

luftflotta och ett fint flygvapen. Hohenstahlare anses vara goda arbetare, pliktugliga och kvalitetstänkande personer. De föredrar schnapps och öl. Kestviniska alperna: Går mer eller mindre tvärs igenom Latvari och utgör större delen av gränsen mellan Novrikia och Hohenstahl. I bergen finns flera dvärgafästen, speciellt i öster. Dvärgar är väl ansedda mekaniker. I väster finns flera självständiga alvkungadömen. Alverna är kända för deras flygbestar.

Histviniska alperna: Utiöpare från de kestviniska alperna som går igenom Hohenstahl och når nästan fram till Urgusiska bergen. De västra delarna av histviniska alperna bebos mest av människor, men de östra delarna bebos till stor del av orcher. Orchernas pulsjetdrivna zeppelinare är något av en legend: något så korkat och livsfarligt kan bara orcher komma på. Urgusiska bergen: Bergskedjan som skiljer kontinenterna Terasi och Latvari åt.

Skapa rollper son

Börja med att välja vilken sorts rollperson som du vill spela. Det finns alver, dvärgar, orcher och människor. Allihop bor dessutom i olika länder. Land och art avgör vilken sorts flygmaskiner man får välja mellan.

Varje rollperson har ett flygplan med fem attribut: Vapen, Manöverförmåga, Motor, Stil och Skadetålighet. Attributens värden fås från flygplanets typ. De skrivs upp på formulärets flyglanssida.

Utöver det så får man välja tre attribut till. Dessa gäller rollpersonen, inte flygplanet. Två av dem ska vara bra och ett ska vara dåligt. Hitta på två bra och ett dåligt attribut och bestäm huruvida de används för Anfall, Försvår, Förflyttning, Socialt eller för Stryktålighet. Placera ut värdet +2 på de bra attributen och -2 på det dåliga. Skriv upp det på formulärets personsida.

Efter det så får man justera attributen. Även flygplanets värden får justeras. Man får höja ett attribut med ett. Dessutom får man flytta en poäng från ett attribut till ett annat. Det högsta tillåtna värdet är +4 och det lägsta tillåtna värdet är -4. Därefter får man plocka ut sju färdigheter. En av dessa får värdet +6, två får värdet +4 och fyra får värdet +3.

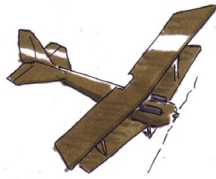
Slutligen, bestäm namn på rollpersonen och rollpersonens flygmaskin, beskriv lite utseende och bakgrund och sådant.

Förslag på attribut

Ofrälse (social, dålig)
Högadlig (social, bra)
Blyg (social, dålig)
God jägare (social, bra)



God skytt (anfall, bra)
Född befäl (social, bra)
Bortskämd (social, dålig)
Vacker hustru (social, bra)
Rik make (social, bra)
Schysst duellant (anfall, bra)
Stor och stark (anfall, bra)
Känslig (anfall, dålig)
Glad och hurtig (social, bra)
Har terasisk fullblodshäst (förflyttning, bra)
Precisionsgewär (anfall, bra)
Kvick och snabb (försvar, bra)
Klumpig (försvar, dålig)
Vek (stryktålighet, dålig)
Seg (stryktålighet, bra)



Lista på färdigheter

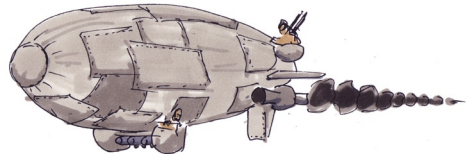
Mekanik: Reparera flygfarkoster
Flyga: Flyga flygfarkoster
Skjuta: Skjuta med vapen
Befäl: Leda folk i strid
Mingla: Skaffa kontakter på fester
Spana: Söka efter något eller spåra någon
Samband: Morsetelegrafi och krypto
Kontakter: Hur mycket folk man känner och hur högt uppsatta de är
Kunskap: Hur bildad man är och hur mycket man kan i allmänhet om ämnen som inte är naturvetenskap
Diplomati: Att sköta officiella kontakter med nationer eller organisationer
Slagsmål: Bråk och våld. Slagsmål kan inte ge dödliga skador
Fäktning: Bråk och våld med svärd, värja eller sabel
Smyga: Hålla sig dold i skuggorna och ta sig fram tystast möjligt
Mode: Att se rätt och inne ut
Lokalsinne: Att hitta rätt

Uppträda: Framföra musik, dansa, deklamera poesi

Naturvetenskap: Kunskap om naturens alla hemligheter

Några flygmaskinstyper

Attribut	Vapen	Manöverförmåga	Motor	Stil	Skadetålighet
Attributtyp	Anfall	Försvar	Förflyttning	Social	Stryktålighet
Pfalz Schwalbe	+1	+1	+3	0	-2
Pfalz Adler	+3	-	-2	+1	+1
Valeyev II Lisitsa	+1	+3	+1	0	-2
Valeyev III Volk	+4	0	-2	0	+1
Alvisk flygbest	0	+4	-1	+2	-2
Thor Raketplan	+2	-3	+3	0	+2
Jaktzeppelinare	+3	0	+3	-3	0
Panzerzeppelinare	+4	0	0	-3	+2



Skapa en egen flygplanstyp

Det är enkelt att skapa en egen flygplanstyp. Välj först hur stor farkosten är. Det bestämmer farkostens skadetålighet samt vad man kan placera ut i övrigt.

Flygplanstyp	Skadetålighet	Antal +2	Antal -2
Ensisigt jaktflygplan	-2	2	0
Alvisk flygbest	-2	2	0
Tvärsigt spaningsflygplan	0	2	1
Dvärgiskt raketplan	0	2	1
Orchisk jaktzeppelinare	0	2	1
Attackflygplan	0	2	1
Tung bombare	+2	1	1
Transportflygplan	+2	1	1
Orchisk panzerzeppelinare	+2	1	1

Man ska fördela ett antal +2- och -2-värden på de övriga fyra attributen Vapen, Manöverförmåga, Motor och Stil. Antalet står i antalskolumnerna. Du får höja ett attribut med +1 samt flytta en poäng från ett attribut till ett annat. Slutligen, ge flygplanstypen ett namn.

Dem Rules

Blå himmel använder sig av T10-systemet, i vilket man använder sig av en tiosidig tärning numrerad från 0 till 9. Siffran 0 avläses som noll. Dessutom så kan man behöva använda två åttasidiga, tre sexsidiga och fyra fyrsidiga tärningar.

Basen i systemet är ett slag. Ett slag består av utfallet av tärningarna plus värdet av ett attribut plus värdet av en färdighet, eventuellt plus andra modifieringar. När man har slagit ett slag så är det dags att ta reda på resultatet av det.

Svårighetsslag

Det mest grundläggande sättet att avgöra hur det gick är att jämföra ett slag med ett motstånd. Motståndet är ett siffravärde som visar på hur svårt något är. Svårigheten Utmanande är någon slags standardsvårighet.

Svårighet	Motstånd
Rutin	3
Enkelt	6
Utmanande	9
Knepigt	12
Svårt	15
Mycket svårt	20
Omänskligt	25
Absurt	30

Man kan få följande resultat av ett svårighetsslag:

- Misslyckat: Om ett slag är under svårigheten så är slaget misslyckat.
- Lyckat: Om ett slag är lika med eller över svårigheten så är det lyckat.
- Perfekt: Om ett slag är över eller lika med svårigheten plus 10 så har det som man försökte sig på lyckats perfekt.



Motsatta slag

Om det finns en aktiv motpart som försöker motarbeta handlingen, så är motsatta slag lämpliga att använda. I så fall så slår den motstående parten ett slag. Detta slag används sedan som svårighet för den som försöker genomföra handlingen. Resultatet av ett motsatt slag bestäms på samma sätt som ett svårighetsslag, med ett undantag:

- Oavgjort: Om båda parter slår exakt lika högt så är resultatet oavgjort. Ingen av parterna lyckas få överhanden.

Mingel

Näst efter att flyga så är minglande det absolut viktigaste man gör i rollspelet. Beroende på hur minglandet går till så slår man för lämpligt socialt attribut och någon passande färdighet.

0 eller mindre	Du gör ett klevtramp.
1-4	Du är ointressant. Stå i ett hörn och skäms.
5-8	Du gör någon irriterad. Slå ett slag för Diplomati mot svårighet 9. Om slaget misslyckas utmanas du på duell. Dueller pågår till första skadan som är värre än en Skräma Det här går fint. Skvallret går om dig och den som du dansade med.
9-12	Någon imponeras av dina mingelfärdigheter så till den grad att denne erbjuder dig ett jobb eller vill få dig intresserad av sitt projekt.
13-16	Någon inleder en affär och skickar sitt visitkort till dig.
17-20	Du stjäl showen! Alla talar om dig!
21+	

Våld

Majoriteten av allt våld i Blå himmel händer i luften. En del kan inträffa på marken, i synnerhet i form av värj- och sabeldueller samt ett och annat slagsmål. Det första som händer när man ger sig in i en strid är att striden delar upp sig i ett antal delstrider. Följande krav måste uppfyllas på en delstrid:

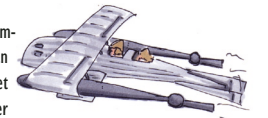
- Ena sidan har en kombattant, kallad "första man"
- Andra sidan har en till fyra kombattanter, kallade "andre män"

En runda definieras som en lagom lång tid att utföra vad kombattanterna i en delstrid vill göra. Rundorna kan komma att bli osynkroniserade. Därför rekommenderas det att man spelar en delstrid i taget i några rundor, och sedan byter till en annan delstrid.

En mot en

Om delstriden är en mot en så slår båda sidorna två tiosidiga tärningar dolt. Man väljer sedan huruvida den ena tärningen används för turordning eller den andra. Man kan även välja att ingen tärning används för turordning. Då används båda tärningarna för försvar.

Därefter avslöjas tärningarna, och tärningarna för turordning jämförs. Tärningen som inte används för turordning används för att beräkna anfalls- eller försvarsslag. Man slår inte om anfalls/försvarstärningen, utan



använder utfallet man fick.

- Turordningen är inte lika: Den som slog högst turordning blir anfallare. Den som slog lägst blir försvarare.
- Turordningen är lika: Båda är anfallare och försvarare. Anfallen inträffar samtidigt. Båda slår om turordningstärning som försvarsslag. Skada beräknas och appliceras samtidigt. Omtöckning påverkar först nästa runda eller turordningspar.
- Båda tärningarna används som försvar: Spelaren avsåger sig möjligheten till anfall och blir automatiskt försvarare. Försvarsslaget beräknas som summan av båda tärningarna plus attribut, skicklighet etc.
- Båda spelarna blir försvarare: Inget anfall sker, ny runda.

En mot flera

Första man slår ett antal tärningar som automatiskt blir turordning. Vilka tärningar som slås beror på antalet motståndare. Räkna det högsta utfallet på turordningstärningen (dvs 4, 6 respektive 8) som 0.

Antalet andremän	Turordningstärningar
2	Två åttasidiga
3	Tre sexsidiga
4	Fyra fyrasidiga

Andremän slår två tiosidiga tärningar och får välja turordningstärning precis som i fallet en mot en. Förste man får fördela sina turordningstärningar, så att varje andremän ställs mot en turordningstärning. Förste man har också valet att avsäga sig ett anfallsförsök, varvid den tärningen läggs på försvarsslaget mot den motståndaren. Därefter avslöjas alla tärningslag.

Leta upp högst turordning. Utför det paret.

Förste man får slå anfalls- eller försvarsslag (en tiosidig tärning används för det). När det paret är avgjort tas hela paret bort från bordet (båda sidornas turordning, med andra ord), och högst turordning av kvarvarande tas om hand. Upprepa detta tills alla par är utförda.

Anfall, försvar och skada

Anfallslaget består av summan av ett anfallsattribut, anfallslaget enligt ovan, och en färdighet. Försvarsslaget består av summan av ett försvarsattribut, försvarsslaget enligt ovan, och en färdighet. Skulle den som anfaller slå 9 eller mer så har anfallet gått igenom. Beräkna då skadepotential som anfallslag minus försvarslag.

Skadepotentialen är ett mått på hur farlig en skada är för personen som får den, inte hur skadad personen blir. Om skadepotentialen är större än eller lika med noll så ska man slå ett stryktälighetslag. Om skadepotentialen är mindre än noll så slår man inget stryktälighetslag. Stryktälighetslaget är ett svårighetslag för ett stryktälighetsattribut (ingen färdighet används) där svårigheten är lika med skadepotentialen.

- Om skadepotentialen är mindre än noll, eller om stryktälighetslaget lyckas perfekt så får försvararen en Skräma.
- Om stryktälighetslaget lyckas så får försvararen en Lätt skada. En Lätt skada hindrar rollpersonen, men är inte så allvarlig att rollpersonen inte kan agera. Markera en Lätt skada och två kryss omtöckning.
- Om stryktälighetslaget misslyckas så får försvararen en Allvarlig skada. En Allvarlig skada slår ut rollpersonen. Ett allvarligt skadat flygplan

kan landa, men inte mer. Markera en Allvarlig skada och fyra kryss omtöckning.

- Om stryktälighetslaget misslyckas med mer än tio så får försvararen en Dödlig skada. En Dödlig skada är dödande. Ett dödligt skadat flygplan virvlar ner mot marken och rollpersonen måste hoppa.

Om rollpersonen är indragen i flygstrid så är det flygplanet som ska markeras. Annars är det rollpersonens skada som ska markeras. Dessutom ska man markera omtöckning. Omtöckning är ett värde som alltid ska dras ifrån alla tärningslag.

Läkning

Så fort en strid tar slut så sjunker omtöckning ner till antalet kryss på Allvarliga plus Lätta skador. Därefter läks skador. Man börjar alltid läka de värsta skadorna, det vill säga de Allvarliga Skadorna. Läketiderna är kumulativa.

- En Allvarlig Skada tar sex veckor på sig för att bli bättre. Så fort en Allvarlig Skada blir bättre suddar man ut den men sätter ett kryss bland de vanliga Skadorna. Man är fortfarande Skadad men inte längre Allvarligt.
- En Lätt Skada tar sex dagar på sig att läka. Därefter suddar man ut en Lätt Skada och en poäng Omtöckning.
- En Dödlig Skada läks inte alls. Man dör av den istället.

Rollpersonens flygplan läks inte alls, utan repareras. Förutsatt att man har en mekaniker tillgänglig så tar det två dagar att fixa en Lätt skada och tolv dagar att fixa en Allvarlig skada. För att fixa en allvarlig skada så måste mekanikern ha färdigheten Mekanik till minst +6.

Vill rollpersonen reparera den själv så är svårigheten 6 för Lätta skador och 12 för Allvarliga skador. Rollpersonen får försöka en gång per dag för Lätta skador och en gång per sex dagar för Allvarliga skador.

Flygbestar läks på samma sätt som rollpersoner.


Bli bättre

En rollperson får automatiskt en bättringspoäng per spelomgång. Dessutom får han en bättringspoäng om spelaren hittar på något kul. Slutligen får man en bättringspoäng om man löser ett stort klurigt problem. Bättringspoäng kan användas på tre sätt.

- Man kan höja färdigheter. Det kostar lika många poäng som nivån som man vill ha. Man kan bara höja färdigheter ett steg i taget.
- Man kan höja attribut inklusive flygfarkostens. Det kostar tio poäng för att höja ett attribut ett steg.
- Man kan använda dem som hjälteförsäkringspoäng. Om man offerar en bättringspoäng så får man slå en tiosidig tärning och lägga till ett valfritt slag. Max två poäng per slag får användas.


Flygplanstyper

Framsiddans illustration föreställer en rote Pfalz Schwalbe på spaning och två novrikiska luftkryssare. Övriga flygplansillustrationer är, i ordning efter textflödet, en novrikisk Valeyev Lisitsa, en Pfalz Adler, en alvisk flygbest, en Pfalz Schwalbe, en orchisk panzerzeppelin, en orchisk jagdzeppelin, ett dvärgiskt raketplan modell Thor, och en Valeyev Volk. Flygplanen är ungefär i samma skala.



Bla himmel

ett rollspel
om flygplan och deras piloter



För första gången på över sexhundra år så råder en osäker fred på kontinenten Latvari. De båda rivalerna Hohenstahl och Novrikia har lagt ner vapnen efter ett tio år långt och destruktivt krig. Båda sidorna kom överens om att det hade gått för långt när deras orchiska legosoldater hade börjar härja i östra Latvari, och beslutade sig därför för att utlysa eld upphör och frysa gränserna vid därvarande linjer. För första gången på sexhundra år så är kanonerna, gevären och kulsprutorna tysta.

Även om ingen sida har råd att hålla sina arméer i fält i fredstid och majoriteten av härarna har hemförlovats så patrullerar fortfarande luftflottorna gränserna, haven och kolonierna. I synnerhet de gamla fienderna Hohenstahl och Novrikia håller ögonen på varandra. De nya flygvapnen har också hemförlovats, vilket har ställt till lite problem för de unga, modiga och adliga piloterna som nu inte har någonting att göra. Dessa roar sig istället med allehanda tidsfördriv som flygtävlingar av olika slag och träffar på flygklubbar, jaktstott och andra societetsställen, där de kan avreagera sig. Det är också ett ypperligt ställe för spioner och agenter att beblanda sig, och centrum för eviga intriger i de sociala övre kretsarna. Och det finns gott om båda: i den bräckliga freden så gäller det att tillförsäkra sig så mycket fördelar som möjligt.

Men det finns orosmoln. Novrikia och Hohenstahl har inte släppt på garden, och båda letar efter en ursäkt och en möjlighet att flyga på varandra igen. Alver och dvärgar tycker som vanligt inte om varandra. Kerosindepåer är livsviktiga för alla som vill ha en luftflotta eller ett flygvapen, och utan luftflotta och flygvapen så har man ingenting att sätta emot en fiende som har dem. Kerosin används för att driva det mesta, från dvärgiska raketer till orchiska pulsetmotorer och vanliga flygplan. Till och med de stora luftslagskeppens magnetiska maskiner drivs av kerosin, men de kan även drivas av vanliga koleldade ångturbiner. Det är i princip bara alvernas flygbestar som inte drivs av kerosin – de äter kött istället. För alla andra så är kerosin ett konstant föremål för osämja och bråk.

Det ryktas om att ostorchererna, farligare, grymmare och mer kompetenta än deras kusiner i väst, har sina egna planer. Det ryktas om en ondska i öster som håller på att vakna till liv igen efter sexhundra års vila.

Det är i denna tid, år 1906 i Fjärde åldern, som vår saga tar sin början.

Geografi

Kontinenten Latvari är en bergig kontinent, som ligger väster om kontinenten Terasi i öst. Det finns inget hav mellan dem, utan endast en hög bergskedja skiljer Terasi från Latvari. Latvari är en ganska bergig kontinent, så det har aldrig funnits så stor mening med hästar och transporter har generellt sett varit svåra. När kerosinet upptäcktes och flygkonsten uppfanns så innebar det en explosion i Latvaris tekniska utveckling och kommunikation, och nu används kerosindrivna flygmaskiner för de flesta persontransporter.

Novrikia: Den norra stormakten på Latvari. Har ett imponerande flygvapen och en stor men omodern luftflotta. Novrikier är antingen dugliga bönder eller nobla adelsmän. De föredrar vodka eller te.

Hohenstahl: Den södra stormakten på Latvari. Har en liten men modern

Nationalitet
 Art
 Namn
 Egenskaper
 Färdigheter
 Lätt skada
 Allvarlig skada
 Dödlig skada
 Omtöckning
 Anfall
 Försvar
 Förflyttning
 Social
 Stryktålighet
 Rollperson

Nationalitet
 Art
 Namn
 Egenskaper
 Färdigheter
 Lätt skada
 Allvarlig skada
 Dödlig skada
 Omtöckning
 Anfall
 Försvar
 Förflyttning
 Social
 Stryktålighet
 Rollperson

Nationalitet
 Art
 Namn
 Egenskaper
 Färdigheter
 Lätt skada
 Allvarlig skada
 Dödlig skada
 Omtöckning
 Anfall
 Försvar
 Förflyttning
 Social
 Stryktålighet
 Rollperson

Nationalitet
 Art
 Namn
 Egenskaper
 Färdigheter
 Lätt skada
 Allvarlig skada
 Dödlig skada
 Omtöckning
 Anfall
 Försvar
 Förflyttning
 Social
 Stryktålighet
 Rollperson