

SKYMNINGSHEM  
ANDRA IMPERIET

YUKIKAZE:

# ALL ABOUT LOVE

---

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



---

## INNEHÅLLSFÖRTECKNING

<b>Yukikaze: All About Love</b>	<b>3</b>
Hur man spelleder äventyret.....	4
Gunst .....	5
Tidsplanering.....	6
<b>Spelledarpersoner</b>	<b>7</b>
Kungahuset .....	7
Huset Rukrjanov .....	8
Svarta drakarna.....	9
Löst folk .....	10
<b>Kasensk</b>	<b>11</b>
Kungliga slottet.....	12
Andra platser .....	13
<b>Händelser</b>	<b>15</b>
Första striden.....	15
Mottagningen.....	16
Utredningen.....	18
Förälskelsen .....	19
Uppgårelsen .....	19
Slutkläm .....	19
<b>Regler</b>	<b>21</b>
Hur man slår .....	22
Strid.....	24
Skada och smärta .....	25
<b>Rymdskepp, stridsrustningar och rollpersoner</b>	<b>27</b>
Rymdskepp .....	28
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
<b>Hjälpmedel</b>	<b>49</b>
Förälskelser .....	50
Statistformulär .....	53



# YUKIKAZE: ALL ABOUT LOVE

Kungariket Kasensk är ett litet självständigt furstendöme som egentligen är rätt så efterblivet. De har en rätt underlig blandning av medeltida livsstil och högteknologi. Det finns knappt någon tjänstemannaklass och inte någon tyngre industri alls, utan nittio procent av rikets invånare är bönder eller hantverkare.

Nu har Kasensk drabbats av banditer som har börjat härja på planeten och slår till med snabba jaktrymskepp och fraktare för att stjäla folkets varor. Problemet är att Kasensk inte har någon egen väpnad styrka, dels av tradition och dels av avsaknad av yttre fiender. Säkerheten har i alla tider garanterats av kungahuset vilket har fungerat gentemot de få missdådare och våldsmän som planeten har haft, men banditerna – som uppenbarligen kommer från någon annanstans än Kasensk – är dem övermäktiga genom antal.

Därför har kronprins Nikolajev bett om hjälp utifrån. Den Vita gudinnans tempel har ställt upp i begränsad omfattning med en jaktdivision från Templets snabbinsatsstyrka. Divisionen går under namnet Yukikaze, och har tidigare utmärkt sig genom att hindra en statskupp i den nya medlemsstaten Nya Camelot och återta ett från Templet stulet attackskepp.

Vid båda tillfällena så har piratligan Svarta drakarna varit en viktig part bakom komplotterna som Yukikaze har hindrat, och nu är de med igen. Baron Vladek, en av Kasensks ädlingar, har lovat Drakarna en fristad i Ka-

## HEJ OCH TACK!

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

Vi skulle vilja uppmärksamma dig på en sak: det här äventyret presenterar inte bara en stäry 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 uppfattning om hur det fungerar.

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

sensk om de hjälper honom att störta makten och ta över tronen.

Vladek är dock inte korkad: om piraterna kan utföra en statskupp så kan de lika gärna ta makten själva. Istället så låter han piraterna bara visa för folket hur inkompetent och föråldrad kungahuset Semanetj-Kasmanikov är genom att han inte kan stoppa piraterna. Sedan ska han själv i ett slag ”driva bort” piraterna (egentligen är det en högst symbolisk fajt, varpå piraterna försvinner tillfälligt). På så sätt så tvingas kungen att abdikera och han själv kan ta tronen. Alternativet är att kungen samlar en milis och driver bort piraterna, vilket är en överträdelse av konstitution och de-



finitivt mot traditionen att kungen svarar för folket säkerhet och kan också motivera kungens abdikering.

Efteråt så ska piraterna få sätta upp en flottbas i stjärnsystemets asteroidbälte och garanteras obegränsad tillgång till portalen och hjälpas att bygga en egen portal i hemlighet. Eftersom Kasensk är oberoende så kan Federationen flyga och fara om de någonsin spårar piraterna till systemet, och Vladek lär vid det laget tituleras ”ers majestät”.

Naturligtvis så har den där upplåsta kronprinsen saboterat hans plan: han har anlitat folk utifrån som inte är från Kasensk. Inte nog med det, han anlitar inte vilka legosoldater som helst, utan lyckas övertala den Vita gudinnans tempel att skicka nio krigarprästinor till hjälp. Även om det är ovanligt så kan det knappast vara en motivering för kungens abdikering. Tvärtom visar det att kungen har gudomligt beskydd till sin rätt till tronen.

Så baron Vladek får försöka sabotera så gott det går, så att Yukikaze förlorar kampen mot piraterna. Det innebär mer jobb och större risker, men skulle de förlora, så vore det bara så mycket bättre. I så fall har ju kungahuset verkligen visat sin inkompetens.

## HUR MAN SPELLEDER ÄVENTYRET

Basen i hela äventyret är att rollpersonerna blir tokkära i prins Nikolajev och att de börja tävla om hans gunst (se Gunst nedan). Det finns en genomgripande intrig genom hela äventyret, men den är mest där för att ge rollpersonerna möjlighet att bli tokkära i prins Nikolajev och tävla bäst de vill.

Äventyret är uppbyggt som fem stora övergripande block, som grovt sett introducerar miljön, presenterar ett problem, utvecklar problemet, invecklar problemet och löser problemet. Vart och ett av dessa block torde ta ungefär en timme att gå igenom, kanske aningen mindre.

Utöver blocken så finns mängder med små händelser som är till för att hålla farten uppe. Dessa kan i princip stoppas in var som helst och när som helst efter behov.

Slutligen så finns det själva grunden i äventyret, förälskelsen. Det finns nio små hjälpmedel, en för varje rollperson, som ska delas ut till rollpersonerna. Hjälpmedlen förklarar hur förälskelsen ter sig samt förstås att den sker, och ger instruktioner till spelaren att numera är förälskelsen en del av den personlighet som de ska rollspela. Dessa texter delas inte ut med en gång, utan under något av de fem blocken ovan. Det är en bra idé att läsa igenom dem i förväg, så att man kan innebörden av vad som står där och kan lägga märke till tillfällena då det passar att dela ut dem.

Du ska inte dela ut alla förälskelser, utan bara de förälskelser som hör ihop med de rollpersoner som spelarna har valt. Övriga rollpersoner blir också förälskade, och det är upp till dig som spelledare att spela dessa personer som spelledarpersoner och därigenom visa deras förälskelse.

Spelarna har inget val i det här fallet. Rollpersonerna blir faktiskt kära i prins Nikolajev. Om de inte trivs med att rollspela en förälskelse så får du klargöra att känslan inträffar i alla fall, utom spelarens kontroll (för hur många av oss har valt vem vi blir kära i?), och att rollpersonen som mest kan trycka ner känslan.

## DEM RULEZ

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

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

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



## ROLLPERSONER

Det finns nio rollpersoner. Spelarna ska välja varsin rollperson. De rollpersoner som inte väljs blir spelledarpersoner, och kan användas av spelledaren för att driva på äventyret.

## GUNST

Gunst är det som driver hela äventyret. Gunst är ett mått på hur väl prins Nikolajev ser på varje respektive rollperson. Varje rollperson har sitt eget värde i Gunst som visar hur mycket prins Nikolajev tycker om just den rollpersonen. Rollpersonerna får Gunst genom att göra saker som prins Nikolajev tycker om, och de förlorar Gunst genom att göra saker som gör prins Nikolajev ledsen. Så här kan man vinna Gunst:

- Skicka snuttiga brev till prinsen
- Bjuda prinsen på hemmalagade luncher
- Hjälpa prinsen med saker som han behöver ha gjort
- Bli räddad eller hjälpt av prinsen.
- Sympati, om man råkar illa ut på grund av de andras småaktiga intriger.

Det går att förlora Gunst också, exempelvis genom att jävlas med divisionskamraterna (så att prinsen märker det). Om en rollperson gör något som prinsen inte tycker om, minska mängden Gunst.

- Rollpersonen gör något som prinsen inte tycker om.
- Rollpersonen gör något som skadar kungariket Kasensk.
- Rollpersonen blir påkommen med att ha satt käppar i hjulet för andra rollpersoner.

Observera att Gunst hela tiden är ur prins Nikolajevs synvinkel. Det innebär att om prinsen tror att en rollperson har gjort något så får denne Gunst, även om det egentligen är nå-

## EXEMPEL

- Yuki lagar en lunchlåda åt prinsen att förtära under ett långt strids- och spaningsuppdrag. Det belönas med en Gunst.
- Yuki lagar en middag åt prinsen, men Mariko låser in henne i garderoben och serverar middagen och låtsas som att det är hon som har lagat den istället för Yuki. Prinsen faller för bluffen och tror att det är Mariko som har lagat middagen. Mariko får en Gunst.
- Senare så kommer sanningen fram. Mariko förlorar en Gunst som skickas till Yuki istället. Yuki får dessutom en sympati-Gunst för att Mariko var så elak.
- Under ett stridsuppdrag hamnar prinsen i knipa. Heidi kommer till undsättning. Därför får Heidi fyra Gunst.
- Under ett stridsuppdrag så hamnar Kimiko i knipa. Prinsen undsätter henne. Kimiko får fyra Gunst.
- Ännu en permutation av stridsuppdraget: Yurika hamnar i knipa. Prinsen och Heidi undsätter henne. Heidi får fyra Gunst.
- En sista permutation: Shioru hamnar i knipa. Kanae och Rena undsätter henne. Kanae och Rena får dela på fyra Gunst och får därför varsina två.

gon annan som har gjort det. Om sanningen så småningom kryper fram så kommer den förste att förlora Gunst och den andre, som egentligen gjorde det, får Gunst.

Gunst markeras lämpligen så att alla ser det. Då blir det mer av en tävling att försöka tjäna Gunst. Med det här äventyret ska du ha fått en påse Ahlgrens Bilar. De används för att markera Gunst. Förklara hur Gunst fungerar när du delar ut första bilen.

- När en rollperson får Gunst så får han lika många bilar, som läggs i en hög framför spelaren.
- När en rollperson förlorar Gunst så får spelledaren antingen ta tillbaka motsvarande mängd bilar eller så får spelaren äta upp dem.
- Spelledaren kan även skyffla över Gunst från en spelare till en annan.
- Den spelare som har mest Gunst kan få små ynnestar av prinsen, exempelvis en middag på tu man hand, en



promenad i slottsträdgården, en ridtur i en jaktskog, eller liknande.

- Om en spelare äter upp bilar ur högen så är den Gunsten förverkad.
- Om en spelare lägger till bilar från en egen påse så förverkas all Gunst med omedelbar verkan.
- Den som har mest Gunst när äventyret är slut vinner.
- När spelmötet är slut så får spelledaren äta upp alla bilar som han inte har delat ut eller som spelarna ger tillbaka.

Hur mycket gunst som ska delas ut beror på hur omvälvande saken man gör är.

- Småsaker, som presenter, matlådor och brev, ger en Gunst per tillfälle.
- Stridshandlingar, som att rädda livet på prinsen eller bli räddad av prinsen, ger fyra Gunst per tillfälle.
- Allvarliga uppdrag, som att rädda en kidnappad prins eller hjälpa prinsen att befria en kidnappad person, ger 10 gunst per tillfälle.
- Om flera personer hjälper till så fördelas Gunst så jämt som möjligt. Avrunda uppåt om nödvändigt.

---

## TIDSPLANERING

Räkna med att det tar omkring en timme att starta upp äventyret, inklusive regelförklaring och val av rollpersoner. Det kommer dessutom att ta ca en till en och en halv timme för den slutliga uppgörelsen.

Det gör att du borde ha omkring två och en halv timme för det som inte är uppstart och avslutning. Det utrymmet är avsett att användas till två saker: en utredning av själva mysteriet som leder upp till avslutningen, och en massa kärlekstrubbel mellan respektive rollperson och prins Nikolajev och mellan rollpersonerna själva i konkurrensen om prinsen. Om spelarna inte är pigga på vare sig utredning eller kärleksintriger så får du som spelledare aktivera spelarna.

Som tur är så finns det en hel del problem som du kan släppa på rollpersonerna.

- Piratanfall: två piratjakskepp gör ett angrepp på en lätt fraktare. Rollpersonerna måste undsätta och en vild jakt tar vid som följs upp av en kort luftstrid.
- Teologisk debatt: den lokala mono-teistiska kyrkan börjar ifrågasätta rollpersonernas animistiska/polyteistiska religion.
- Språkförbistring: i allmänhet så förstår folket på Kasensk inte något av språken som rollpersonerna talar.
- Hjältedyrkan: stadsbor från Kasensk börjar se rollpersonerna som heliga frälsare, och deras hjältedyrkan tar sig plötsligt löjligen proportioner när de vill komma åt och peta på rollpersonerna närhelst de visar sig.
- Baron Vladek: låt baronen komma på besök och visa upp sin antagonism. Egentligen är han där i statsärenden, men medan han ändå är där så kan han inte låta bli att visa upp sitt förakt för rollpersonerna. Han förolämpar dem inte direkt, men hans ordval är inte snällt, speciellt inte om man förstår kanslispråk.
- Sabotörer: Svarta drakarna lyckas infiltrera slottet och saboterar någon av rollpersonernas skepp. Skeppet blir obrukbart om inte någon kan reparera det, men det är faktiskt ganska lätt (svårighet 6 ungefär). Sabotören blir dock avslöjad mitt i händelsen, gärna av någon rollperson, så att de kan jaga honom i slottet.
- Uppvisning: kungen envisas med att vilja ha en uppvisning i vad den Vita gudinnans tempel är kapabla till. Han har trots allt hört en del fint om deras stridskonster och skulle mer än gärna få det demonstrerat för sig. Eventuellt passar Yelena på att försöka sabotera uppvisningen så att den blir farlig.



# SPELLEDARPERSONER

---

Den huvudsakliga konflikten i scenariet drivs av antagonisten baron Vladek och protagonisten prins Nikolajev.

## KUNGAHUSET

Kungahuset Semanetj-Kasmanikov har styrt över Kasensk i nästan 1500 år. Det sägs att Kasensk efter Fallet drabbades av inbördeskrig och förfall. För att undvika katastrofen så överlät man makten till den trollkarl som hade sitt hem på Kasensk och krönte honom till konung. Sedan dess har fjorton generationer Semanetj-Kasmanikov haft kontroll över Kasensk. I medel så har varje generation suttit vid tronen i över ett sekel, en effekt av den hemliga tekniken som trollkarlen hade.

Kungahuset Semanetj-Kasmanikov kan inte längre anses vara trollkarlar på riktigt, utan har bara ärvt makten och en del av deras kunskaper.

## KUNG EVGENEJ KASMANIKOV

Kung Evgenej Navejevitj Semanetj-Kasmanikov är bokstavligt talat urgammal: han har nyligen fyllt 249 år, och han är den fjortonde kungen över Kasensk. Hans första uppgift är Kasensks folks väl och ve. Han är en god administratör och en vänlig kung, men inte en krigare.

## PRINS NIKOLAJEV KASMANIKOV

Prins Nikolajev Evgenejevitj Semanetj Kasmanikov är son till kung Evgenej Navejevitj Semanetj Kasmanikov, kung över Kasensk. Han är 139 år gammal, men ser mer ut som 40. Som kronprins så ansvarar han för Kasensk säkerhet, utöver det att han dessutom en dag kommer att få ta över tronen.

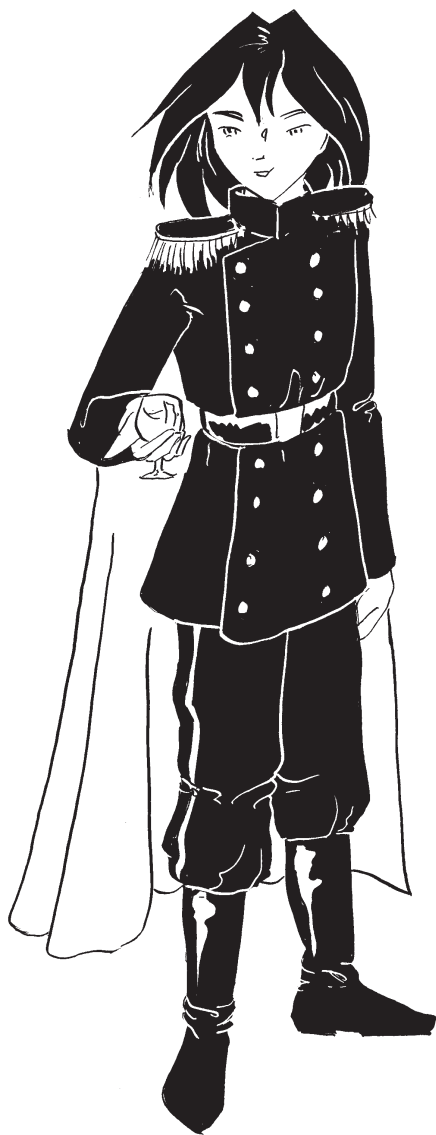
Prins Nikolajev är snygg, med halvlångt svart hår och ett vänligt men bestämt ansikte. Han går vanligen klädd i en svart uniform av samma snitt som sin far. Han är öppen och vänlig, men klurig och samtidigt rejält bestämd om det så krävs. Han är också en smula upphöjd, och har ganska svårt att relatera till populansen om han inte anstränger sig. Som tur är så är hans syster mycket mer empatisk och kan hjälpa honom på den punkten.

Prinsen har en konstfärdig aktiv stridsrustning med kontragravagggregat och eldlans kombinerat med svärd. Den är ungefär lika slagkraftig som ett jaktskepp, men mycket smidigare och kapabel att gå in i närstrid. Den är dock långsammare och kan inte färdas på obegränsad höjd.

Prinsen kommer förr eller senare att märka att det är något underligt med rollpersonerna och så småningom inse att de är förälskade i honom. Ungefär samtidigt så lär han själv upptäcka att han är rätt så förtjust i flickorna själva, så det är inte så enkelt att bara avfärda det. Samtidigt så har han rätt svårt att välja,







och han har också klart för sig att de är här för att göra sig av med piraterna i första hand. Dem som inte kan hålla prioriteringarna klara kommer han att tvingas att göra något åt.

Som hjälp för att hantera det här så finns mekanismen om Gunst (se sidan 5). I princip är det ett rätt konkret sätt att bokföra hur förtjust prinsen är i respektive rollperson just nu och ett enkelt sätt att se vem som prinsen är mest förtjust i.

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

**Färdigheter:** Envishet +4, Leta +2, Ledarskap +6, Retorik +4, Romans +4, Övertala +6, Manövrer +4, Fordonsfärdigheter +4, Stridsfärdigheter +4, Språk +6, Sensorsökning +4, Navigation +6, Sambandstek-

nik +4, Teknik- och hantverksfärdigheter +6, Trollkarlsmagi +6, Ingenjörfärdigheter +6

## PRINSESSAN KALIA

Prinsessan Kalia Evgenejevitj Semanetj Kasmanikova är kungens dotter. Hon är "bara" 132 år gammal men ser inte ut att vara en dag över 30. I egenskap av äldsta dottern så är det hennes uppgift att bevara tekniken som kungahuset förvaltar.

Prinsessan Kalia är strålande vacker och har ett charmerande leende. Hon är folkets favorit framför prinsen, men tronföljden kan de inte göra så mycket åt.

Prinsessan har en liknande stridsrustning som prinsen, men som framförallt har späningsförmåga.

**Attribut:** Fysik +1, Kroppskontroll +4, Mental förmåga +3, Social förmåga +4

**Färdigheter:** Envishet +6, Leta +4, Ledarskap +4, Retorik +2, Romans +2, Övertala +4, Manövrer +6, Fordonsfärdigheter +4, Stridsfärdigheter +4, Språk +6, Sensorsökning +6, Navigation +6, Sambandsteknik +6, Teknik- och hantverksfärdigheter +6, Trollkarlsmagi +8, Ingenjörfärdigheter +6

---

## HUSET RUKRJANOV

Huset Rukrjanov är en avstickargren från kungahuset Semanetj-Kasmanikov och har länge suktat efter kungens makt. Ätten Rukrjanov lever längre än Kasensks vanliga medborgare, men inte så länge som kungahuset. Fram tills nyligen leddes huset av baron Yurugov Rukrjanov, som avled vid den respektabla åldern av 188 år.

## BARON VLADEK RUKRJANOV

Baron Vladek Yurugovitj Rukrjanov fick nyligen överta ledarskapet för huset Rukrjanov, då den förre baronen dog av ålder vid 188 år. Han känner sig försmädd och åsidosatt av att han, en ättling till trollkarlarna likt kungahuset själv, inte har tillgång till samma livsförlängning och därför kommer att dö av ålderdom som en lallande gubbe, precis som hans far.

Baron Vladek fyller bishonen-traditionen i äventyret: han har långt ståtligt blont hår, isblå ögon och ett feminint men grymt anlete. Han är enormt lång och senig och har en imponerande närvaro med stark och manlig röst. Han klär sig i en vit uniform med epåletter och medaljer och en stor svart mantel med pälsfoder och hög krage, och han är en mästare på att svepa dramatiskt med manteln. Han är intelligent och har en klar och mäktig röst. Dessutom är han en utmärkt talare och kan med retorik och röst påverka folk på ett nästan magiskt sätt.

Baronens stridsrustning är väldigt lik prinsens. Den är mer kraftfull men något osmidigare och långsammare.





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

**Färdigheter:** Envishet +4, Leta +2, Hota +6, Styrkedemonstration +4, Ledarskap +6, Retorik +4, Romans +2, Övertala +6, Manövrer +6, Fordonsfärdigheter +6, Stridsfärdigheter +6, Språk +4, Sensorsökning +4, Navigation +6, Sambandsteknik +4, Teknik- och hantverksfärdigheter +6, Trollkarlsmagi +6, Ingenjörsfärdigheter +6

## YELENA RUKRJANOVA

Baron Vladeks syster, fröken Yelena Yurugovitj Rukrjanova är av adlig börd, men har ingen adlig titel eller förläning. Hon har precis lika stora ambitioner som sin bror och konspirerar gladeligen tillsammans med honom, och hon tvekar inte en sekund att ta till alla möjliga fula tricks. Yelena har lärt sig en hel del trollkarlsteknologi i största hemlighet, och har framförallt specialiserat sig på alkemin. Hon kan skapa brygder av alla de sorter som kan utföra rena mirakler. Det är bland annat det som hon använder för att för att förtrolla rollpersonerna: med hjälp av alkemiska nanotroll så triggas hon en endorfinkick hos rollpersonerna när de får ett visst externt stimuli, vilket i praktiken blir en konstgjord förälskelse.

Egentligen var det tänkt att detta stimuli skulle vara baron Vladek, men någonting gick fel, och det blev prins Nikolajev istället. För Yelenas del så är det inte fullständig framgång, men det borde vara tillräckligt med distraktion för att hennes bror ska kunna utnyttja det och diskreditera kungahuset och få dem avsatta.

Fröken Yelena Rukrjanova föredrar att konspirera i bakgrunden och nästla till sig hemligheter. Hon är en strålande vacker och självständig kvinna som vet att ta för sig av livets goda. Även om det är allmänt känt att hon har en viss "aptit" så är det ingen som vågar anklaga henne för lösaktighet. Sådana personer har en tendens att försvinna.

Yelena har också en stridsrustning, som är snabb och smidig och tillåter full rörlighet.

**Attribut:** Fysik +1, Kroppskontroll +4, Mental förmåga +3, Social förmåga +4

**Färdigheter:** Envishet +6, Leta +4, Ledarskap +4, Retorik +2, Romans +2, Övertala +4, Manövrer +6, Fordonsfärdigheter +4, Stridsfärdigheter +4, Språk +6, Sensorsökning +6, Navigation +6, Sambandsteknik +6, Teknik- och hantverksfärdigheter +6, Trollkarlsmagi +8, Ingenjörsfärdigheter +6

## VLADEKSKA KNIJATSER

Vladeks knektar, knijatser, är ståtliga unga adelsmän som hoppas på en karriär om baron Vladek skulle råka bli kung. Som nu är så är en liten fjantförläning eller ett lismande liv i något hov det bästa de kan hoppas på, såvida inte baron Vladek lyckas. Därför har de i hemlighet bildat en kår för att stötta baronen. Baronen har försett dem med stridsrustningar för att de ska kunna bli en väpnad styrka som kan "driva bort" piraterna under hans ledning. Baronen kommer förmodligen att behöva dem i striden mot Yukikaze.

---

## SVARTA DRAKARNA

De svarta drakarna är en ökad piratliga som har härjat på gränsen under flera år. Deras ledare, Shiu Han, har omformat Drakarna från en ren banditliga till en snudd på revolutionär piratliga. Rollpersonerna har råkat ut för Drakarna i tidigare äventyr i serien.

## SAGEWARU KANAKO

Sagewaru Kanako är "kronprinsessa" i de Svarta drakarna. Hon har åtagit sig uppgiften att säkra avtalet i Kasensk, så att Drakarna kan få en säker hemmabas någonstans. Det målet är så pass viktigt att vicechefen för Drakarna själv måste ta hand om saken. Hon är alltså personligen på plats hos baron Vladek, och trivs ganska bra i det kasenska kvinnomodet. Dessutom blir hon till viss mån uppvaktad av den stilige baronen, vilket för hennes del



dels är rätt skoj, och dels är ett utmärkt sätt att ge igen på hennes ledare och älskare Shiu Hans alla flörtar med andra flickor.

**Attribut:** Fysik +2, Kroppskontroll +4, Mental förmåga +1, Social förmåga -1

**Färdigheter:** Akrobatik +4, Astrogation +4, Rymdskepp +8, Förhöra +2. Hota +4, Kontaktfärdighet: Militärer +4, Manövrer +4, Motstå smärta +2, Romans +2, Sambandsteknik +2, Sensorsökning +4, Språk +6, Stridsfärdighet: Artilleri +8. Stridsfärdighet: Obeväpnad strid +8

## DRAKPILOTER

Svarta drakarnas piloter är en salig blandning av banditer, skurkar, revolutionärer och liknande skumma personer. Det är inte särskilt många av dem som har en formell rymdstridsutbildning, så de är inte särskilt kompetenta. De klarar av att skrämra civilister, busar som de är, men är däremot rätt kassa mot utbildade rymdstridspiloter.

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

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

## DRAKSOLDATER

Liksom drakpiloterna så är Svarta drakarnas soldater inte särskilt professionella. De är råbarkade och tuffa, men inte särskilt lysande soldater. De räcker gott för att skrämra civilister, men torde stå sig rätt slätt mot någon som kan sin sak.

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

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

## KUNGENS HOVMÄSTARE

Alexander Korolev är kungens hovmästare. Det är han som har hand om administrationen kring kungen som person, och ordnar audienser med mera. Det är till honom som rollpersonerna får gå om de vill träffa kungen av någon anledning. Korolev är en smal och snorkig herre som bokstavligen ser ner på i princip alla.

## KUNGENS STALLMÄSTARE

Viktor Karanovitj, kungens stallmästare, sköter inte bara kungens hästar utan även alla vagnar och fordon som kungen använder sig av, samt förstås det som kungens gäster färdas med. Det gör att Viktor även blir ansvarig för att se till att jaktskeppen i Yukikaze får underhåll.

## PATRIARKEN AV PASYENSK

Patriarken av Pasyensk, fader Belyagi Mikhailovitj, leder den lokala monoteistiska kyrkan. Han är djupt fientlig gentemot rollpersonerna. De är i praktiken prästinnor från en annan religion och en animistisk/polyteistisk sådan därtill. Det är för honom en fräckhet utan dess like att kungen vågar bjuda in dem.

## VANLIGT FOLK

Vanligt folk i Kasensk är öppna, gästfria och vänliga människor, men med undantag av intelligentian och en del i handels- och tjänstemannakretsar så talar de bara kurym, det lokala språket på Kasensk. De flesta kommer rollpersonerna behöva tolk för att kunna tala med.

Vanligt folk är också mycket nyfikna av sig. De kommer att fråga om allt möjligt om de får tillfälle, inklusive kläder, vanor, svärden, Heidis avvikande hårfärg och allt annat som är annorlunda.



# KASENSK

---

Planeten Kasensk är en rätt underlig värld. Den är så att säga en space opera-variant av det arketypiska slaviska bergskungadömet: ett litet isolerat kungadöme med jordbruks-ekonomi, fejdande adelsmän och en lokal furste som på den storpolitiska arenan inte har något att säga till om. Tekniken är i allmänhet rätt primitiv, men med en space opera-twist. Naturligtvis har man hästdragna vagnar, men vagnarna har kontragravfält istället för hjul och svävar alltså istället för rullar. Bönderna skördar för hand eller möjligen med hjälp av troll (robotar), men inte med skördetröskor och automatiska maskiner. Skörden buntas till kärvar som slängs upp medelst grep på en svävande kärra, och det finns ingen tillstymmelse till inplastade snöbollar med ensilage någonstans. Bokföringen och räkenskaper sker med papper och penna i gamla dammiga böcker, trots en relativt utbredd användning av personliga apparater och datorer. Varor säljs i handelsbodas över disk, inte i stora köpcenter med kassaköer. Till och med i Pasyelsk, där det faktiskt finns ett varuhus, så saknas köpcentrum. Det stora lyxvaruhuset GUM är snarast att betrakta som ett antal handelsbodas som säljer över disk, fast samlade i ett hus och med extremt lyxiga varor.

I miljöbeskrivningen, blanda friskt pre-revolutionär rysk adels- och bonderomantik med space opera, så lär du hamna precis rätt.

Kasensk är en fredlig planet. På grund av isoleringen mellan baronier och byar så har det

varit nästan omöjligt att föra någon form av krig här. Dessutom undkom man hela Hanarakriget, så inga yttre hot har någonsin funnits. Därför finns inte något försvar. Ansvaret för försvaret av planeten tillfaller den kungliga familjen och några få adliga familjer. Faktum är att även om kungen i teorin skulle kunna utfärda undantagstillstånd för att skapa en milis så skulle det vara skäl nog att tvinga honom att abdikera.

## GEOGRAFI

Planeten Kasensk utgörs geografiskt av ett ekvatorialt bergsmassiv som stiger högt över resten av planetens yta, och två väldiga isslätter norr och söder om bergsplatån, som endast undantagsvist har bergstoppar som stiger upp över isslätterna.

Ekvatorialmassivet är det enda markområdet som är beboeligt på Kasensk, och de höga bergen utgör sina speciella problem. Vägar är mycket längre än de behöver och bergen orsakar våldsamma vindar som gör det svårt att flyga. Det gör att de olika baronierna är isolerade från varandra och är i princip självständiga. Kungen i Pasyelsk har bara nominell makt över baronierna.

Luften på ekvatorialmassivet är sval men tempererad eller subarktisk. Resten av planeten ligger på lägre nivå än ekvatorialbergen, och plågas av iskalla permanenta snöstormar



under det tempererade skiktet. De permanenta snöstormarna ligger som ett vitt skikt strax nedanför bergen, och kan ibland flöda upp genom bergspassen över till den andra sidan.

Isslätterna dominerar planeten Kasensk. De ligger norr och söder om ekvatorialmassivet och täcker ca 90% av planetens yta. Isslätterna plågas av permanenta snöstormar och täcks helt av ett virvlande molntäcke. Även om det går att överleva en krasch här så är ens överlevnadschanser i snöstormen ytterst små. Temperaturen ligger sällan över -50 grader. Med vindkylningseffekt så är den upplevda temperaturen minst 100 grader lägre. Det gör att den extremt kalla och stormiga vinden får nästan flytande egenskaper: när man ser ner på det på håll så påminner det mer om ett stort vitt hav, och när vinden slår upp mot bergsmassivet så liknar det vågor som slår mot en klippig strand.

## KUNGLIGA SLOTTET

Det kungliga slottet ligger i huvudstaden Pasyelsk. Staden ligger i en fertil dal som genomströmmas av en flod. Det kungliga slottet ligger på en klippa med ypperlig utsikt över dalen och med flera vägar ner (fortfarande svåra att ta sig upp för om man vill anfälla) som möjliggör motanfall och försvar av dalen nedanför. Slottet var från början ett försvarsverk, vilket de yttre murarna vittnar om, men det massiva centraltornet har sedan länge ersatts med ett imponerande och lyxigt palats med stora panoramafönster, höga pelargångar, öppna hallar och enorma salar. Knappt något utrymme har en takhöjd som är lägre än fyra meter. Inte ens privata gemak och kammare har lägre än tre meter till tak.

**Gästsviter:** Divisionen inhyses i några av gästsviterna på slottet. Förmodligen har flickorna aldrig bott så här lyxigt: var och en av dem har sovrum, hall, badrum och salong. Bara sängen i sovrummet är två meter bred och tre meter lång och bäddas rent dagligen i finaste siden. Det finns personal tillgänglig hela tiden

vars uppgift det är att se till att gästerna hela tiden har det som de behöver.

**Stallarna:** Normalt sett är stallarna avsedda att hysa hästar, vagnar och fordon, men i och med att Yukikaze har stationerats på plats så får deras jakt-skepp parkeras i stallarna. Jakt-skepp är rätt stora, så det är knappt att de får plats. Tetsuhime-jakt-skeppen har kunnat rullas in utan problem, men Heidis Sängers jakt-skepp är ett så stort skepp att man fick snabbt bygga om en del av stallarna för att det skulle få plats, och det trots att vingar och fenor är fällbara så att skeppet ska ta mindre plats. I vilket fall som helst så är det en ovanligt lyxig inhysning av jakt-skeppen: normalt sett har de stått i sterila hangarer eller under kamouflagenät i fältmässiga förhållanden, men aldrig har de stått i stallar med stenlagt golv och snidade snickerier på väggar, pelare och tak.

**Spegelsalen:** Spegelsalen är dekorerad i vit marmor, guld och speglar med pelargångar och enorma kristallkronor. En balkong på övervåningen låter inbjudet folk från ofrälset få en glimt av majestäten och högdjuren i salen. Golvet är konstant blankpolerat, och två podier finns i vardera kortändan av salen. Den ena kortändan är dekorerad i blått och guld och hyser kungens tron. I officiella sammanhang så är det här som kungen tar emot från sin tron och ger audiens. I andra kortändan så finns ett annat, enklare podium. Det används för orkestern i de fall där spegelsalen används som bal- och bankettsal.

**Marmorsalen:** Marmorsalen är lika stor som Spegelsalen och har samma utformning, fast utan podierna. Den saknar också de stora speglarna och känns därför mindre. Dekorationerna är huvudsakligen i vit marmor och guld. Det finns dörrar mellan Marmorsalen och Spegelsalen. Marmorsalen används



oftast för banketter, då Spegelsalen får fungera som dansgolv.

**Gyllene salen:** Den gyllene salen är kungens arbetsrum. Dekorationen går huvudsakligen i ek och guld. Ett enormt skrivbord låter kungen arbeta privat. Den blankpolerade ytan av ekträ är också kungens personliga apparat, och han kan ta fram bilder och dokument ovanpå ytan så som han önskar. De kan även projiceras i luften över bordet. Det finns också ett stort konferensbord där kabinettet håller möten. Vid kortänden presiderar kungen från en tron som är en exakt kopia av tronen i spegelsalen. Konferensbordet har samma finesser som skrivbordet.

**Blå salen:** Blå salen är prins Nikolajevs arbetsrum. Det är inrett huvudsakligen i ek med en djupt blå och konstfärdigt vävd matta på golvet. Det är härifrån som han sköter rikets praktiska göromål. Han har ett nästan lika stort och lika finessrikt skrivbord som kungen, men däremot inget konferensbord. I de fall han befinner sig i möte så är det alltid i den gyllene salen tillsammans med resten av kabinettet.

**Kungahallen:** Kungahallen är den trapphall där besökare får möta hovmästare, som sedan slussar gäster vidare efter behov. Två enorma svängda trappor leder upp från nedervåningen till balkongen på övervåningen, från vilken dörrar och korridorer leder vidare in i slottet. Fler dörrar och korridorer på nedervåningen leder in i slottets lägre nivåer, för hovmän och tjänstefolk. En av dörrarna på övervåningen leder in till spegelsalen. Kungen brukar då och då ta emot rikets förnämsta i hallen: de får då stå nere på nedervåningen medan kungen går ut på balkongen på övervåningen. När han vill vinka till populasen så finns det balkongdörrar på övervåningen som leder ut till en imponerande balkong.

Kungahallens nedervåning har två fontäner som porlar vackert och några bänkar längs med väggarna. Vid behov så kan kungahallen möbleras med bord och stolar. Oftast så är det på nedervåningen som väntande dignitärer och hovmän konspirerar, och det är alltid där som de får vänta på audiens, innan de kallas upp för trapporna och in i Spegelsalen eller Gyllene salen.

## PASYELSK

Huvudstaden Pasyelsk ligger i dalen nedanför slottet och på bergsväggarna runt omkring. Det är en tämligen stor stad, med en pittoresk blandning av breda alléer och avenyer och smala gränder. Arkitekturen är borgerlig men sällan vräkig.

## SLOTTET KONAJEV

Slottet Konajev är ett högt beläget bergsslott, byggt längs med en bergsrygg. Borgen slingrar sig fram över bergskammen, så det är i princip bara möjligt att angripa från tre håll: den västra bergskammen, den östra bergskammen och från luften. Det här är en grå och beige befästning, byggd i sten och skickligt murad och stenlagd. Det är inget palats, utan i första hand en befästning, men är ändå imponerande ur lyxsynpunkt.

Fästet får tre funktioner: basplattform för ba-



ron Vladeks lilla här, administrationscentrum för baron Vladeks förläning och slutligen hem för baron Vladek och dennes familj.

## PIRATBASEN

Piratbasen är inte särskilt upphetsande. I en djup dalgång så har man hyvlat av marken och gjord en landningsbana. Gömställen och serviceplatser har skapats i skogen genom att man har fällt träd och byggt en glänta övertäckt med kamouflagenät. Här och där har man byggt primitiva hangarer, även dessa övertäckta med kamouflagenät, och ett par bunkrar har man också byggt. Mellan alla dessa serviceplatser, hangarer och bunkrar så har ett nät av servicevägar skapats. Det är i princip grusvägar.

Luftvärn och vaktposter finns på bergssidorna runt omkring, så får man för sig att anfalla så kommer eldlansskotten inflygande och gör dalen högst osäker.





# HÄNDELSE

---

Ramen runt omkring äventyret är en serie händelser: rollpersonerna anländer till Kasensk, de presenteras för högdjur och plot. de börjar utreda problemet, skurkarna gör sitt motdrag och allting går åt helskotta.

För att göra det lite lättare så är äventyret indelat i några få block, en för varje övergripande händelse.

---

## FÖRSTA STRIDEN

När rollpersonerna anländer så hamnar de mitt i en piraträd. De får i en snabb luftstrid driva bort piraterna och spelarna får lära sig regelsystemet. Dessutom får de förhoppningsvis upp ångan.

Inled så här: låt spelarna välja varsin rollperson. De får beskriva sina rollpersoner för varandra. Spelledaren presenterar därefter de överblivna rollpersoner, och förklarar att de alla är kamrater i samma division.

Divisionen har just anlänt till Kasensk och befinner sig högt upp i atmosfären på väg till huvudstaden Pasyelsk. Det är bländande vitt under dem och ett böljande molntäckte häver sig som om det vore ett jättelikt hav. Långt framför dem så ser de bergstopparna från ekvatorialbergen som sticker upp över molnhavet, och någonstans bland dem finns Pasyelsk och deras mål.

Plötsligt piper målvarnaren och sensorerna plockar upp tre stycken tregrupper med far-

koster. De svänger in bakom rollpersonernas jaktskepp och försöker få låsning med sina vapen. Det är inga tröga civila fraktare, utan snabba jaktskepp, och de är ute efter blod!

## FÖRKLARA VAD SOM SKA GÖRAS

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

- **Välja taktik:** När man väljer taktik så väljer man vad man ska göra åt det faktum att någon försöker skjuta på en. Det finns tre val:

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

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



offensiv, och resultatet kan bli förödande.

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

- **Anfallsslag och försvarsslag:** När man skjuter på någon så slår man ett anfallsslag. När man försöker låta bli att bli nerskjuten så slår man ett försvarsslag. Man gör på samma sätt i båda fallen: man slår en tiosidig tärning och lägger till ett attribut, ett färdighetsvärde och eventuellt andra värden. Vilka värden säger spelledaren till dig. Ju högre summan är desto bättre är det. Träffar gör man om summan av anfallsslaget blir lika med eller högre än 9.
- **Stryktålighetsslag:** Den som blir träffad får slå ett stryktålighetsslag. Man slår en tiosidig tärning och lägger till värdet i attributet Fysik. Om summan kommer över eller lika med en skadepotential (spelledaren talar om den siffran) så får målet (dvs du) en Lätt skada. Om summan är under skadepotentialen så får målet en Allvarlig skada. Om summan är över skadepotentialen plus 10 så får målet en Skråma. Om målet får skada så får han också Omtöckning, vilket gör målet sämre.
- **Ditt mål:** Ditt mål är att ge din fiende en Allvarlig skada eller mer, eller att ge honom tillräckligt mycket omtöckning för att fega ur och dra hem till mamma. Gör han det så har du vunnit. För att du ska lyckas med det så måste du överlista fienden (dvs spelledaren) och välja precis rätt taktik för att du ska kunna skjuta på honom men samtidigt se till att han inte kan

skjuta tillbaka. Dessutom måste du ha tur med tärningarna.

Motståndet utgörs av tre stycken tregrupper av standardpirater, det vill säga en pirat per medlem i divisionen. Du hittar värden för piraterna bland spelledarpersonerna. De divisionsmedlemmar som inte har valts av spelarna slåss separat för sig. Du kan beskriva hur striden går för dem allt eftersom. Om någon skulle bli klar med sin pirat väldigt snabbt så kan du låta någon av spelledarpersonerna få trubbel, så att den lediga rollpersonen kan hjälpa denne.

## VIKTIGA POÄNGER

- Rollpersonerna känner igen skeppstypen som de just kämpade mot. Den används bland annat av piratligan de Svarta drakarna, som de har mött och kämpat mot under de senaste två konventsäventyren.

---

## MOTTAGNINGEN

Efter genomförd luftstrid så dirigeras rollpersonerna till Pasyelsk, där de får landa på stallgården. Deras skepp tas om hand och de får sedan eskort in i slottet, där de möts av prins Nikolajev. Han för dem in i stora hallen och leder dem sedan upp för trappan i riktning mot spegelssalen. Prinsen hejdas en kort stund av baron Vladek som är trött på att vänta på audiensen och undrar när kungen tar emot. Prinsen ler lite slugt och säger att kungen har brådskande ärenden, och vinkar därefter fram rollpersonerna.

Det innebär att rollpersonerna får förtur framför en klase andra högre uppsatta personer, inklusive baron Vladek, flertalet höga funktionärer för stora företag och till och med en ambassadör från närliggande Shinfei. Dessa tar naturligtvis illa upp när nio stycken svettiga och rödögda stridspiloter i flygdräkt får förtur och sänds in till hans majestät före dem.



Mottagningen är en kort sammanfattning av syftet av rollpersonernas närvaro. Hans majestät beklagar att de så snart har fått en smak av de banditer som plågar Kasensk. Han berättar också att Kasensk inte har något försvaret, att det faller på den kungliga familjen att skydda medborgarna, och att det är helt omöjligt att bilda en milis eller försvarsstyrka, eftersom det innebär att kungen inte kan skydda medborgarna. Det är underförstått att det är åtminstone acceptabelt att kalla in utomstående hjälp. Kungen är djupt tacksam för att hennes gudomliga upphöjdhed Sawa-O genom allsmäktige Gud Faderns nåd, har nedstigit från sin himmel för att skicka hit krigare från sitt tempel (syftet med den här formuleringen är att tillfredsställa den lokala kyrkans aversion mot icke-monoteistiska religioner och samtidigt visa tillbörlig vördnad inför den Vita gudinnans tempel).

Efter själva mottagningen så visas rollpersonerna till sina rum och får möjlighet att fräschas upp sig och komma i den normala klädsele, det vill säga vit kimono och marinblå hakama. Efter det hålls en banketten, då de nio unga piloterna får möta Kasensks högdjur. Det är också då som något underligt händer: en efter en så börjar de falla för den ståtlige prins Nikolajev. Det börjar lite under mottagningen, och blir värre senare.

Orsaken är de små målinriktade elixiren som Yelena lyckas få i rollpersonerna på diverse sätt. De innehåller små "nanotroll" (nanoroboter) som letar upp rätt ställen i hjärnan och får dem att producera endorfiner på kommando. Kommandot är vissa programmerade yttre stimuli, exempelvis en person eller en plats. Är det en person så kan resultatet liknas vid en artificiell förälskelse. Yelena har dock gjort ett misstag: hon har blandat ihop en del saker, så nanotrollen aktiveras inte på ljud- och synintryck och feromoner från baron Vladek, utan från prins Nikolajev. Det var inte riktigt meningen, men det kan fungera nästan lika bra.

Efter några omtumlande upplevelser av alla de sorter så är middagen äntligen över, och rollpersonerna kan dra sig tillbaka för att vila och/eller snacka taktik.

## UPPDRAGET

Rollpersonernas uppdrag har sipprat ner hela vägen från Gudinnan själv. Sawa-O har haft kontakt via omvägar med kungahuset och hört talas om deras problem. Hon har sedan manipulerat Federationens sändebud till Kasensk så att dessa har kunnat förhandla fram hjälp från Federationen, även om Kasensk inte tillhör Federationen. Sedan har en lämplig snabbinsatsdivision valts ut och skickats dit.

Rollpersonerna vet från början om att de ska till Kasensk för att flyga bevakningsuppdrag och patrulluppdrag eftersom Kasensk är svårt ansatta av banditer. Det är alltså en polisiär uppgift i första hand, men eftersom banditerna har tunga vapen så har rollpersonerna rätt att använda de medel som situationen kräver. De får en liknande fullmakt av kungen på Kasensk.

Under audiensen med kungen så får de vidare operationella parametrar: så länge som banditerna inte är från Kasensk så kan rollpersonerna göra vad de vill (och får, enligt federal lag). Däremot får inte kasenska medborgare skadas! De måste gripas och ställas inför rätta. Om rollpersonerna skadar någon kasensk medborgare så kommer de att ställas inför rätta och förmodligen kastas ut från Kasensk. Var mycket noga med att spelarna har uppfattat den regeln.

Det förbudet omfattar dessutom baron Vladek, vilket gör problemet klart mycket mer intressant.

I övrigt är deras uppdrag ungefär att stoppa banditerna, leta upp deras bas och fånga dem eller kasta ut dem.

## VIKTIGA POÄNGER:

- Rollpersonerna börjar bli förälskade som på kommando.
- Baron Vladek är mycket kritisk gentemot kungen på grund av dennes oförmåga att skydda Kasensk. Han är också kritisk gentemot beslutet att ta in utomstående hjälp. Däremot är han försiktig gentemot rollpersonerna.
- Adelsmän som står på baron Vladeks sida ser rollpersonerna som ett hot.
- Patriarken från den lokala kyrkan vägrar att skåla till rollpersonerna. "Jag tänker inte skåla till främmande avgudadyrkarens ära, inte ens om kungen så befäller!"



- De flesta personer på mottagningen är positiva till rollpersonerna.

## UTREDNINGEN

Man kan inte slå tillbaka mot fienden om man inte vet var fienden är, eller ens vem fienden är. Rollpersonernas första uppgift blir att få reda på vem fienden är och var de är baserade. En del av utredningen kan börja redan under banketten.

Följande är fakta:

- Baron Vladek har varit väldigt kritisk mot kungens oförmåga att driva bort piraterna.
- Fienden är Svarta drakarna, den ökända och väldigt jagade piratligan på den yttre gränsen och som rollpersonerna fajtades med i de två förra konventsäventyren.
- Svarta drakarna har sin tillfälliga bas i bergen norr om baron Vladeks förläning på gränsen till isslätterna.
- De får stöd från baron Vladek, och baronen får ofta besök av dem.
- Piraternas ledare heter Sagewaru Kanako och besöker ofta baron Vladek i dennes slott.

Lägg fram ledtrådar som leder till dessa fakta av och till. Försök hålla en lagom takt så att det är ungefär en timme kvar av spelpasset när nästa sak händer. Här nedan är några förslag på hur man skulle kunna få ledtrådar:

- Man kan försöka få närbilder av piratskeppen, så att man kan studera deras markeringar. I så fall kan man lista ut att det är Svarta drakarna från deras drakinsignia.
- Om en piratpilot blir nerskjuten så kan man alltid förhöra honom. Det lär vara lite språkförbistring till att börja med, då piraterna mestadels talar kansei (ett språk som härstammar från kinesiska). Kommer man förbi språkproblemen så kan man

också identifiera Svarta drakarna och potentiellt även få reda var piraternas bas är.

- Om man har ett skepp som håller sig undan en luftstrid och signalspanar, och de andra driver piraterna på flykten utan att förgöra dem, så kan det signalspanande skeppet kanske följa piraterna till deras bas.
- Hittar man deras bas så kan man konstatera att närmaste förläning är baron Vladeks förläning.
- Om man spanar på basen så kan man se hur skepp kommer och går. Den är svår att anfälla från luften på grund av att den ligger djupt i en dal utan goda anflygningsrutter, och de som finns är försvarade av luftvärn.
- Besöker man baron Vladek så kan man råka se hans gäst, en vithårig kvinna av nihoniskt ursprung. Det är Sagewaru Kanako, Svarta drakarnas andreboss och en av Federationens mest efterlysta personer.
- Frågar man bland privatpersoner som inte har blivit anfallna av pirater så kan de ibland identifiera piratjakskepp som flyger mellan baron Vladeks slott och ett område norr om området.
- Frågar man bland överlevande piratoffer så kan de ibland peka ut en vithårig grym kvinna som ledare för piraterna.
- Inte ens piraterna kan färdas mellan stjärnor utan portaler. Tittar man igenom loggarna från portalen så kan man ibland se obetalda portalhopp eller portalhopp som sker med diverse bakdörrskoder. Alla sådana hopp försvinner strax före de första piratangreppen.
- Lyckas man riktigt bra med att hacka portaldatorn så kan man upptäcka kodprogram som ligger och bubblar omärkligt under ytan och letar efter vissa identifikationskoder, och får alla portalhopp knutna till dessa koder att försvinna utan spår. Kodpro-



grammen är mycket kluriga: de gömmer sig om man försöker jaga rätt på dem, som kackerlackor.

---

## VIKTIGA POÄNGER

- Alla ledtrådar och fakta ovan.

---

## FÖRÄLSKELSEN

Kom ihåg att utredningen störs ganska så rejält av rollpersonernas förälskelse i prins Nikolajev. Låt detta spel få precis så mycket tid som behövs, och strula gärna själv till det för rollpersonerna. Hindra inte intriger mellan rollpersonerna förrän tiden håller på att ta slut.

Förälskelserna slår till en i taget. Varje rollperson har sin egen förälskelse. Dela ut ett hjälpmedel per rollperson när det är dags för den rollpersonen att falla för Yelenas otäcka lilla alkemiska besvärjelse.

Förälskelserna kan till stor del drivas med Gunst-mekanismen som beskrivs ovan.

---

## UPPGÖRELSEN

När rollpersonerna vet att piraterna är Svarta drakarna och att de får sponsring av baron Vladek så behöver baronen göra något drastiskt. Han låter kidnappa några av divisionskamraterna (lämpligen några som inte är rollpersoner).

Piraterna infiltrerar slottet och lägger sig i bakhåll, och på en given signal så anfaller drakskeppen slottet. I förvirringen som uppstår när rollpersonerna rusar från sina gästsviter till jaktskeppen så kniper piraterna ett par av divisionens medlemmar och släpar ut dem genom någon av slottets många sidodörrar. Rollpersonerna kommer snabbt upp i luften och driver bort jaktskeppen efter en kort strid.

När de landar igen så får de reda på att två av deras kamrater har försvunnit. Prinsen reagerar rätt förutsägbart: han kommer att göra

sitt bästa för att befria gisslan och han gör det nu. Rollpersonerna förväntas att följa med på den här idiotiska raiden och får lägga upp en vettig plan för att anfälla drakarnas bas, där gisslan förmodligen hålls.

Lägg upp en liten hög med bilar, fullt synlig, och säg att det här är vad den som befriar gisslan får. Det ska vara så mycket bilar att det blir en tunga på vågen på vem som har mest gunst när äventyret är över.

---

## SLUTKLÄM

Efter att piraterna är fördrivna och gisslan befriad så är det bara lite avslutning kvar.

- Har rollpersonerna bevis som pekar ut baron Vladek som hjärnan bakom äventyret så drivs han och hans familj i exil. Eftersom baronen är av kunglig börd så kommer kungen inte att gå med på att lämna ut honom till Federationen, men baronens alla förläningar konfiskeras och han får dra dit pepparn växer. Eventuellt kommer han tillbaka i en uppföljare.
- Har rollpersonerna endast indicier mot baron Vladek så kommer ingenting att ske mot honom. Han är för mäktig och inflytelserik för att endast indicier ska räcka.
- Portalen till Kasensk blockeras av Vita gudinnans tempel, i jakt på piraterna. Misstänkta skepp bordas och piratskepp stoppas, vilket i princip låser fast på Kasensk. Förr eller senare svälter de och tvingas kapitulera.
- Om Sagewaru Kanako kommer undan i slutstriden och har tillgång till ett skepp så tar hon chansen och flyr från Kasensk. Kommer hon inte åt ett jaktskepp så kommer hon tvingas att kapitulera som alla andra.
- Som tack för sin insats så adlas rollpersonerna och föräras titeln knijatsjina, "riddersdam", av Kasensk. Ingen av dem kommer att få prinsen,



eftersom denne behöver vara ogift ett tag till av politiska skäl.

- Fattar rollpersonerna misstanke om att förälskelsen inte är naturlig så kan de få Templets bästa experter att undersöka dem på alla möjliga sätt. Eventuellt så kan de hitta orsaken, men frågan är om det går att göra något åt saken. Den bästa medicinen är dock att hålla sig undan från Kasensk, då nanotrollen inte kommer att aktiveras utan prinsens närvaro.

Glöm inte att bokföra resultatet av tillfället. Utöver bedömningen av rollpersonernas insats så är det två saker som vi vill ha reda på: mängden Gunst som varje rollperson har fått ihop, och vad spelarna tyckte om äventyret och spelledaren.

Därefter är det bara att tacka spelarna för ett trevligt äventyr.





# 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-spelredare och hellre vill använda de riktiga reglerna så går det alldeles utmärkt. De värden som används i demoreglerna är samma som i de riktiga reglerna, så det är mest en procedurskillnad och framförallt volymskillnad.

## HUR DU LÄR DIG REGLERNA

Demoreglerna är en trestegsraket, som består av tre steg:

- Hur man slår
- Anfall och försvar
- Skada

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

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

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

## HUR JAG LÄR UT REGLERNA

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



- Hur man slår: lär ut principen en tärning plus ett attribut plus en färdighet minus omtöckning minus andra modifikationer som du meddelar. Summan ska bli så hög som möjligt, och helst över en svårighet som normalt är 9. Nollan räknas som noll, och "naturlig nolla" på tärningen är skitkasst.
- Anfall och försvar: lär ut sten-sax-påse och att det används för att välja taktik. Sten är avvaktande, sax är offensiv och påse är defensiv. Vid lika klunsar man inte om, utan då inträffar något otäckt specialfall. 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 animéinspirerat space opera-rollspel. Det är melodramatiskt och actionfyllt. Det skiter fullständigt i allt vad fysik heter. Saker och ting är hellre fräcka än realistiska.

## HUR MAN SLÅR

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

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

## HANDLINGAR

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

## SVÅRIGHET

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

## SLAGET

Ett slag är ett slumpstal 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 mästarebrev. Det här är vad man kan förvänta sig om man bara köper något.
12	Bra resultat. Om någon har beställt den här varan kan man leverera den med gott samvete.
16	Det här är ett fint arbete, värdigt en mästare.
20	Mycket fint arbete! Med ett sådant arbete har man förmodligen gjort sig ett namn bland de främsta inom sitt gebit.
24 eller mer	Arbetet är legendariskt och kommer förmodligen att bli en nationalskatt.

### Vad har man gjort?



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 anfälla fienden. Om anfallsslaget blir lika med eller högre än 9 så har anfallet lyckats. I så fall så måste försvararen slå försvarsslag. Kom ihåg kvaliteten från anfallsslaget – det används senare i skadeberäkningen.

## FÖRSVARSSLAG

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

Gå därefter vidare till att räkna fram skadepotentialen.

---

## SKADA OCH SMÄRTA

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

## SKADEPOTENTIAL

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

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

## STRYKTÅLIGHETSSLAG

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

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

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



## SAX MOT SAX

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

töckningsvärde, minus rustningens Skydd mot omtöckning.

## RYMDSTRID

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

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

---

## LET'S DO THIS!

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

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

*Rymdstridstabell*





# RYMDSKEPP, STRIDSRUSTNINGAR OCH ROLLPERSONER

---

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

## TETSUHIME

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

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

## SÄNGER

Sänger är ett tung jakt- och attackskepp. Egentligen så har man tagit en santovaskisk Slaghök och modifierat den kraftigt. De två motorerna är utbytta mot två stycken mycket mer maffiga motorer, man har förlängt flyg-

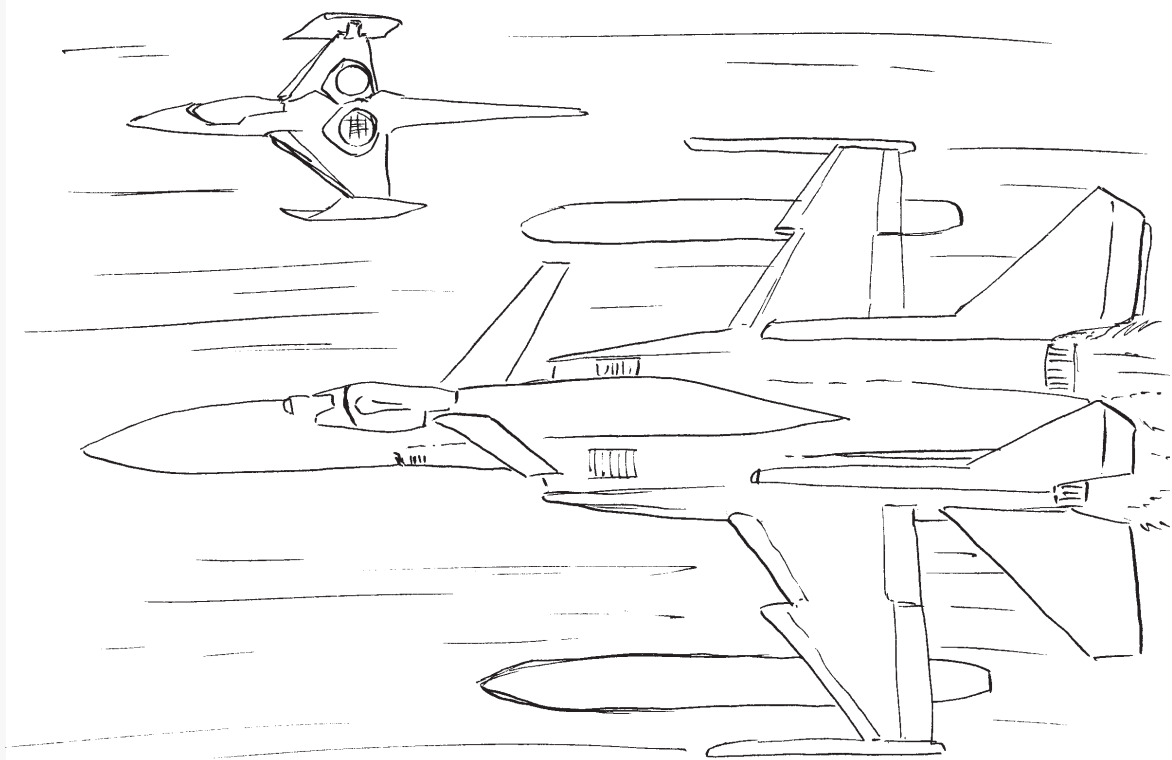
kroppen framåt för att få plats med modern elektronik och ett bättre kontragrav-system, skeppet har försetts med nosvinge och huvudvingen har flyttats bakåt.

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

## DRAKSKEPP

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

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



*Tetsuhime (överst) och Säger (nederst)*



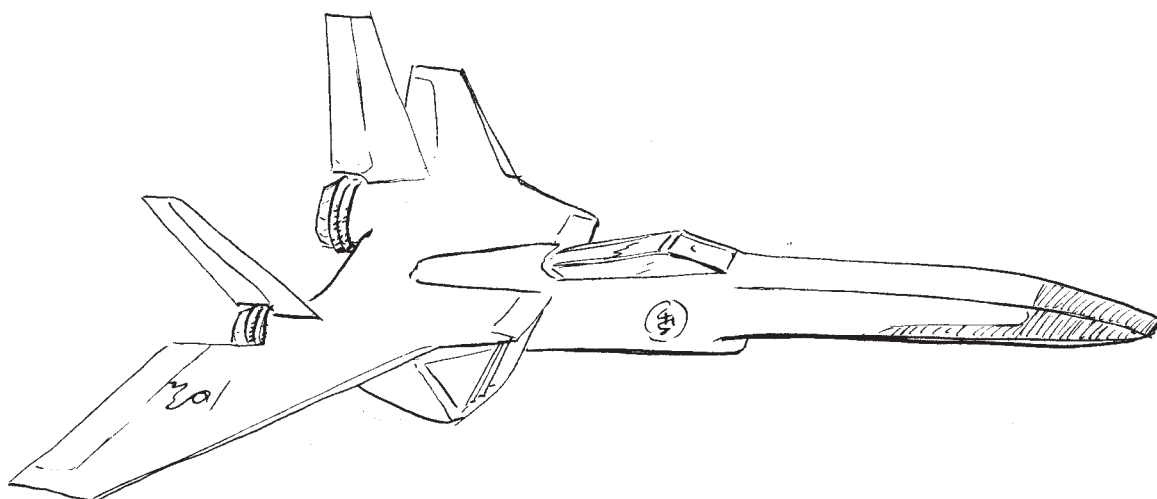
skepp med en tung strållans under buken. Dess avlånga kropp och snabba bakplacerade pilvinge gör att den är smidig även i atmosfär, och med två kraftiga motorer så har den kraft nog att hålla stånd mot de flesta andra jakt-skepp i Federationen. Det går att hänga raket- och vapenmagasin under vingarna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

Drakskeppen räknas som standardjakt-skepp.

#### KASENSKA STRIDSRUSTNINGAR

Kasenska stridsrustningar är stora aktiva stridsrustningar, byggda med all den hantverkskonst som ättlingarna till trollkarlarna fortfarande besitter. Det är fyra meter höga humanoida maskiner, som vagt påminner om en stor helrustning med servomotorer. Piloten sitter i kroppen med sina egna ben ut i maskinens ben och huvudet ungefär mitt i bröstkorpen. Armarna sticker ut i servohandskar som kopierar pilotens armrörelser. Maskinens armar utför sedan samma rörelser som pilotens armar. På så sätt så skiljer sig de kasenska stridsrustningarna föga från de som finns i Federationen. De är bara ovanligt stora.

Den stora skillnaden ligger i finesserna. Kasenska stridsrustningar styrs till stor del av pi-



Drakskepp

lotens hjärnvågor. Den avläser pilotens hjärna och ser vad han vill göra med sin kropp. Därefter gör den samma sak med maskinen. Det gör att kasenska stridsrustningar är mycket smidigare och snabbare än Federationens.

En annan stor skillnad är att kasenska stridsrustningar kan flyga. De är inte lika snabba som normala jaktskepp, men de är mycket smidigare och väl beväpnade. De är beväpnade med ett stort svärd, som förutom att det kan kapa ett jaktskepp i två dessutom kan projicera energi längs med klingan och på så sätt fungera som en eldlans.

## SPELVÄRDEN

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

**Drakskepp:** Manöverförmåga  $\pm 0$ , Hastighet  $\pm 0$ , Eldledning  $\pm 0$ , Sensorer  $\pm 0$ , Sensormask  $\pm 0$ , Skadetålighet  $\pm 0$ , Tung eldlans 7/7, Skydd 0/0

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

**Sänger:** Manöverförmåga -2, Hastighet +2, Eldledning +1, Sensorer  $\pm 0$ , Sensormask  $\pm 0$ ,

## KANAKOS RYMDSKEPP

Kanakos rymdskepp är ett något hottat drakskepp. Det ser ut som ett vanligt drakskepp, men har kraftigare motorer, bättre styrning och en dubbel eldlans istället för en enkel. Det gör att Kanakos drakskepp har Manöverförmåga +1, Hastighet +2, Sensormask -1, Skada 8 och Anslag 8. I övrigt fungerar det som ett vanligt drakskepp.

Skadetålighet +2, Tre tung eldlans 9/9, Jaktmissiler 8/8, Attackraketer 4/4, Skydd +2/+2

**Kasensk stridsrustning:** Manöverförmåga +4, Hastighet -2, Eldledning +2, Sensorer  $\pm 0$ , Sensormask  $\pm 0$ , Skadetålighet  $\pm 0$ , Tung eldlans 7/7, Svärd 5/5, Skydd +5/+5

Kalias och Yelenas stridsrustningar har +2 i Sensorer men bara +3/+3 i Skydd.

## RYMDSKEPPSVAPEN

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

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

- Jaktmissiler får en extra chans. Om man missar på ett anfallsslag (dvs

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

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

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

---

## ROLLPERSONER

På nästföljande sidor finns de nio rollpersonerna för spelledarens referens. Spelarna ska välja varsin av dessa. De rollpersoner som inte väljs läggs undan och används som spelarepersoner av spelledaren.



## TATEYA KANAE

Den avskärmade isdrottningen

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

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

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

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

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







## MIDOHARA ERI

### Den stöttande modersgestalten

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

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

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

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

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

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



## MIDOHARA ERI

### Attribut:

Kroppskontroll ±0

Fysik ±0

Mental förmåga +1

Social förmåga +3

### Färdigheter:

Kontakter: Templet +2

Ledarskap +2

Retorik +4

Övertala +2

Manövrer +2

Fordon: Rymdskepp +4

Artilleri +4

Svärdfäktning +4

Astrogation +2

Sambandsteknik +2

Matlagning +2

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

### Tetsuhime:

Manöverförmåga +4

Hastighet +3

Eldledning ±0

Sensorer +3


Sensormask 0

Skadetålighet -2

Tung strållans 8/6

Skydd 0/0

## SKADESEKTION. ROLLPERSON

 **Lätta skador**

lyckas →  Omtöckning x 1

misslyckas →  Allvarliga skador  Omtöckning x 2

misslyckas 10+ →  Kritiska skador  Omtöckning x 3

misslyckas 20+ →  Dödande skador

Omtöckning och utmattning  Omtöckning  Utmattning

## SKADESEKTION. RYMDSKEPP

 **Lätta skador**

lyckas →  Omtöckning x 1

misslyckas →  Allvarliga skador  Omtöckning x 2

misslyckas 10+ →  Kritiska skador  Omtöckning x 3

misslyckas 20+ →  Dödande skador

Omtöckning och utmattning  Omtöckning  Utmattning

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

## FUJIWARA KIMIKO

### Den kluriga plughästen

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

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

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

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

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

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



## FUJIWARA KIMIKO

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

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

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

## SKADESEKTION. ROLLPERSON

Lätta skador

lyckas →  Omtöckning x 1

misslyckas → Allvarliga skador  Omtöckning x 2

misslyckas 10+ → Kritiska skador  Omtöckning x 3

misslyckas 20+ → Dödande skador

Omtöckning och utmattning  Omtöckning  Utmattning

## SKADESEKTION. RYMDSKEPP

Lätta skador

lyckas →  Omtöckning x 1

misslyckas → Allvarliga skador  Omtöckning x 2

misslyckas 10+ → Kritiska skador  Omtöckning x 3

misslyckas 20+ → Dödande skador

Omtöckning och utmattning  Omtöckning  Utmattning

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



## OKAWASHU MARIKO

### Den glada slagskämpen

Mariko var en gång i tiden ungdomsligist, som söp, bråkade och rånade redan i början av 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 vare sig angesi eller camanglia. Hon måste göra sig förstådd genom tolk.

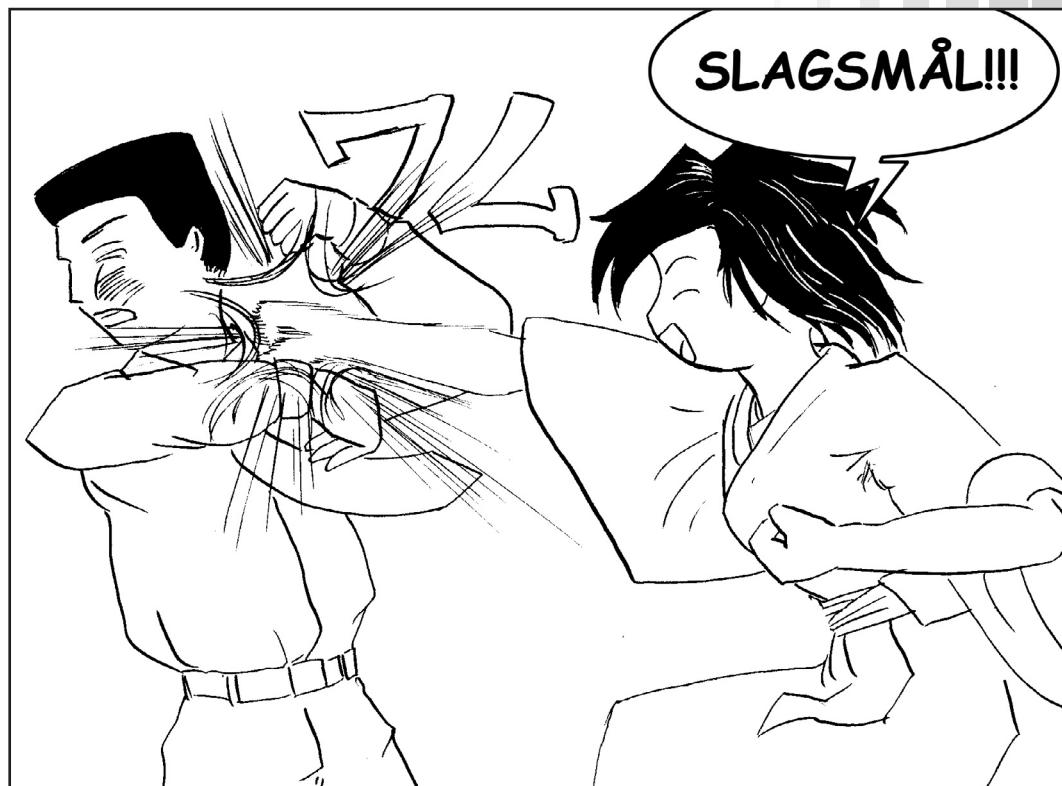
**Relationer:** Mariko är en rebell. Hon har svårt att komma överens med Eri och Kanae, bara för att de är överordnade

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

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

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

Mariko begriper sig inte alls på Heidi.



## OKAWASHU MARIKO

### Attribut:

Kroppskontroll +2

Fysik +3

Mental förmåga ±0

Social förmåga -1

### Färdigheter:

Hota +4

Motstå smärta +4

Styrkedemonstration +2

Supa +2

Manövrer +2

Obeväpnad strid +6

Svärdfäktning +4

Fordon: Rymdskepp +2

Artilleri +6

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

### Tetsuhime:

Manöverförmåga +4

Hastighet +3

Eldledning ±0

Sensorer +3

Sensormask 0

Skadetålighet -2

Tung strållans 8/6

Skydd 0/0

## SKADESEKTION. ROLLPERSON



## SKADESEKTION. RYMDSKEPP



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





## RENA AKIHIRA

### Den allvarlige sierskan

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

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

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

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

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

**Relationer:** Lustigt nog så är det Heidi och Kanae som Rena förstår bäst. Heidi står 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	29
Född	Kyosha, Haibane 3
Längd	155
Vikt	52
Blodgrupp	AB
Favoritmusik	Ambient



## RENA AKIHIRA

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

Färdigheter:  
 Meditation +4  
 Manövrer +2  
 Obeväpnad strid +4  
 Fordon: Rymdskepp +2

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

### Besvärjelser:

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

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

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

### Tetsuhime:

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

## SKADESEKTION, ROLLPERSON

Lätta skador

lyckas →  Omtöckning x 1

misslyckas → Allvarliga skador  Omtöckning x 2

misslyckas 10+ → Kritiska skador  Omtöckning x 3

misslyckas 20+ → Dödande skador

Omtöckning och utmattning  Omtöckning  Utmattning

## SKADESEKTION, RYMDSKEPP

Lätta skador

lyckas →  Omtöckning x 1

misslyckas → Allvarliga skador  Omtöckning x 2

misslyckas 10+ → Kritiska skador  Omtöckning x 3

misslyckas 20+ → Dödande skador

Omtöckning och utmattning  Omtöckning  Utmattning

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



## NANASAWA SHIORU

### Den undflyende partyinglan

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

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

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

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

Shioru har en massa hobbies också, eller snarare, hon hittar en massa hobbies som hon är jättetänd på under en månad. Hon kan till exempel få för sig att syssla med nymörkambient musik i en månad, och samla på sig mängder med abonnemang till relaterade musikkana-ler 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	25
Född	Kidaroyo, Yukiashi 3
Längd	161
Vikt	62
Blodgrupp	B
Favoritmusik	Popmusik





## NANASAWA YURIKA

Den plikt drivna traditionalisten

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

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

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

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

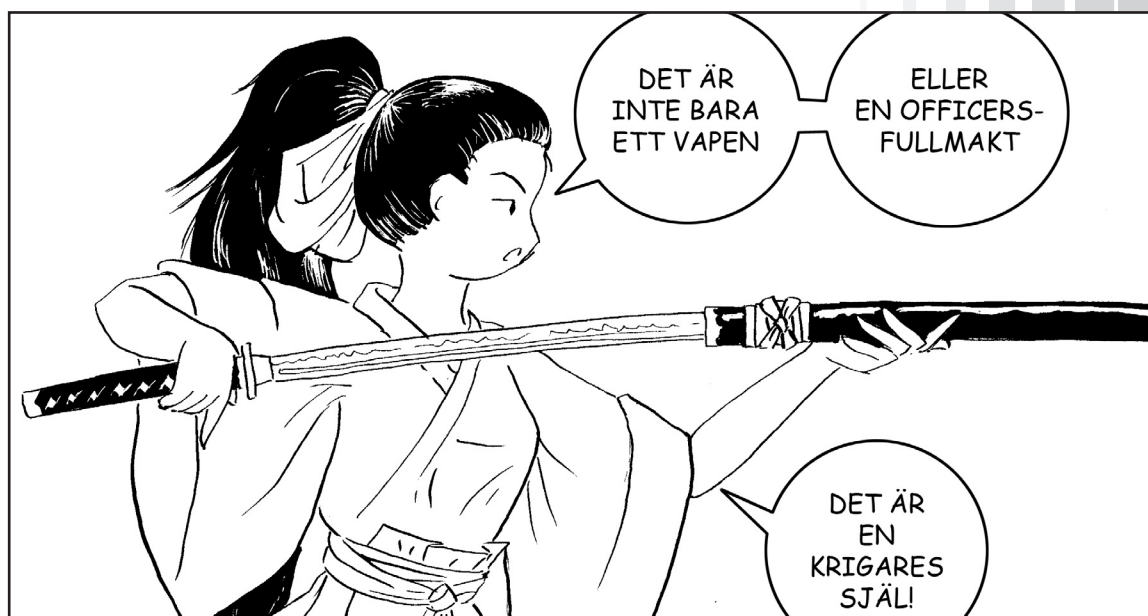
**Förmågor:** Yurikas stora passion är bågskytte och det är det som hon är överlägset bäst på. Det finns få personer som kan hantera yumi, den nihonska krigsbågen, så bra som hon kan. Hon är också bra på svärdsfäktning.

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

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

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

Yurikas bästa kamrat är Rena.



## NANASAWA YURIKA

### Attribut:

Kroppskontroll +3

Fysik +1

Mental förmåga +1

Social förmåga

### Färdigheter:

Meditation +2

Akrobatik +2

Manövrer +4

Fordon: Rymdskepp +4

Artilleri +2

Obeväpnad strid +2

Svärdfäktning +4

Bågskytte +6

Hantverk: Kalligrafi +4

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

### Tetsuhime:

Manöverförmåga +4

Hastighet +3

Eldledning ±0

Sensorer +3

Sensormask 0

Skadetålighet -2

Tung strållans 8/6

Skydd 0/0

## SKADESEKTION, ROLLPERSON

 **Lätta skador**

lyckas →  Omtöckning x 1

misslyckas →  Allvarliga skador  Omtöckning x 2

misslyckas 10+ →  Kritiska skador  Omtöckning x 3

misslyckas 20+ →  Dödande skador

Omtöckning och utmattning  Omtöckning  Utmattning

## SKADESEKTION, RYMDSKEPP

 **Lätta skador**

lyckas →  Omtöckning x 1

misslyckas →  Allvarliga skador  Omtöckning x 2

misslyckas 10+ →  Kritiska skador  Omtöckning x 3

misslyckas 20+ →  Dödande skador

Omtöckning och utmattning  Omtöckning  Utmattning

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





## SONODA YUKI

### Den oerfarne idealisten

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

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

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

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

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

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

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

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



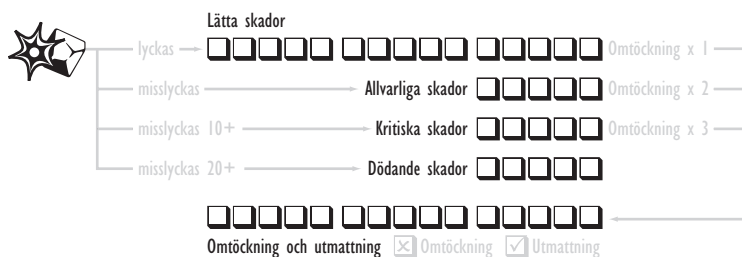
## SONODA YUKI

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

Färdigheter:  
 Övertala +2  
 Kunskap om manga och seiyuu +4  
 Akrobatik +2  
 Dans +2  
 Gömma sig +4  
 Manövrer +4  
 Fordon: Rymdskepp +4  
 Artilleri +2  
 Svärdfäktning +2  
 Envishet +6  
 Språk +1: Nihoni (flytande), ca-  
 manglia

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

## SKADESEKTION. ROLLPERSON



## SKADESEKTION. RYMDSKEPP



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



## HEIDI JUNGE

### Den krigströtta veteranen

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

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

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

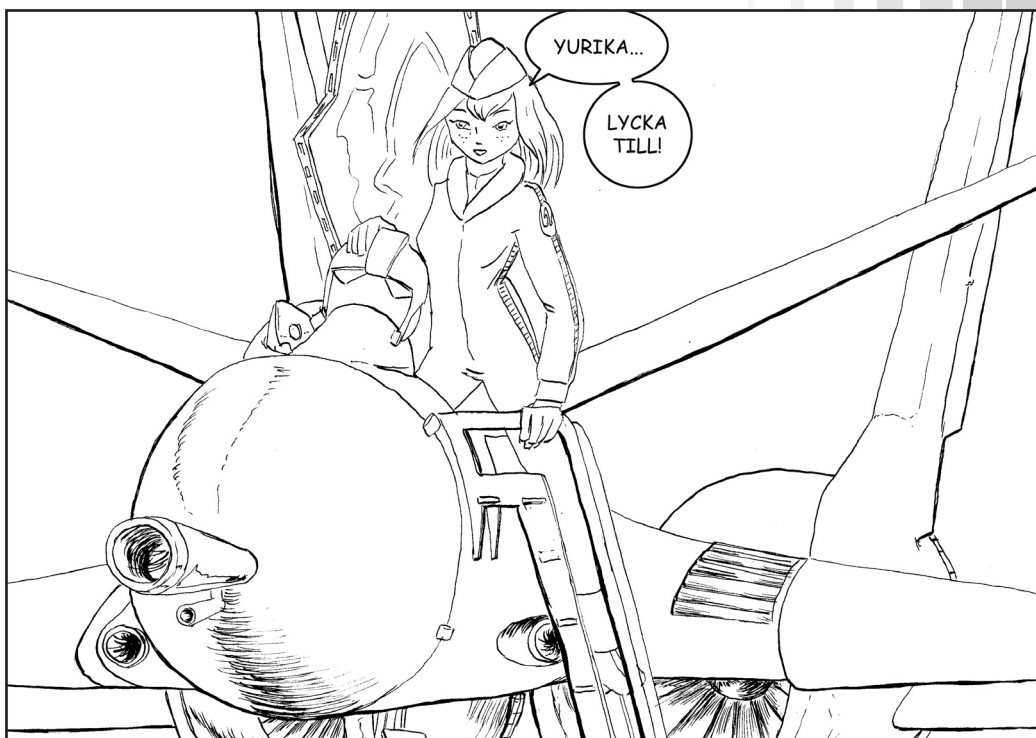
**Förmågor:** Som pilot så är Heidi kompetent och skicklig, men har inte samma finesse som de övriga piloterna i Yukikaze. Hon är mer av en slugger, som målmedvetet löser uppgiften på enklast möjliga sätt. Det är till för- och nackdel för henne. Å ena sidan så har hon inte den taktiska repertoaren som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

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

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

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

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



## HEIDI JUNGE

### Attribut:

Kroppskontroll +1

Fysik +2

Mental förmåga +1

Social förmåga ±0

### Färdigheter:

Överlevnad +4

Förhöra +2

Manövrer +2

Fordon: Rymdskepp +4

Artilleri +6

Eldlansskytte +4

Marsch +2

Kamouflage +2

Sensorsökning +4

Sambandsteknik +2

Astrogation +2

Sprängteknik +2

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

### Sänger:

Manöverförmåga -2

Hastighet +2

Eldledning +1

Sensorer ±0

Sensormask ±0

Skadetålighet +2


Tre tung eldlans 9/9

Jaktmissiler 8/8

Attackraketer 4/4

Skydd +2/+2

## SKADESEKTION, ROLLPERSON

 **Lätta skador**

lyckas →  Omtöckning x 1


misslyckas →  Allvarliga skador  Omtöckning x 2

misslyckas 10+ →  Kritiska skador  Omtöckning x 3

misslyckas 20+ →  Dödande skador

Omtöckning och utmattning  Omtöckning  Utmattning

## SKADESEKTION, RYMDSKEPP

 **Lätta skador**

lyckas →  Omtöckning x 1

misslyckas →  Allvarliga skador  Omtöckning x 2

misslyckas 10+ →  Kritiska skador  Omtöckning x 3

misslyckas 20+ →  Dödande skador

Omtöckning och utmattning  Omtöckning  Utmattning

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

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

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



# HJÄLPMEDEL

---

Den viktiga delen av äventyret är egentligen att alla nio rollpersoner blir förälskade i samma person, prins Nikolajev. Det sker vid olika tillfällen under äventyret. Var och en av rollpersonerna har en egen lapp som beskriver själva insikten om förälskelsen. Lapparna kommer på de följande sidorna som referens för spelledaren. Du bör ha en uppsättning kopior av dessa sidor för att klippa sönder och dela ut till dina spelare.

Följande tillfällen är tämligen lämpliga för att dela ut lapparna:

**Sonoda Yuki:** Dela ut när Yuki för första gången får syn på prins Nikolajev.

**Nanasawa Shioru:** Dela ut strax före audiensen med kungen

**Rena Akihira:** Dela ut under audiensen med kungen

**Heidi Junge:** Dela ut under middagen

**Nanasawa Yurika:** Dela ut under middagen

**Tateya Kanae:** Dela ut under något planeringsmöte tidigt under utredningen

**Okawashu Mariko:** Dela ut efter första fajten med Mariko och prins Nikolajev

**Fujiwara Kimiko:** Dela ut under en teknisk konversation, eller när det passar

**Midohara Eri:** Dela ut under morgonen efter banketten



## NANASAWA YURIKA

*"Hur kan jag någonsin begära folket att ställa upp för mig, när det är min plikt att ställa upp för dem?"* Du hade aldrig förväntat dig sådant tal från en gaijin. Här är en person som förstår giri, plikt.

Du har stött på olika former av plikt under din tid. Templet förstår giri. Templet förstår vad det är att tjäna. Det är plikt. Annars har du mest mött nationalistiska dumheter: "för nationens ära". Eller egoistiska förvanskningar: "för familjens heder". Egentligen är de båda samma sak. Det är bara den egna gruppens väl och ve som är intressant.

Till och med Heidis idéer om kamaraderie är om än lovvärt inte ens i närheten av giri i renhet. Kamaraderie är ett band mellan soldater som man kämpar med skapat av skuld och återgäldande. Giri är plikt för pliktens skull, och du ser det aldrig hos gaijin. Utom här. För när prins Nikolajev sade det där och uppriktigt menade det så visade han att han förstod giri. Så du börjar lyssna mer noggrant på vad prinsen säger. Och efter en stund så upptäcker du att du lyssnar mer på prinsens röst än vad han säger.

Och plötsligt börjar du förbanna plikten, för den kommer alltid komma emellan dig och prins Nikolajev.

Du är kär.

## OKAWASHU MARIKO

Det är inte så här det brukar kännas efter en fajt, åtminstone inte riktigt. Adrenalinet och euforin är där som vanligt, men det finns också något annat som du har svårt att placera. Det är en slags glädje som du aldrig har känt förut. Hela gruppen återsamlas, men känslan går

inte bort, och när prins Nikolajev anropar så hoppar du plötsligt till och inser vad det är.

Det är HAN! Det är prins Nikolajev som får dig att känna så här! Att hänge sig helt åt striden i sällskap med sina kamrater i striden är en sak, men att göra det med en så läcker kille som prinsen slår faktiskt allt!

Du vill ha honom! Du är kär!

## MIDOHARA ERI

För dig och Kanae så är morgonrutinerna aningen längre än för de andra medlemmarna i divisionen. Kanae-san har en hel hög med underrättelsesdata att gå igenom varje morgon och rapporter att göra till överordnade. Du har hand om en massa andra administrativa saker i samverkan med lokala myndigheter. Det är småsaker som att ordna flygtillstånd, väderdata, bränsle, mat och till och med visum, inresetillstånd och liknande saker. Det finns en del rena militära saker, men ditt jobb som andrechef är att ta hand om administrativa småsaker så att Kanae kan göra sitt jobb obehindrat.

Den här morgonen så har det skett annorlunda. De flesta av de där småsakerna ligger nämligen redan ordnade i små prydliga travar på arbetsbordet i sviten. Där finns allting: väderdata prydligt sammanfattat, bränslerap-

porter, och till och med en stadig kasensk frukost, tillsammans med ett fint kuvert.

När du öppnar kuvertet hittar du ett handpräntat brev på finaste brevpapper. *"Min kära fröken Midohara"* börjar det, *"jag tog mig friheten att ordna upp en del administrativa detaljer. Jag hoppas att Ni finner det till Er belåtenhet. Eder tillgivne, HKH prins Nikolajev."*

En så trevlig prins, tänker du, han har just gett dig en timme till dig själv. Du tar en slurk av teet och tittar igenom alla dokument, och mycket riktigt är allt ordnat.

Sen slår det dig: prinsen gjorde sig allt det här besväret bara för dig. Kan hans blickar från igår kväll ha betytt något speciellt? Du kan inte riktigt skaka av dig den trevliga känslan av att de kanske gjorde det.

En lugn timme senare så inser du att det inte riktigt spelar någon roll om blickarna betydde något, för du är faktiskt kär i prinsen!





## SONODA YUKI

Det här var inte något som du hade förväntat dig. Du har besökt några slott förut, men de har mest varit trädgårdar och vitrappad sten i den nihonska stilen. Det här slottet är byggt i rött tegel, med höga torn krönta av stora lökformade kupoler med klara och granna färger. Allting är överdådigt dekorerat med guld och marmor, rent och välputsat och upplyst. Dekorationerna är snirkliga och sirliga, och inte alls lika de den rätvinkliga nihonska stilen.

När du är som mest imponerad av allt det här så ser du honom!

Han är klädd i en stilig svart uniform med gyllene revärer, ordensband, medaljer och

epåletter och vita fläckfria handskar. Han har halvlångt glänsande svart hår som fladdrar i vinden och mörka outgrundliga ögon. Rösten är klar och tydlig när han säger ”jag är prins Nikolajev Evgenejevitj Semanetj Kasmanikov. Å min fars vägnar hälsar jag er välkomna till Kasensk.” Kroppen visar spänst och vigör när han smäller ihop klackarna och bugar sig för er.

Du känner hur hjärtat hoppar till och får fart som en skrämmd hjort, hur öronen blir varma och kinderna röda, och det är knappt så att du kommer ihåg att buga.

Prins Nikolajev!

Du är kär!

---

## NANASAWA SHIORU

Det är snart dags för nästa pudelutställning. Du råkar ut för dem då och då, i princip i början på varje uppdrag när den lokala bossen ska få möjlighet att inspektera de främmande barbarer som har skickats dit för att undsätta honom och hans lilla rike. Eller, tja, något åt det hållet.

Fast grejen är att du gillar det. Näst efter att festa – och sådant brukar komma strax efter pudelutställningen – så är det här din paradgren. Det finns helt enkelt ingen som kan bräda dig när det gäller att se läcker ut i flygdräkt, och det är du högst medveten om. Du vet exakt hur man får till rätt look av stökighet och lagom öppen dragkedja.

Så just nu står du och väntar på din möjlighet att stjäla showen. Det enda hindret är den där skurkaktige blonde baronen som sticker upp och klagar till prins Nikolajev att han minsann har väntat och blablabla!

Då plötsligt möter dina ögon prins Nikolajevs.

Det är den där sortens ögon som du har väntat på hela livet, mörka och djupa som brunnar, och de slår rakt igenom dina barriärer och snuddar vid din själ. Och till din stora förvåning så ler prinsen ett utmanande leende, och säger åt baronen att han gott kan vänta en stund till. Sen vinkar han in dig och dina kamrater.

Åhjösses. Bara för dig!

Du är kär!

---

## TATEYA KANAE

Du är inte exakt säker på när det händer, men du inser plötsligt att du och prins Nikolajev har en hel del gemensamt. Det känns skönt att kunna tala med någon utan att ha den där spärren mellan dig och överordnade eller underlydande, utan som en officer till en annan. Samtidigt skrämmer det dig. Du är van vid att ha de där skyddsbarriärerna, men nu när de är överbryggade så är du på osäker mark.

Men å vad det kittlar i magen! Det är en så härligt farlig känsla att du får anstränga dig för att kunna koncentrera dig på jobbet. Du har inte känt så här sedan Genji Monosuke för gott och väl tjugofem år sedan!

Till din egen stora förvåning inser du att du är kär!

## RENA AKIHIRA

Något underligt händer under audiensen. Det händer inte ofta, och det är lite av din förbannelse. Du känner alltid av ett bakgrundssorl i huvudet, små tankar från andra som du inte kan fjärma dig från. De ligger alltid där, svåra att fokusera men omöjliga att ignorera, och de avslöjar alltid vad andra egentligen tycker om dig. Det är din förbannelse, och det blir inte bättre av att den är dubbelriktad. Även om andra inte är medvetna om det så kommer dina känslöstämningar alltid att smitta av sig något. Det är förmodligen därför som du aldrig

har kunnat ha något längre intimt förhållande med någon.

Men... det är något klurigt med kungen, prinsen och prinsessan. Deras tankar läcker inte ut, och mitt under audiensen blir du varse att barriären även går åt andra hållet. De utstrålar är genuin värme av den där sorten som vanligt folk upplever och som du aldrig trodde kunde få känna.

Det är en omtumlande känsla och du har svårt att hålla tillbaka tårarna, och precis då så känner du prinsens sympatiska blick.

Det verkar vara dags för en annan förbannelse. Du är kär.

## HEIDI JUNGE

Du har inte riktigt följt med under middagen. De närvarande vid högbordet som talar har artigheten att tala nihon, då du och dina nihonska kamrater inte talar det lokala språket, men även om du förstår nihon så är det inte ditt modersmål. Du har mer eller mindre dåsat bort då och då och sjunkit in i minnen, en hel del av dem rätt otrevliga.

Du rycks därför tillbaka igen när en av de där högdjuren som väntade utanför på audiensen anklagar dig för att inte vilja skåla för något. Det kan ha varit flaggan eller riksvapnet eller något i den stilen. Även om angreppet är artigt så är det ett angrepp, och faktum är att han har ju rätt: du skålade ju inte.

Du har precis börjat formulera en ursäkt, då prins Nikolajev svarar i ditt ställe. "Det verkar

som att löjtnant Junge är en luttrad soldat som har sett alldeles för många kamrater stupa för fana och fosterland, för att svepas med i nationalistisk yra. Så länge som vi inte skålar till minnet av hennes stupade kamrater så kan jag inte kräva att hon skålar för vår fana."

Det är knappt så att du hör det instämmande sorlet runt resten av bordet. Du vet ändå att det mesta av det är fjäsk, med undantag för dina divisionskamrater. Själv är du helt koncentrerad på prinsen och dennes uppriktighet. Till din förvåning så upptäcker du att prinsen är en själsfrände och på något avlägset sätt en vapenbroder som har sett samma fasor som du på slagfältet.

Dina ögon möter hans, och han höjer diskret sitt glas mot dig i en tyst skål. Resten av banquetten försvinner.

Det här hade du aldrig trott. Du är kär!

## FUJIWARA KIMIKO

Du är van vid att dina tekniska konversationer ligger långt över dina divisionskamraters kunskaper. Det är ganska kul ibland: det gör att du känner dig smartare än dem. Å andra sidan så är det en barriär mellan dig och dem. Det är inte ofta som du har möjlighet att helt obegränsat prata teknik med någon likvärdig, och i de fall där det händer så är det oftast urgamla gubbar eller nördar med noll social koll.

Men nu upptäcker du plötsligt att prinsen är på samma nivå som du, och förmodligen högre, men är det något som han inte är så är det gammal gubbe eller nörd. Han är världsvan, stilig, modig och skicklig i strid och därtill förmodligen en av de smartaste personerna som du någonsin har träffat.

Ungefär vid den insikten så inser du också att du har slutat att lyssna på vad han säger, och dina bidrag till konversationen är med "Mmmm?".

Skärpning, flicka! Du är kär!





## KVINNOR, KUNGLIGHETER OCH KANONER...

Kungligt blod innebär av tradition inte bara lyx och privilegier, utan även ansvar, åtminstone på Kasensk. Där har det alltid varit den kungliga familjens ansvar att försvara riket. Inte en enda medborgares liv får spillas i rikets försvar och därför får av tradition kungen aldrig forma en medborgarmilis.

Det är ett tungt ansvar, även om man som prins Nikolajev har mångårig erfarenhet och träning men fortfarande är i sin ungdoms vigör. Men ibland blir situationen övermäktig, till och med för en sådan enastående krigare som prins Nikolajev.

Att samla folket i en sådan situation är mot traditionen och alltså otänkbart. Som tur är så finns det hjälp att få: nio krigarprästinnor från den fjärran Vita gudinnans tempel har fått uppgiften att hjälpa det gamla kungariket på Kasensk i dess svåra tid. Det är ovanligt, men bryter inte mot traditionen.

Men varför, åh varför, måste de nio krigarprästinnorna allihop bli förälskade i prins Nikolajev?

**Yukikaze: All About Love** är det tredje men helt fristående konventsäventyret till *Skymningshem: Andra Imperiet* om de nio jaktpiloterna i divisionen Yukikaze, i en romantisk actionfylld komedi om krig, kärlek och strålskanoner.

Äventyret kräver ingen förhandskunskap alls utom möjligen viss kunskap om haremmangagenrens konventioner, vilja att spela kvinnliga rollpersoner och acceptans för stora ögon och små munnar.

