna, men hon insåg också att piratflottan var begränsad på grund av att den mestadels bestod av civila skepp. Hon såg därför till att piratflottan gjorde en berömd räd mot militärbasen på Atsura Fyra.

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

Piraternas ledare, Shiu Han, och Sagewaru Kanako har någon form av förhållande. Det blir lätt rörigt eftersom Shiu Han gärna tittar på andra flickor.

Uttal: sa-ge-wa-ru ka-na-kå

NAKASE DENSHI

Nakase Denshi är det lokala elektronikföretaget som tillverkar det mesta i form av hem- och konsumentelektronik. En del komponenter, som skärmar, köps in av större tillverkare. Andra köps in av legotillverkare som Kyushintaiden, och en del tillverkar man själv. Produkterna slutmonteras i egna fabriker. Företaget har omkring 1500 anställda i Keisatsu-regionen och över 7000 på hela planeten.

De har fyra sekreterare som sambandspersonal mellan dem och underleverantören Kyushintaidens förhandlare.

Uttal: na-ka-se den-shi

Sugawara Bunta: Bunta ersätter Hatsudara Kanako, som är hemma för vård av sjukt barn. Han är en kort och satt herre, vänlig och blyg och har en tendens att titta bort och rodna så fort vackra kvinnor tittar på honom.

Uttal: su-ga-wa-ra bun-ta

Matsukata Hiroki: Hiroki ersätter Fuji Minako, som är hemma för vård av sjukt barn. Hiroki är lätt fumlig, men fruktansvärt bra på att se söt ut och servera te.

Uttal: mats-ka-ta hi-rå-ki

Umemiya Tatsuo: Tatsuo ersätter Wakana Matsu, som är hemma på grund av influensa. Inte ens flunsan kan man bota i Andra Imperiet, speciellt inte om den orsakats av shinobi-gifter. Tatsuos främsta förmåga är att få andra folk att göra saker, men han är inte fullt så bra på att ta initiativ själv. Säger man åt honom att fixa något så fixar han det, oftast genom att få andra att fixa det åt honom.

Uttal: u-me-mi-ja ta-tsu-å

Watase Tsunehiko: Tsunehiko är en effektiv men anonym juridisk expert, som i princip kan klara av det mesta vad gäller Keisatsus och Federationens avtalsrätt.

Uttal: wa-ta-se tsu-ne-hi-kå

Yasuaki Hosaka, marknadschef: Hosaka är marknadschef på Nakase Denshi, och är den som ansvarar för att förhandlingarna med Kyushintaiden genomförs smidigt. Han är en herre i övre medelåldern, kraftigt byggd och med stor mage. Han är gift och har tre barn. Han är inte särskilt förtjust i Asakura Shiori, men accepterar att hon är chef.

Hosaka finns enbart på gästgivargården dagtid under förhandlingarna.

Uttal: ja-swa-ki hå-sa-ka

Asakura Shiori, vd: Shiori är nytillträdd vd för företaget, särskilt rekryterad av styrelsen för att reda upp Nakase Denshi efter ett antal förlustår. Shiori är en dam i övre medel-



åldern, en listig och skicklig förhandlare och väldigt bestämd. Hon har skinn på näsan och är mycket intelligent, förmodligen bra mycket mer än någon manlig motsvarighet. Förmodligen var det därför som det krävdes förlustår och kris för att hon över huvud taget skulle få jobbet – gubbarna i styrelsen vill helt enkelt inte bli brädade av en kvinna. Shiori har fått fart på företaget igen efter ett halvårs stålbad, orderböckerna är återigen fulla och man måste både nyanställa och anlita underleverantörer för att klara av jobbet. Allt detta är Shioris förtjänst, och hon har därför fått en snudd på fanatisk tillit av företagets anställda och framförallt aktieägare.

Shiori finns bara på gästgivargården dagtid under förhandlingarna.

Uttal: a-sa-kra shi-å-ri

KYUSHINTAI DEN SHI

Kyushintaiden Denshi är ett mindre elektronikföretag som specialiserar sig på legoproduktion. De tillverkar komponenter åt andra företag och har ett par hundra anställda varav ungefär hälften sysslar med själva tillverkningen. De har ingen egen utvecklingsavdelning utöver en för att ta fram de verktyg som behövs för att tillverka det deras kunder vill ha tillverkat. De kan tillverka de flesta elektronikkomponenter i små eller stora serier. En viktig del av företaget är att leverera komponenter till prototyper.

Uttal: kju-shin-taj-den den-shi

Hakazubare Tanda, vd: En äldre smal och senig herre med gråvitt hår, som grundade Kyushintaiden för trettio år sedan. Det har inte gått så bra som han hade hoppats men bättre än han hade trott. Hans fru är död, men han har två vuxna barn.

Uttal: ha-ka-zu-ba-re tan-da

Ito Shiguya, marknadschef: Shiguya är Tandas systerson och kom in på företaget genom släkten. Han är dock en kompetent marknadschef, och det är tack vare honom som Kyushintaiden över huvud taget har föresla-

gits som legotillverkare för Nakase. I princip innebär det här avtalet en dubbling av antalet anställda, en massiv expansion av företaget, och förmodligen säkrandet av en vd-post för Shiguya när Tanda avgår.

Uttal: i-tå shi-gu-ja

Tamura Mizuho, förhandlare: Mizuho är en erfaren förhandlare som oftast anlitas för knepiga förhandlingar. Hon har rekryterats att hjälpa till att representera Kyushintaiden i förhandlingarna och dessutom hjälpa till med de juridiska bitarna, då hon dessutom är kompetent inom avtalsrätt.

Uttal: ta-mu-ra mi-zu-hå

Koushun Takami: Takami är en dam i yngre medelåldern som är assistent och sekreterare åt Tanda. Hennes jobb är att se till att Tanda kan koncentrera sig på det viktiga, genom att ta hand om dagliga rutiner och småsaker.

Uttal: kå-u-shun ta-ka-mi

Abe Hirohide: Hirohide är assistent åt Shiguya, och har ungefär samma arbetsuppgifter som Takami. Takami och Hirohide har ett förhållande, vilket torde vara väldigt uppenbart så fort de inte längre är i tjänst.

Uttal: a-be hi-rå-hi-de

Yanagishima Katsumi: Katsumi är Mizuhos lärning. Hon är yngre men välutbildad inom juridik och avtalsrätt, och förmodligen bättre än Mizuho på dessa bitar. Däremot saknar hon erfarenhet av förhandlingar och är inte lika vass på att läsa sina motparter. De båda kompletterar varandra väldigt bra av den anledningen.

Uttal: ja-na-gi-shi-ma kats-mi

ÖVRIGA GÄSTER

Toda Kimie och Toda Shinji: Ett medelålder par, båda ur tjänstemannaklassen. Kimie har gjort karriär som sjuksköterska och senare läkarsekreterare, medan Shinji har varit tjänsteman för elkraftverket i Keisutse under lång tid. De är trötta efter ett långt och lyckligt liv,

men har egentligen inget behov av spänning utöver en semester vid en traditionell kurort. De har tre barn ihop, söner Shiro och Makae i tonåren och dottern Mai som är 10. Barnen har följt med på semestern.

Speciellt Shiro är intresserad av flickor. Makae är precis på väg in i den åldern men är mest intresserad av sport. Mai är mest söt.

Uttal: tå-da ki-mi-e, tå-da shin-ji, shi-rå, ma-ka-e, maj

Endo Shima och Endo Reiko: Även detta är ett par i medelåldern, som hoppas kunna reda ut sitt trassliga förhållande på semestern. Shima är advokat medan Reiko är revisor, och det tråkiga livet har lett till lite väl många utekvällar för båda och en och annan älskare. Nu har de konstaterat att de inte kan fortsätta, utan måste reda ut det här och hitta varandra igen.

De har döttrarna Emi och Toya med sig, 11 respektive 12 år.

Uttal: en-då shi-ma, en-då rej-kå, e-mi, tå-ja

Higa Kohei och Maeda Yuuka: Ett par i mitten av tjugårsåldern, som har förlovat sig men inte gift sig än. De är här för att fira tvåårsjubileet av sin förlovning, och Kohei tänker passa på att fria under semestern.

Uttal: hi-ga kå-hej, ma-e-da ju-u-ka

ANSTÄLLDA PÅ VÄRDSHUSET

Akegawa Hiryu, ägare: Hiryu äger och sköter värdshuset som han tog över från sin far. Han är en medelålders herre som har en känsla för service och lyx hela vägen ut i fingerspetsarna.

Uttal: a-ke-ga-wa hi-ry-ju

Akegawa Ume: Ume är Hirys hustru. De möttes för tjugio år sedan på värdshuset, när Umes dåvarande pojkvän gjorde slut. Ume brydde sig inte så mycket, utan stannade kvar när pojkvännen åkte hem. På så sätt kom Ume och Hiryu att träffas, och de blev senare ett par. Hon tycker om värdshuset lika mycket

som sin make, och mycket av hennes vänliga själ finns här.

Uttal: a-ke-ga-wa u-me

Akegawa Izumi: Izumi är Hirys och Umes vuxna dotter. Hon är inte så tänd på att fortsätta att driva värdshuset, utan studerar på universitetet i Keisutse istället och finansierar sina studier genom att jobba på gästgivargården på kvällar och helger, då oftast i köket eller med att servera.

Uttal: a-ke-ga-wa i-zmi

Akegawa Ichiro: Ichiro är arton år och Hirys och Umes son. Han är mer inställd på att driva gästgivargården vidare. Han är intresserad av matlagning, och har kommit att tas upp som lärling av Jiro, gästgivargårdens kock.

Uttal: a-ke-ga-wa i-chi-rå

Suzuki Jiro, kock: Jiro är kocken på gästgivargården. Han är erfaren och mycket skicklig, och kan trollo fram de mest fantastiska rätter från i princip ingenting. Han ställer krav på råvaror, men levererar därefter. Han är specialist på traditionell nihonisk mat, men kan laga vanlig angesisk mat om gästerna så föredrar.

Uttal: su-zu-ki ji-rå

Fukumoto Seizo, nattportier: Nattetid är det Seizo som tar hand om gästgivargården. Hans jobb nattetid är att släppa in gäster som har varit ute och rumlat och eventuellt ordna rum åt senkomna gäster. Han är i yngre medelåldern, tanig och senig och alltid artig.

Uttal: fu-ku-mo-to se-i-zå

Nagami Kekure, massör: Kekure är en av de två massörerna som jobbar dagtid på gästgivargården. Han är rund och mysig med smala ögon och kort hår, men han har starka och magiska fingrar som kan hitta och lösa upp de hårdaste muskelknutar.

Uttal: na-ga-mi ke-ku-re

Kimura Shiro, massör: Shiro är den andre massören som också jobbar dagtid. Han är mer senig än rund och äldre med början till grått



hår. Han är minst lika skicklig som sin kollega i massagekonsten.

Uttal: ki-mu-ra shi-rå

Kasahara Kazuo: Kazuo är heltidsanställd dagtid och sysslar med att städa och servera. Hon är en mild och artig kvinna som inte ställer till besvär någonsin. Hon finns mest i bakgrunden och gör sitt jobb.

Uttal: ka-sa-ha-ra ka-zu-å

Narita Mikio: Mikio är heltidsanställd dagtid och sysslar med att servera och hjälpa till i köket. Hennes huvuduppgift är dock badhuset, där hon levererar öl och sake, tvättar gäster, skurar och tvättar bassänger, bastu och heta källor, och ser till att temperatur i bad är perfekt. Hon är medelålders men inte oattraktiv, men utför inga "sådana" tjänster.

Uttal: na-ri-ta mi-ki-å

Tanaka Kunie: Kunie är extraanställd för att hjälpa till med badhuset samt servera och städa. Hon är omkring de 20 och väldigt vacker och finlemmad.

Uttal: ta-na-ka ku-ni-e



Ike Reiko: Reiko är extraanställd för att hjälpa till med att servera, städa och arbeta i köket. Hon kan hjälpa till i badet också. Hon är omkring de 20 och attraktiv om än med skeva tänder. Hon läser på universitetet och jobbar extra just nu när det är låg fart på universitetet.

Uttal: i-ke rej-kå



Kobayashi Akira: Akira är deltidsanställd trädgårdsmästare. Det är han som sköter parken och ser till att den är i perfekt skick, samt tar hand om karpdammen och ser till att fiskarna mår fint.

Uttal: kå-ba-ja-shi a-kra

SHINOBI

Det finns tre sorters shinobi i det här äventyret: de fem som har infiltrerat gästgivargården och låtsas vara gisslan, dem som stormar gästgivargården, samt Kawashima. De två första har samma spelvärden, och Kawashima har en uppsättning egna spelvärden. Shinobi har svärd och korta eldlansar, de kan också kasta kaststjärnor (shuriken) och använder koroshitama (svävande dödarklot) för att säkra området. Koroshi-tama svävar omkring i området och försöker krossa eller skära sönder alla som försöker ta sig in och ut och inte är shinobi.

Kawashima: Den enda shinobi som står ut från mängden är deras ledare. Han har svart hår i hockeyfrilla, men ser trots detta grym och elak ut. Han utger sig för att vara medlem i gruppen Daito, det stora svärdet, en reaktionär terroriströrelse. Han uppger inget annat namn än Kawashima, men fotfolket kallar honom oftast för "kashira" ("boss").

Uttal: ka-wa-shma

Generella shinobi: Generella shinobi går det tretton på dussinet av. Det finns precis så många som du behöver i äventyret för att göra det utmanande. De låtsas vara terrorister, och är för närvarande klädda i svarta militärbyx-

SHINOBIVÄRDEN

"Gisslan" samt generella shinobi: Kroppskontroll +4, Fysik +2, Mental förmåga ±0, Social förmåga ±0, Gömma sig +6, Akrobatik +4, Manövrer +4, Stridsfärdigheter +4, Kamouflage +4, Övertala +2, Ficktjuveri +2, Uppträda +2, Etikett +2

Vapen: Svärd skada 4, omtöckning 3, försvar 5; Kort eldlans skada 5, omtöckning 6, försvar 3; Målsökande shuriken skada 3, omtöckning 5, försvar –

Kawashima: Kroppskontroll +4, Fysik +2, Mental förmåga +2, Social förmåga +2, Gömma sig +6, Akrobatik +4, Manövrer +4, Stridsfärdigheter +6, Kamouflage +4, Övertala +4, Ficktjuveri +2, Uppträda +4, Etikett +2

Vapen: Svärd skada 4, omtöckning 3, försvar 5; Kort eldlans skada 5, omtöckning 6, försvar 3

Koroshi-tama: Kroppskontroll ±0, Stridsfärdighet +6, skada 4, omtöckning 5, försvar –



or, grön jacka och skidhuva. En del är män, en del är kvinnor, men det spelar ingen roll.

SNUTEN

Insatspolis: Insatspoliserna går det också tretton på dussinet av. De är klädda i svarta militärbyxor, svart skyddsväst, skidhuva och hjälm, och vid förekommande fall även mörkerstridsutrustning. Några av dem som har infiltrerat i förväg har även optokamo.

Minamoto Kiyoshi: Kiyoshi är polisens särskilda förhandlare. Han är utbildad psykolog och beteendevetare. Han är fetlagd, faderlig och har en osannolik valrossmustasch. Han har lång erfarenhet som profiler, men kallas ofta in för att förhandla i gisslansituationer. Han har inte så mycket erfarenhet av terroristhandlingar, utan är mer erfaren i familjeproblemsituationer och gisslansituationer i maffiasammanhang.

Rollpersonerna kommer förmodligen inte höra mer av honom än möjligen hans röst.

Uttal: mi-na-mo-to ki-jå-shi

SNUTVÄRDEN

Vanliga insatspolis: Kroppskontroll ± 0 , Fysik +2, Mental förmåga +2, Social förmåga +2, Övertala +6, Förhöra +4, Leta +4, Stridsfärdigheter +4, Informationssökning +2, Humaniora +2, Juridik +2, Sensorsökning +2, Sambandsteknik +2, Etikett +2

Vapen: Jitte skada 1, omtöckning 3, försvar 5; Kort eldlans skada 5, omtöckning 6, försvar 3

Skydd: Splitterskyddsväst plus hjälm, mot skada 8, mot omtöckning 8

Elitinsatspolis med optokamo: Kroppskontroll +2, Fysik +2, Mental förmåga +2, Social förmåga -2, Överlevnad +4, Manövrer +2, Leta +2, Gömma sig +2, en Fordonsfärdighet +2, Kamouflage +2 (modifikation på +6 för optokamo), en Kunskapsfärdighet +2, Sambandsteknik +2, Sensorsökning +2, Sprängteknik +2, en Ingenjörsfärdighet +2, Ledarskap +2

Vapen: Jitte skada 1, omtöckning 3, försvar 5; Kort eldlans skada 5, omtöckning 6, försvar 3

Skydd: Splitterskyddsväst plus hjälm, mot skada 8, mot omtöckning 8

NINJA-IKONEN

De spelledarpersoner som har en liten ninjaikon bredvid sig är i själva verket infiltratörer från shinobi. Deras spelvärden räknas som generella shinobi-värden från rutan på sidan 56.



ANTECKNINGAR

SKUGGOR



VID TVEKSAMHETER. SLÄNG IN NINJOR!

Det var ett sparsmakat rum. Det fanns inga dekorationer utom de målade väggpanelerna av papper, och inga möbler förutom en kudde och en bärbar kamin. Lite ljus strålade ut från kaminen, och ett blekt sken kom från väggpanelerna mot trädgården.

Shiu Han satt med benen under sig på kudden och väntade. Han fingrade på ärret på högra kinden och på lappen som täckte den tomma ögonhålan. Han hatade det här stället. Det var för mörkt, för välordnat, för strikt. Det var ett ställe för lönnmördare, och han hatade sig själv för att behöva ha med dem att göra.

"Du döljer inte dina tankar väl, piratkung" sade en äldre mansröst i rummets mörka inre.

"Skulle du föredra att jag ljög?"

Den äldre mannen klev in i det svaga ljuset och satte sig ner på golvet med benen under sig. Shiu Han lät sig inte luras: mannen var senig och hans rörelser var precisa. Om han så ville så skulle Shiu Han dö.

"Varför är ni här?" frågade mannen.

Shiu Han stoppade handen i fickan – mannen iakttog men vidtog inga åtgärder, utan satt stilla med händerna på knäna – och plockade fram en liten holoprojektor. Han satte på den och lade ner den på golvet, och nio ansikten på nio unga kvinnor, åtta av dem i tempeldräkter och den nionde i en tung vapenrock, visades i luften, det ena efter det andra.

"Nio stycken? Och i tjänst hos den Vita gudinnan? Priset blir högt."

"Priset kommer aldrig att motsvara värdet på de liv som de har släckt."

Rävsfans Förlag presenterar stolt **Skuggor**, ett äventyr till *Skymningshem: Andra Imperiet*. Det är det fjärde och fristående äventyret om de nio piloterna i jaktdivisionen Yukikaze. Man behöver inte ha spelat de tidigare äventyren för att kunna spela det här.

Det här är inte ett äventyr för de mjäkiga: det innehåller fart, fläkt, små munnar, stora ögon, omotiverad nakenhet, näsblod, stora explosioner, öppna bad, fullständig förakt för fysikens lagar, samt pirater och ninjor!

Spela det om du törs!

