

LUCAS FALK

VINDSJÄL



bläckfisk
FÖRLAG

SPELTESTREGLER

VERSION 1.0

VINDSJÄL

Vindsjäl

Speltestregler – Version 1.0

SPELDESIGN OCH TEXT: Lucas Falk

ILLUSTRATIONER OCH FORM: Lucas Falk

UPPHOVSÄTT: Text © 2020 Lucas Falk

Form © 2020 Bläckfisk Förlag AB

WEBB: www.blackfiskforlag.com/vindsjal



bläckfisk
FÖRLAG

SPELTEST:

Edvard Jonsson, David Forzelius, Rickard Klintdahl,
Yakov Pettersson

KORREKTUR OCH SYNPKUNKTER:

Peter Malmberg, Kristoffer Warnberg

INFLUENSER:

Legend of Zelda av Shigeru Myamoto, *Blades in the Dark* av John Harper, *Apocalypse World* av Vincent Baker, *Numenera* av Monte Cook, *Masks – A New Generation* av Brendan Conway, *Drakar och Demoner Trudvang* av Riotminds, *Travellers on a Red Road* av Lukas Sjöström

OM SPELTESTREGLERNA

Det här häftet innehåller speltestregler för *Vindsjäl* och grundläggande information om spelvärlden. Reglerna är under utveckling och kommer att ändras över tiden, fram tills det att spelet släpps. Den slutgiltiga boken kommer dessutom att ha annan layout och mer innehåll.

Syftet med häftet är att externa spelare ska få möjlighet att testa spelet. All hjälp med att hitta

svagheter i mekaniken – eller otydligheter i formuleringarna – uppskattas varmt. Finns det något ni saknar i reglerna får ni hemska gärna höra av er! Skicka ett mail till lucas@korsitaket.se. Ni är också varmt välkomna att gå med i Facebook-gruppen *Agweons äventyrare*, där ni kan diskutera och ställa frågor om spelet, reglerna och spelvärlden.

UPPDATERINGSLOGG

Det här är version 1.0 av speltestreglerna. Därmed finns det ännu inga uppdateringar.

INNEHÅLL

INLEDNING	1	VINDSJÄLAR	26
Spelet	2	Rollpersonens beståndsdelar	27
Verktyg	2	Bandkärna	28
Spelvärlden	3	Arketyper	28
Den nollte sessionen	3	Ursprung	31
		Beskrivning	33
		Startfärdigheter	36
		Utrustning	36
		Övrigt	37
		Bandet	37
AGWEON	4	LISTOR	38
Tio saker du bör veta	4	Utrustning och priser	38
Samhälle	7	Platsnamn	42
Regioner och kulturer	7	Personnamn	42
SYSTEM	11		
Att spela vindsjäl	11		
Principer	12		
Grunder	12		
Hinder	13		
Handlingsslag	14		
Färdigheter	16		
Modifikationer	17		
Konsekvenser	18		
Sekvenser	19		
Konflikt	20		
Hälsa	22		
Särskilda handlingar	22		
Utrustning	23		
Ekonomi	24		
Erfarenhet	24		



INLEDNING

I din hand håller du ett äventyrsrollspel som utspelar sig i en färgstark och annorlunda fantasyvärld. Upplev bravader och strapatser tillsammans med dina kamrater; utforska Mogwaris mystiska djungelruiner; bekämpa Sorgens intrång i Agweon; avgör konflikter mellan rivaliserande fraktioner; bli en hjälte för de bortglömda vanliga människorna. Gör ett namn för er själva och lämna ert avtryck i världen.

Det här häftet innehåller all information du behöver för att komma igång och spela *Vindsjäl*. Häftet har fyra kapitel: *Inledning*, *Agweon*, *System*, *Vindsjälar* och *Listor*.

Inledningen ger dig en kort överblick av spelet. *Agweon* ger en introduktion till den värld som *Vindsjäl* utspelar sig i – med beskrivningar av bland annat geografi, kulturer och varelser. *System*

presenterar spelets procedur, regler och mekanik och hur ni använder dem. *Vindsjälar* går igenom hur ni skapar rollpersoner. Och *Listor* innehåller exempel på föremål och priser, samt namn på platser och personer.

Längst fram finns en innehållsförteckning, så att du kan slå upp information vid behov.

SPELET

VAD ÄR DET HÄR FÖR SPEL?

Vindsjäl är ett rollspel. Ni arbetar tillsammans för att skapa och uppleva en fantasifull och oförutsägbar berättelse, där ni är både medförfattare och huvudrollsinnehavare på samma gång. Upplevelsen är målet – det går egentligen inte att vinna eller förlora. Regler används för att representera rollpersonernas förmågor och sannolikheten att deras handlingar lyckas, medan tärningsslag gör berättelsen mer dynamisk och intressant.

VEM ÄR SPELET SKRIVET FÖR?

Vindsjäl är utvecklat för dig som vill uppleva äventyr och utforska en annorlunda fantasyvärld. Spelet syftar till att skapa en immersiv och spänningsfylld upplevelse, i en värld som känns påtaglig och levande – där du införlivar rollpersonen, snarare än att spela dig själv. Det är också ett spel för er som vill spela tillsammans, snarare än mot varandra.

Om du är ute efter att leva ut maktfantasier genom att spela en hjälte utan brister är det här nog inte spelet för dig. Inte heller om du vill fokusera på strategiska och taktiska utmaningar, där du optimerar värden och utnyttjar kryphål i reglerna för att maximera din mekaniska effektivitet. Motgångar och misslyckanden är en del av spelet – ära och framgång likaså. Valen kommer istället att handla om vem din rollperson är och mekaniken är huvudsakligen utvecklad för att skapa spänning, spelflyt och målade beskrivningar.

VAD BEHÖVS?

- Det här häftet – eventuellt i flera exemplar.
- Minst en vän att spela med – optimalt tre-fyra stycken.
- Några timmars speltid – helst återkommande vid flera tillfällen.
- *Rollformulär* – ett till varje deltagare förutom spelledaren.
- Ett *bandformulär*.
- Blyertspennor och suddgummin.
- Minst en sexsidig tärning – optimalt omkring tio stycken.
- Någon form av markörer – fem per deltagare.

VERKTYG

SPELTESTHÄFTET

Det här häftet innehåller alla regler ni behöver för att spela *Vindsjäl*. Ni förväntas inte lära er allt utantill – särskilt inte i början. Med det sagt kan det ändå vara bra att läsa igenom allt en gång, för att åtminstone ha en uppfattning om vad reglerna innehåller. Sedan kan ni använda häftet som ett uppslagsverk när frågetecken dyker upp.

ROLLFORMULÄR

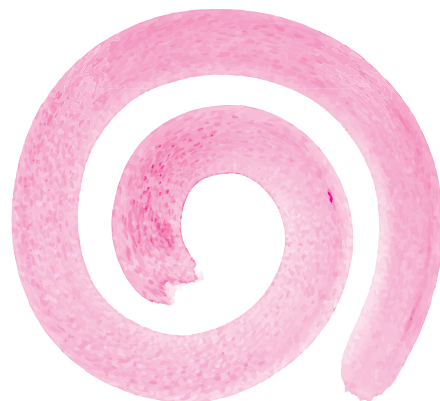
Ett rollformulär är ett dokument som är särskilt utformat för att anteckna era rollpersoner på. Det innehåller bland annat information om vem rollpersonen är, vad hen kan och vad hen bär med sig. Ni hittar utskriftsvänliga rollformulär på förlagets hemsida: www.blackfiskforlag.com.

BANDFORMULÄR

Ett bandformulär är ett dokument som är särskilt utformat för att anteckna rollpersonernas äventyrarband på. Det innehåller bland annat information om bandets gemensamma bakgrund, samt eventuella vänner och fiender de har. Ni hittar utskriftsvänliga bandformulär på förlagets hemsida: www.blackfiskforlag.com.

TÄRNINGAR

Sexsidiga tärningar används för alla slag i spelet. Står det »en tärning« eller »1T« betyder det alltså helt enkelt en sexsidig tärning. I regel är det spelare som slår alla *HANDLINGSSLAG*, medan spelledaren slår slag på tabeller och dylikt. 1T innebär att en sexsidig tärning ska slås, 2T är två sexsidiga tärningar, etcetera. TT innebär att två sexsidiga tärningar slås, där den första anger tiotalet och den andra anger entalet.



SPELVÄRLDEN

Agweon är på vissa sätt en klassisk fantasyvärld, men den har en uppsjö atypiska drag. Den hämtar väldigt lite inspiration från medeltida Europa – utan blickar snarare mot historiska Sydamerika, Asien och Polynesien. Det är i sin kärna en optimistisk och färgstark värld med hoppfullhet och liv.

Ambitionen har varit att bygga en säregen värld som känns levande och spännande att utforska. För att ge världen identitet och äventyrssuppslag har den fyllts med större och mindre detaljer – från samhällsstruktur och geografi till djurliv och namngivningsseder.

INSPIRATION OCH INKLUDERING

Spelvärdens kulturer hämtar som sagt inspiration från verkliga grupper. Avsikten har varit att omsätta inspirationen med respekt och hänsyn – utan att appropriera, exotifiera eller nonchalera

Det har gjorts en ansats att göra världen inkluderande för en mångfald av olika spelare och rollpersoner. Världen är avsiktligt konstruerad för att vara en värld utan rasism, sexism, homofobi och queerfobi. Det är inte meningen att sopa dessa problem under mattan – utan strävan har istället varit att man ska få slippa de inslagen just när man spelar *Vindsjäl*.

Huruvida spelet lyckas med ovanstående är upp till er. Och det uppskattas verkligen ifall ni vill informera oss om eventuella misstag, så att de kan åtgärdas till framtiden.

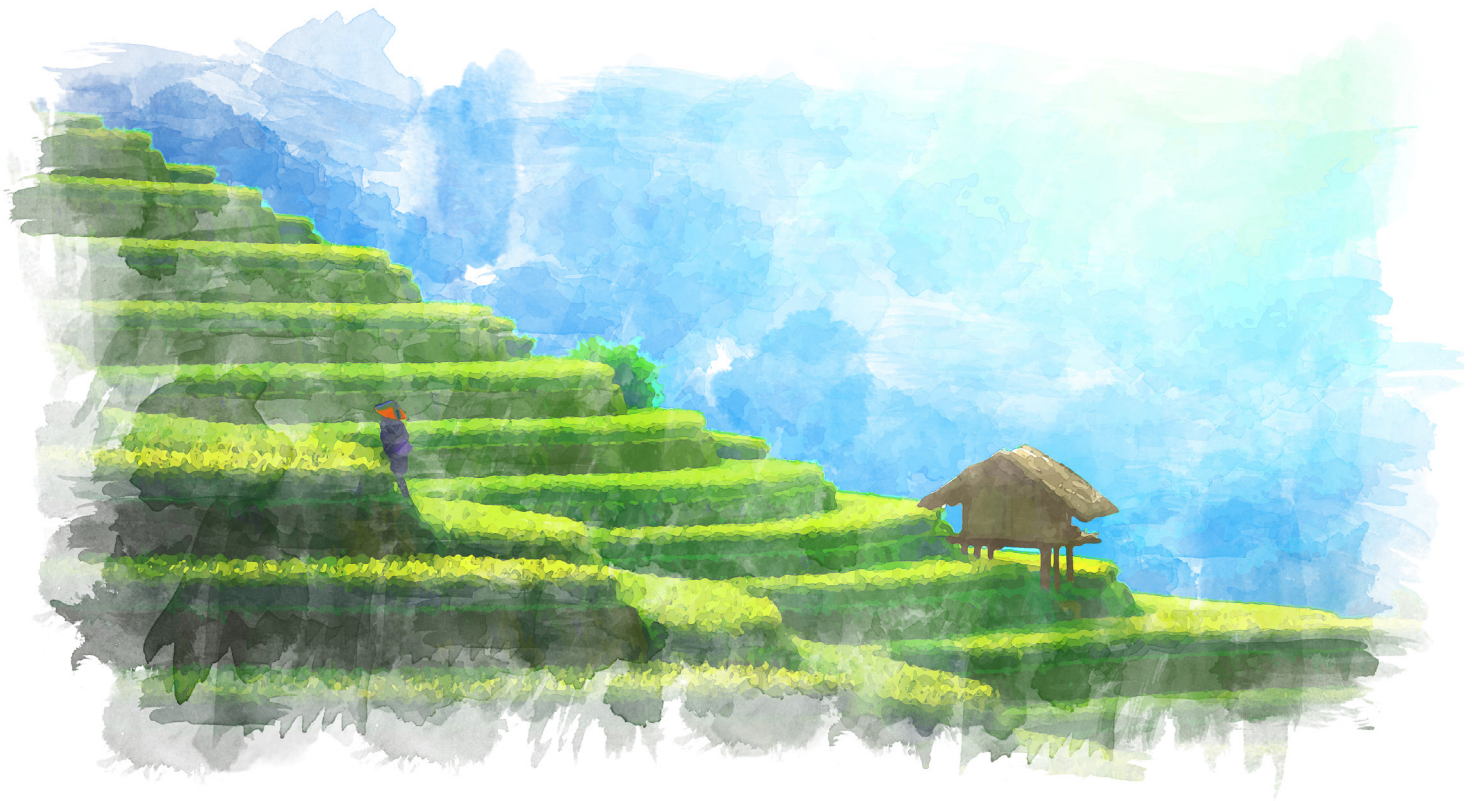
DEN NOLLTE SESSIONEN

Inför att er spelgrupp ska komma igång och spela *Vindsjäl* bör ni prata om vad ni har för förväntningar och förhoppningar om spelandet. I optimala fall träffas och pratar vid ett tillfälle innan ni ens har funderat på vilket äventyr eller vilka rollpersoner ni vill spela. Oavsett bör ni avsätta tid för att ha det här samtalet. Det hjälper er att undvika missförstånd och osämja när ni väl spelar – och ger alla en bättre, mer fokuserad spelupplevelse.

Snacka ihop er om ungefär vad ni skulle vilja spela för *slags äventyr*. När och hur många gånger planerar ni att spela: på regelbunden basis på obestämd tid, eller bara några enstaka sessioner? Diskutera också vilken ton ni vill ha i spelet. Vill ni ha en gemytlig sagoton där våld är sällsynt och att det överskyls när det väl sker, eller vill ni ha det påtagligt våldsamt och blodigt?

Prata även om ifall några av er har några *inslag* som de inte vill ha med i spelandet. Exempel kan vara ormar, klassförakt, eller hårda förolämpningar även om de inte är menade mot andra spelare. *Ha då inte med de inslagen* – den som har olustkänslor inför något är den som bestämmer i det här fallet. Spelar ni med nya vänner är det klokt att ha någon form av trygghetsverktyg att falla tillbaka på – exempelvis *Traffic Lights* (<http://blackfiskforlag.com/traffic-lights>) eller *X-Card* (<http://tinyurl.com/x-card-rpg>).





AGWEON

I det här kapitlet får du en överblick av världen som Vindsjäl utspelas i. Det är i sin kärna en optimistisk och färgstark värld – med livlighet, hopp och möjligheter.

TIO SAKER DU BÖR VETA

Agweon är en värld som på många sätt skiljer sig från vår egen och från många av de etablerade pseudo-europeiska fantasyvärldarna. Inledningsvis kan det kännas övermäktigt att ta till sig allt – och det behöver du verkligen inte göra heller, särskilt inte direkt i början. Här följer en kort sammanställning av tio grundläggande informationspunkter om världen. Det är bra om såväl spelare som spelare är bekanta med dem, så gå gärna igenom dem tillsammans de första gångerna ni spelar.

1. VÄRLDEN ÄR EN AVSKILD Ö

Agweon betyder »Landet bortom stormen«. Världen utgörs av en vidsträckt halvmåneformad ö med ett antal mindre, närliggande öar. Den är avskild från omvärlden av hänsynslösa stormar och kolossala tidvatten – orsakade av de två månarna som lyser upp natthimlen. Huvudön är hundra mil från sin norra spets till sin södra, med mellan tio och fyrtio mil från västkust till östkust.

Agweon är indelat i fem regioner: Yeon längs den centrala bergskedjan; den röda öknen Asai längst i norr; höglandet Gaon centralt i norr; bergsmassivet Taego i nordväst; och det enorma djungelområdet Mogwari i sydöst. De olika regionerna befolkas av var sitt folkslag – men det finns inte längre några enade nationer.

2. INVÅNARNA SÄRPRÄGLAS GENOM TATUERINGAR

Invånarna i Agweon är ursprungligen katastrof-flyktingar från det vidsträckta och avlägsna imperiet Eora – och de har därför en bred palett av färger på hud, hår och ögon. De har ett gemensamt kulturellt ursprung och delar såväl språklig grund som många seder och bruk. Över tiden har dock de fem regionerna i Agweon utvecklat var sin distinkt kultur, även om de fortfarande har många drag som påminner om varandra.

Kroppskonsten har en central roll inom samtliga av Agweons kulturer. Eftersom invånarna är så utseendemässigt mångfacetterade används tatueringar för att markera kulturell tillhörighet – de olika kulturerna har egna seder kring mönster, placeringar och färger. Med nålar av ben utför respekterade yrkespersoner tatueringar i form av abstrakta mönster och geometriska symboler: linjer, cirklar, trianglar och fjäll, med såväl tunnare linjer som större fält.

3. KULTURERNA ÄR TRADITIONSBUNDNA, MEN FÖRHÅLLANDEVIS JÄMSTÄLLDA

Det eoranska samhället var indelat i kaster, vilka har fortlevt inom Agweons kulturer. Kasterna anvisar vad en människa bör arbeta med och vem hen bör förbinda sig med.

Från den gamla världen Eora har samtliga kulturer arvt två centrala och samverkande värden: plikt och duglighet. Individer förväntas hålla sig inom samhällets normer – att följa beteende- och klädkoder i allmänhet, samt specifika koder för kasten som de ingår i.

Individer bedöms huvudsakligen utifrån sin kast, sin duglighet och vad de tillför sin omgivning. Bland de flesta anses nepotism vara väldigt förkastligt. Könstillhörighet, hudfärg, sexuell läggning och dylikt är fundamentalt irrelevant för människor och för samhället i stort. Klädkoder, yrkesroller och dylikt är samma oavsett kön – och man använder enbart könsneutrala namn och pronomen.

4. INVÅNARNA TROR PÅ RESONANS OCH REINKARNATION

Samtliga agweonska kulturer har ett starkt andligt arv från den gamla eoranska tron. De har över åren utvecklat egna tolkningar och yttringar, men de grundläggande dragen är fortfarande gemensamma.

De flesta tillber inte någon högre makt eller gudom – men man tror att alla ting och väsen har en unik resonans. En varelse som betar sig

vördnadsfullt mot sin omgivning får en allt mer positiv resonans, vilket med tiden kommer att leda till att personen välsignas med lycka och välgång. Det omvända gäller när en varelse betar sig respektlöst. Själar med positiv resonans återföds med godare förutsättningar för lycka, medan det motsatta gäller för själar med negativ resonans.

På senare tid har det dock börjat framträda obskyra kulturer som dyrkar så kallade maerer – överjordiska medvetanden från en glömd, högre stående civilisation. Dessa kulturer är än så länge förtäckta och misstrodda, men de växer i antal och i inflytande.

5. TEKNOLOGIN ÄR PRIMITIV

De huvudsakliga materialen är trä, sten, keramik, tyg, läder, rep, ben och vulkaniskt glas. Användbar metall förekommer inte i Agweon. Husen tillverkas av olika material beroende på kultur, men de är alla cylinderformade. Papper och pensel med bläck är det huvudsakliga skriftmaterialet, men det förekommer även tryck genom träsnitt. Den vanligaste belysningen är såvljus – gräsvasstrån doppade i sav från en särskild växt – vilka sätts i lyktor av trä täckta med papper eller glas.

Mycket av handeln sker genom byteshandel och tjänster, men det finns en gemensam valuta: rei, vilket betyder »kula«. Olika valörer utgörs av olika ädelstenar med distinkta färger. Kulorna har ett hål genom sig, vilket gör att de kan träs på snören och de bärs sedan som armband, fotband eller halsband.

Invånarna lever främst på jordbruk och boskapsskötsel. De använder dragdjur och plogar, men vissa kulturer har även självbevattande terrassodlingar på bergssidor. Vind- och vattenkvarnar används för att mala grödor, i sågverk och i skurverk. Det finns ett nät av vandringsleder – de flesta bland bergen – men få riktiga vägar. Man använder sig av packdjur, samt av vagnar som dras av människor eller dragdjur. Resor och transporter sker även med flatbottnade båtar längs de många floderna.

6. KOSTEN ÄR HUVUDSAKLIGEN VEGETARISK OCH TE ÄR DEN VANLIGASTE DRYCKEN

Agweons invånare lever främst på groddar, rotfrukter, bönor, frukter, nötter och svamp. Ägg, insekter och fisk är förhållandevis vanlig föda – men många undviker att äta kött från däggdjur. Det huvudsakliga agweonska ätredskapet – lowe – är utformat som en tång med djup och smal klyka, med två parallella och lätt krökta spetsar som är sammanlänkade i den andra änden. För soppor och

dylikt använder man en sked med ett kort, brett handtag och med djup, flat skål. Knivar är mycket sällsynta att använda vid bordet – istället skär man på förhand upp maten i lagom munsbitar.

Te är den otvivelaktigt populäraste måltidsdrycken i Agweon. De vanligaste teerna är gröna, rödbruna eller blå, men de förekommer också i en bred palett av andra färger. Vid speciella tillfällen dricks jäste – en fermenterad och södad tedryck – eller ruste – en tedryck bryggd på en särskild sorts mossa, med psykoaktiva egenskaper. Människor samlas vid tehus för att umgås och för att fira. Ofta erbjuder tehusen även övernattnings för resande.

7. VÄRLDEN HAR ETT UNIKT DJURLIV

Agweon har ett särpräglad och mångfaldigt djurliv – det finns knappt något omedelbart överlapp med vår egen värld, även om många djur kan vara påminnande. Det förekommer inga riddjur, då ön inte har några lämpliga arter att domesticera i det syftet.

Vanligt förekommande boskap är äggläggande gawaödlor, mjölkdjur i form av små stabbiga maiba och de väldiga ulltäkta baero, samt dragdjur i form av de tvåbenta pälsdjuren hiyala och de fyrbenta fåglarna fawe. Ett mycket vanligt husdjur är raiyo, med sin röda päls, yviga svans och långa öron. I djungeln kan man stöta på den busiga apvarelse sobara eller den fruktade fyrbenta reptilbesten rwaro. Och i skyn kan man skymta de enastående luftvalarna gwailo.

8. VÄRLDEN HAR TVÅ ÖVERNATURLIGA INSLAG

När samtidens invånare anlände till Agweon var de esoteriska krafterna vilande, men esoterin har nu återigen vaknat till liv. Den esoteriska kraften kallas för sora. På sina ställen fungerar tyngdkraften inte som vanligt – i vissa fall har landområden rentav lyfts upp i skyn där de nu svävar. Dessa kallas för molnöar. Det finns också kolossala levande konstruktioner som har rest sig från marken – och som nu vandrar genom dalar och djungler, där de tycks vakta de uråldriga ruinerna. Det finns även grönblåa esoteriska sorakrystaller, som i själva verket är närmast biologiska till sin natur. De sprider sig sakta men säkert och syntetiserar med omgivande materia. Med hjälp av symbios kan människor få förmågan att kanalisera sorans övernaturliga energier. Esoterikerna är ytterst få och är ofta fruktade av allmänheten.

Parallellt med esoterin kom även något annat. Dunkla revor öppnade upp sig på spridda platser över Agweon och ur dem kom något som närmast kunde liknas vid en infektion i världen. Denna förorening har kommit att kallas »Sorgen« – Yanaga. Sorgrevor är onaturliga mörka sår i verkligheten, från vilka svarta, åderliknande rotsystem sprider sig. Kring revorna tynar all färg bort och allt liv runt omkring vissnar och dör eller korrumpas på ett sjukligt sätt. Ur revorna kommer även sorgeväsen – nagara. De är groteska, vildsinta och skoningslösa



skuggvarelser och bestar. De verkar dras till esoteriska kristaller, vilka de tycks livnära sig på. Men människor och djur gör också bäst i att hålla sig undan från dem. Sorgeväsen kan ha en uppsjö olika former, men de är alltid fullkomligt svarta likt kompakta skuggor – med undantag för runda, lysande vita ögon och vitlysande käftar.

8. DET FINNS SPÅR AV EN UTDÖD CIVILISATION

Långt tillbaka i Agweons historia – tusentals år innan eoranerna kom till ön – fanns där en spirande högkultur. Den försvann dock spårlöst och mycket lite är känt om detta ursprungliga folk, som idag kallas tianagi.

Allt som finns kvar är uråldriga ruiner av mäktiga byggnadsverk, djupt inne i Mogwaris djungler. De nyvakna esoteriska energierna förekommer som starkast kring dessa platser och det spekuleras att tianagi-folket brukade dem. I ruinerna finns även avancerade och mystiska teknologiska konstruktioner, vilka drivs av de lysande esoteriska kristallerna.

Ruinerna vaktas av de djungellevende zaelerna – även de tidigare eoraner – som har åtagit sig att skydda dem från inkräktare. Men trots detta är många nyfikna på vilka hemligheter som ruinerna inhyser.

10. SAMTIDEN PRÄGLAS AV STOR OMVÄLVNING

Under den rådande tidsåldern har tillvaron på många sätt vänts upp och ned för invånarna. Det finns inte längre några nationer – de har splittrats i fraktioner med hövdingar som konkurrerar om inflytande, såväl mellan folkslagen som inbördes. Hövdingarna råder bara över de invånare som svär sig till dem och över den mark de kan förvalta. För att få lojalitet och utöka sitt inflytande använder de sig av allt från löften om beskydd och allianser, till hot och rent våld. Byar som tidigare har varit självständiga blir plötsligt indragna i hövdingars maktspel.

Esoterins återuppvaknande har kastat om naturens lagar, vilket har gett upphov till stor förvirring och omedelbara kriser. Att bruka esoterin är ännu en mycket mystisk och omtvistlig konst, som väcker såväl fascination som oro. Dessutom har den onaturliga Sorgen spridit kaos i Agweon – inte minst genom de monstruösa sorgeväsendena som plågar invånarna.

I korthet ser mycket inte längre ut som det gjorde tidigare och framtiden är oerhört oviss. Om-daningen har dock gett upphov till nya möjligheter – särskilt för vindsjälur och andra lycksökare.

SAMHÄLLE

KASTER

Hövdingar är individer som har status, rikedom och följare. De har stort politiskt och ekonomiskt inflytande i samhället. En hövding har rätt att utkräva tribut för de som lever och verkar under hans beskydd.

Utvalda är handplockade och avlönade av en hövding för sin duglighet. Det kan exempelvis röra sig om skickliga hantverkare, underhållare eller yrkes-soldater. De har vanligtvis en bekväm tillvaro och högt anseende, om än inte något konkret inflytande.

Allmogen är den överlägset största kasten. Den utgörs av allt från lantbrukare och herdar, till fiskare och jägare, samt all dagliga hantverkare. De förväntas betala tribut till den hövding de har svurit sig till och lever ett relativt slitsamt liv. Allmogen saknar helt inflytande, men har fortfarande gott anseende i samhället. De skickligaste ur allmogen lyfts även till utvalda av deras hövding.

Månglarna är de som lever på att obundet hyra ut sig, samt de som lever på andras arbete – exempelvis daglönare, legosoldater, tjänare, underhållare och handlare. De är ringaktade och ibland direkt föraktade av övriga samhället, då de anses oärliga och endast tjänar sig själva.

STYRELSEKICK

Hövdingarna regerar över sina domäner och följare, men de äger ingen mark och det finns inga tydliga gränser mellan domäner. Hövdingarna har egna härstyrkor med utvalda soldater och vakter. Medlemmar av de lägre kasterna svär sig till hövdingar för beskydd och för möjligheter till handel. Hövdingarnas inflytande står i direkt relation till hur många följare de har. De konkurrerar därför med varandra om följare – med förmåner, löften och eventuellt med hot.

Hövdingarnas roll skiljer sig lite åt mellan de olika kulturerna. I Yeon och Gaon är hövdingarna härskare och nobilitet, medan de i Asai snarare påminner om politiker. I Taego, i isolerade delar av Yeon och bland vissa zaeliska stammar har man istället en byäldste eller ett råd som styr över domänen.

REGIONER OCH KULTURER

YEON

Yeon är en region med höga skogsbeklädda berg och höglandsplataer, insvepta i dimmor och moln. Klimatet är vanligtvis fuktigt och mildt till varmt.

Yeon är Agweons mest folktäta region, med en handfull större städer och dussintals mindre samhällen utspridda över bergen.

Yeoner sägs vara ett disciplinerat och flitigt folk, men många kan även uppfatta dem som högdragna. Erfarenhet och färdighet är mycket eftertraktade egenskaper. Inom kulturen värderas kollektivet högre än individen.

Yeonska plagg är enkla och minimalistiskt mönstrade, men de är ofta färgstarka. Det vanligaste plagget är en ärmlös eller kortärmad tunika som räcker ungefär nedanför höften – och eventuellt en kort poncho över det. Yeoners benplagg är halvlånga byxor med vida ben. De bär ett brett tygbälte som de lindar runt magen och knyter i sidan. På huvudet är det vanligt att bära en rund, skålformad stråhatt med färgade mönster. Deras tatueringar är minimalistiska, mjuka och flödande geometriska mönster – i blått, rött och vitt.

Bostäderna är i runda trähus som vilar ovanpå en grund av stenblock. De välvda stråtaken skjuter ut en ansenlig bit och runt omkring huset löper normalt en träveranda. Dörrar och fönster utgörs av skjutbara träväggar och det finns ofta ett loftplan på vilket man sover. Yeoner sitter på dynor på golvet, vid låga bord. Inredningen är över lag minimalistisk – med undantag för färgstarka mönstrade väggbonader.

Nedan finns exempel som kan användas i beskrivningar av Yeon.

- Friska vindar som stryker ansiktet och fläktar håret.
- Massiva, skogklädda berg som tornar upp i skyn.
- Ett graciöst myller av bomullsliknande flygfrön som virvlar genom luften.
- Känslan av en annan värld, avskild från den fjärran marken.
- Fuktigt, tjockt dis som rofyllt beslöjar de grönskande bergstopparna.
- Det mullrande bruset från ett mäktigt vattenfall.
- Den rena, blå doften av den oändliga himlen.
- Den dunkla djungeln långt där nere, med trädtoppar som glänser i månlyuset.
- Ändlösa små ljuspunkter som svärmar upp från det vajande gräset.

ASAI

Asai är en bred och lång ökendal mellan två bergskedjor, med röda dyner och majestätiska klippformationer. Klimatet är varmt och torrt. Längs en stor flod ligger ett fåtal stora städer, samt ett antal mindre byar. I öknen kan man även finna små gruvsamhällen.

Asaier har ett rykte om sig att vara charmerande visionärer, men somliga ser dem mer som giriga opportunisterna. Ambition och lojalitet är drag som är särskilt respekterade. Familjen och släktens anseende bör alltid stå i främsta rummet.

Asaier klär sig främst i färgstarka och tunna tyger med vackra mönsterdetaljer. Stadslevande asaier bär normalt en öppen väst, eventuellt med ett T-format underplagg med centralt hål för huvudet. Asaierna utanför städerna tenderar att bära längre kappor. De vanligaste benplaggen är trekvartslånga och pösiga med låg gren. Asaier iklär sig ofta en rund, konformad stråhatt, med en hängande tygsjal för nacken och sidorna. De är tatuerade med intrikata mönster av växtrankor och blommor – främst i rött, med inslag av vitt.

Husen är byggda som ringar, konstruerade i röd eller vit lersten och puts. I städerna förekommer hus med flera våningar. Byggnaderna har välvda stråtak och ansenlig takhöjd. Den yttre fasaden är relativt kal och solid, med undantag för perforerade burstråk i trä. Golven är vanligtvis av stampad jord eller polerade stenblock. Asaier sitter främst på runda kuddar eller låga pallar på golvet, vid låga bord, men det förekommer även låga soffor. Många hem har golven prydda med mönstrade färgstarka mattor.

Nedan finns exempel som kan användas i beskrivningar av Asai.

- Oändliga ringlande dyner av finkornig, brandröd het sand.
- Pelare och bågar karvade ur sandstenen, som vittnar om naturens konstnärlighet.
- Det knastrande ljudet av små sandkorn som har blåst in i munnen.
- Obarmhärtigt gassande sol som sticker i ögonen och tvingar en att kisa.
- Den stimulerande och upplyftande åsynen av grönska bland det rödbruna landskapet.
- Den piskande vinden och stigande fasan av en annalkande sandstorm.
- Fuktiga, vibrerande luftspeglingar som dansar gäckande på horisonten.
- En lukt av torrt damm, med en vag doft av jordiga örter.

GAON

Gaon är ett höglandsområde med vidsträckta dalar och steniga heder. På sina ställen växer skogar med mäktiga tjockstammade barrträd. Klimatet är mildt med kyliga vintrar. Stora delar av befolkningen lever som boskapsdrivande nomader under sommarhalvåret.

Gaoner är kända som ett rakryggt och ståndaktigt folk, men de uppfattas ofta som barska och råa. De värdar stort värde vid såväl fysisk som mental styrka, men även vid solidaritet och gemenskap – de lever för sin stam.

Gaoners klädesplagg är enkla och slitstarka, vanligtvis utan framträdande mönstring. På överkroppen bär de en knälång rock som läggs om lott och fästs med ett brett läderbälte. Ovanpå det är det vanligt att ha en kort poncho. På benen bär de säckiga byxor i fullängd, med tyg- eller läderlindor runt smalbenen. Många gaoner bär även lite mindre, runda skålformade huvudbonader i läder, klädda med päls. Gaoner är tatuerade med ett nät av deras stams unika, ofta spetsiga mönster. Vilka färger som används varierar från stam till stam.

Deras bofasta hus är ovala konstruktioner, vanligtvis gjorda med murade stenblock av varierande storlek. Taken är välvda och gjorda av halm – och de sträcker sig nästan ända ned till marken. Husen är tämligen trånga och inredningen är mycket sparsam. De olika rummen är öppna, men de kan skiljas åt med draperier av tyg eller skinn. Gaonerna sitter på låga bänkar och pallar, vid midjehöga bord. På golven ligger vanligtvis stora djurhudar. Nomaderna bor i cirkulära enrumstält med kupolformade tak. Tälten har en stomme av gallerverk i trä, samt en duk av tyg eller djurhudar. De är enkla att montera ned och frakta för att sätta upp på en annan plats. Längs väggarna finns breda bänkar på vilka man sover. Utrustning förvaras under bänkarna eller hängs upp i taket.

Nedan finns exempel som kan användas i beskrivningar av Gaon.

- Vidsträckta vidder av gräsklädda kullar, grönskande dalar och gästvänliga betesmarker.
- Enorma bergsmassiv som skymmer horisonten i fjärran och som är obegripligt långt bort, men ändå alltid ter sig inom räckhåll.
- Pinande vindpustar som får gräset att flöda likt vågor på en sjö.
- Grönt men ändå kargt hedlandskap, med knotiga träd vars rötter omfamnar stenar och klippblock.
- Enorma hjordar av storväxta kreatur som dundrar fram över dalarna.
- En bris med den friska, jordiga, nästan träiga doften av dvärgbuskar i blom.
- Kantiga, uråldriga och grå stenar som skjuter upp ur grässlätterna.
- Känslan av fullständig avskildhet i att vara den enda människan så långt ögat kan nå.

TAEGO

Taego är en region som karaktäriseras av steniga bergslandskap, hänförande vyer och snötäckta toppar. Klimatet varierar över regionen, men det är i huvudsak mildt. Civilisationen utgörs av svårtillgängliga, självförsörjande små byar, på bergssidorna och i dalarna.

Taeger ses över lag som fridfulla, sega och hårt arbetande. Ibland kan de dock uppfattas som enstöriga och inskränkta. En central del av kulturen är att inte skada andra, såvida det inte är i nödvärn. Taeger har även stor respekt för ålder, traditioner och historia.

Klädesplaggen är ofta färgstarka och dekorativt mönstrade. Taeger bär en knälång korslagd jacka med ett brett tygband kring midjan. Över det har de en midjelång poncho, med eller utan ärmar, med ett centralt hål för huvudet. Som benklädnad bär taegerna säckiga byxor i fullängd, med tyglindor runt smalbenen. På huvudet bär många taeger konformade slokhattar i tovad ull, med ett uppvikt frambrätte. De är tatuerade med snirkliga geometriska mönster och motiv från naturen – i blå och vit färg.

Bostäderna är runda och byggda av jämnstora murblock – ofta målade eller putsade i klara färger. Vid behov pålas grunden upp för att jämna ut golvnivån. Taket är lågt och lätt konformat, tillverkat av halm. Fönstergluggarna på huset är små och cirkulära. Vid ingången har huset en sluten veranda med hög tröskel och mycket lågt tak. Inne i huset är det vanligtvis trångt och det finns i regel bara en våning. Taeger inreder gärna sina hem med vackra sniderier, färgglada väggbonader och mönstrade mattor. De är även mycket för krimskrams och tingeltangel – som exempelvis småprydnader av keramik, ben och pärlor.

Nedan finns exempel som kan användas i beskrivningar av Taego.

- Storslagna snötäckta bergstoppar vars spetsar tränger igenom de höga molnen.
- En ensam blomma som trotsigt bryter sig genom den steniga bergshöjden.
- En känsla av att vara högre än allt annat, men ändå obetydligt liten.
- Orubbliga klippor som inluter en i bergsterrängen och skymmer stora delar av himlen.
- Nervpirrande smala klippleder invid svindlande avsatser.
- Den våta, jordiga lukten av frodiga lavfält.

- Ett smalt bergspass med lodräta klippor som sträcker sig mot skyn på vardera sida.
- Ett euforiskt panorama över de ofantliga högländsdalarna som breder ut sig långt nedanför.

MOGWARI

Mogwari är ett låglandskap med vidsträckta djungler och tät vegetation. Ett nätverk av floder myllrar genom regionen och där finns även träskmarker och deltan. Klimatet är varmt och fuktigt året runt. De flesta samhällena är små byar belägna långt in i djungeln, men invånarna lever även i uråldriga ruiner.

I Mogwari lever zaeler. De anses vara ett naturnära, spirituellt och självupppoffrande folk. Samtidigt kan de ofta uppfattas som egendomliga och rentav obehagliga. Zaeler drivs i regel av ett högre kall och förväntas sätta stammen före allt annat, inklusive sitt eget liv.

Zaelers kläder pryds ofta med dekorativa mönster och starka kontraster mellan mörkt och färggrant. En kort poncho är normalt det enda plagget som bärs på överkroppen. Somliga lindar dock även sina bröstorgar med tyg. På underkroppen har zaelerna knälånga kjolar. Många zaeler bär snidade masker i trä eller läder, vilka föreställer djur eller bestar. Smycken av läder, trä och vackra stenar är vanligt förekommande. Zaelerna bär svarta tatueringar med tjocka geometriska mönster som motiv. Tatueringarnas färg gör att de framstår som särskilt opålitliga och farliga bland andra agweoner – då färgen svart representerar kriminalitet inom de andra kulturerna.

De zaeliska husen är runda och står i regel på pålar – vissa kan även gå som en ring runt ett träd. Väggarna tillverkas av flätat trä med en tjockare träpelare som stomme. Taken är gjorda av halm och har en hög, rundad form. Husen saknar i regel dörrar och fönster, de har istället löstagbara väggar som kan öppnas upp. Inredningen är över lag mycket kal – med dynor, djurhudar och mattor att sitta och sova på på. Utöver husen lever vissa zaeler i mer eller mindre restaurerade stenruiner, ursprungligen konstruerade av den försvunna urbefolkningen tianagi. Även dessa är sparsamt inredda.

Nedan finns exempel som kan användas i beskrivningar av Mogwari.

- Mustig och kvav luft som lägger sig som en hinna över redan svettig hud.
- Nästan ogenomtränglig undervegetation, med blad och grenar som stryker och piskar mot underarmar och smalben.
- Uråldriga stenkonstruktioner som bara kan skymtas under rankorna, mossan och rötterna som har överväxt dem.
- En ständigt närvarande ljudmatta av surrande insekter, kväkande reptiler, knakande träd och prasslande blad – och den kusligt illavarslande insikten när de tystnar.
- Smala strimmar av solljus som tränger igenom de täta bladverken ovanför.
- Desorientering bland all omslutande växtlighet och en känsla av att vara oändligt långt från civilisationen.
- Hypnotiskt luminösa växter som lyser upp de annars dunkla nätterna, med glödande ljuspunkter i en uppsjö av färger.





SYSTEM

I det här kapitlet hittar du spelets regler och mekanik. De används för att simulera den fiktiva världen och rollpersonernas interaktion med den.

Systemets fokus ligger på kreativ frihet, flexibilitet och målande skildringar. Deltagarna uppmanas att lita på sina infall, tänka utanför lådan och ge uttrycksfulla beskrivningar – helt enkelt att bidra till en mer levande spelupplevelse.

Tanken är att mekaniken huvudsakligen ska verka i bakgrunden, men samtidigt ge ett slumpmoment som får handlingen att utvecklas i oväntade riktningar. Samma typ av mekanik tillämpas på alla situationer – det görs egentligen ingen större skillnad på strid, sociala interaktioner eller fysiska handlingar.

ATT SPELA VINDSJÄL

ROLLER

I *Vindsjäl* finns det två typer av deltagare: *spelare* och *spelledare*. Spelarna bör vara två eller fler till antalet, medan det bara finns en spelledare. Spelarna gestaltar och kontrollerar var sin rollperson – era avatarer i spelvärlden. Spelledaren gestaltar och kontrollerar världen som rollpersonerna rör sig i. Det inbegriper även de övriga personer som rollpersonerna interagerar med, så kallade sidopersoner.

HUR SPELAR NI?

Samtalet och föreställningsförmågan är de huvudsakliga verktygen ni använder för att rollspela. Förslagsvis sitter ni kring ett bord. Spelarna har var sitt rollformulär med var sin rollperson nedtecknad på. Spelledaren har eventuellt förberedelser i form av antecknade sidopersoner, platser och dylikt.

Det är spelledarens uppgift att beskriva miljöerna och situationerna som rollpersonerna befinner sig i, samt gestalta de sidopersoner och varelser som rollpersonerna möter. Spelarna agerar sedan genom sina respektive rollpersoner – fritt, spontant och improviserat – genom att beskriva rollpersonernas reaktioner och handlingar. Spelledaren ger spelarna ytterligare information och beskriver vad som händer när rollpersonerna agerar som de gör. Även om spelledaren har gjort förberedelser kommer hen också behöva improvisera i stunden.

När det inte är självklart att rollpersonerna lyckas med sina avsikter vänder ni er till spelets mekanik för att avgöra hur det går. Spelledaren tolkar sedan utfallet av mekaniken, varefter samtalet fortsätter som tidigare.

PRINCIPER

Vindsjäl har ett antal genomgående principer som ni bör ha med er. Eftersträva att följa dem genom hela spelandet, efter bästa förmåga – och påminn varandra om dem.

DE GYLLENE PRINCIPERNA

- Ta initiativ och gör saker som roar dig själv – men inte på andras bekostnad.
- Spela tillsammans – inte mot varandra.
- Uppmuntra och stötta dina kamrater.
- Ha konstruktiv dialog inom gruppen.
- Lita på era spontana infall och eftersträva flyt i spelet.

SPELARPRINCIPERNA

- Gestalta en levande och färgstark rollperson.
- Spela djärvt och nyfiket.
- Var ärlig mot din rollperson och upplev världen genom hens ögon.
- Frukta inte reglerna – våga misslyckas.
- Respektera spelledarens förarbete – men känn dig inte fångslad av det.

SPELLEDARPRINCIPERNA

- Måla upp en levande värld med starka, optimistiska färger.
- Stimulera spelarnas och rollpersonernas känsla av frihet och upptäckarglädje.
- Var ärlig mot dina förberedelser, reglerna och träningsresultaten.
- Heja på rollpersonerna – men utsätt dem för motgångar.
- Förbered – men förbestäm inte. Låt slumpen och rollpersonernas val styra berättelsen.

GRUNDER

TERMER

Spelet använder ett antal specifika termer för att förmedla reglerna. Dessa är markerade med **KAPITÄLER** för att skilja dem från »vanliga« ord. Termerna förklaras längre fram i häftet.

GRUNDMEKANIKEN

Så länge rollpersonernas handlingar rimligen inte löper någon risk att misslyckas behöver ni inte använda någon mekanik för dem – de lyckas helt enkelt automatiskt. Under spelets gång kommer ni dock att stöta på situationer där det är inte kännets givet att rollpersonernas handlingar går som tänkt – när rollpersonens duglighet, handlingens svårighetsgrad och slumpen bör påverka utfallet. I dessa fall aktiverar ni mekaniken.

Vindsjäl har en grundmekanik som används för så gott som alla handlingar i spelet. Nedan följer en kortfattad överblick av denna, steg för steg. Ytterligare förklaringar och tillägg följer senare i häftet.

1. Spelledaren beskriver situationen som rollpersonerna befinner sig i.
2. En spelare som känner sig manad – eller som blir direkt uppmanad av spelledaren – beskriver sin rollpersons tänkta handling.
3. Om spelledaren bedömer att det är en handling utan **HINDER** lyckas rollpersonen automatiskt. Bedömer spelledaren däremot att det finns ett **HINDER** krävs ett **HANDLINGSSLAG** för att rollpersonen ska lyckas.
4. Spelledaren avgör lämpliga värden för **HINDRET** – i form av **UTMANING**, **RISK** och **MOTSTÅND**.

5. Spelledaren rekommenderar en lämplig FÄRDIGHET. Spelaren kan argumentera för ett annat alternativ om hen inte håller med om spelledarens förslag.
6. Spelaren plockar upp lika många tärningar som rollpersonens värde i den aktuella FÄRDIGHETEN.
7. Spelaren lägger till och drar ifrån tärningar enligt rollpersonens och situationens MODIFIKATIONER – summan utgör rollpersonens HANDLINGSVÄRDE.
8. Spelaren gör ett HANDLINGSSLAG genom att slå tärningarna och räknar därefter ihop hur många FRAMGÅNGAR hen får.
9. Spelledaren beskriver vad som händer, baserat på antalet FRAMGÅNGAR och på MOTSTÅNDET – eventuellt med en KONSEKVENNS, förutsatt att FRAMGÅNGARNA inte avvärjer den.

HINDER

En handling i *Vindsjäl* blir osäker om det finns någon form av HINDER för att den ska lyckas. HINDER kan vara olika invecklade och ha olika påföljder. Varje HINDER har därför tre värden: UTMANING, RISK och MOTSTÅND. Beroende på rollpersonens handling och tillvägagångssätt kan samma HINDER ges olika värden.

Det är upp till spelledaren att avgöra HINDRETS värden för respektive situation, utifrån riktlinjerna nedan. Tanken är att det ska vara lätt att ta fram egna värden för HINDER, som antingen kan vara nedskrivna på förhand eller improviseras i stunden.

ETT GENOMSNITTLIGT HINDER HAR UTMANING 5, RISK 1 OCH MOTSTÅND 1.

UTMANING

UTMANING avgör hur svårt det är för rollpersonen att lyckas med sin handling. För att lyckas med en handling krävs minst en FRAMGÅNG – en tärning i HANDLINGSSLAGETS utfall som visar lika med eller högre än UTMANINGEN. UTMANING är aldrig lägre än 4.

UTMANING 4: En enklare handling eller en rutinerad motståndare.

UTMANING 5: En normalsvår handling eller en genomsnittlig motståndare.

UTMANING 6: En svår handling eller en kompetent motståndare.

RISK

RISK förmedlar vilken fara rollpersonen utsätter sig för i och med handlingen – och hur allvarlig KONSEKVENNS som kan komma av att inte lyckas tillräckligt väl (se *Konsekvenser*, s. 18).

RISK 0: En ofarlig handling eller en harmlös motståndare – utan risk för KONSEKVENNS.

RISK 1: En något farlig handling eller en genomsnittlig motståndare.

RISK 2: En farlig handling eller motståndare.

RISK 3: En mycket farlig handling eller motståndare.

RISK 4: En livsfarlig handling eller motståndare.

MOTSTÅND

MOTSTÅND talar om hur mycket som krävs för att bryta ned HINDRET. Det kan exempelvis röra sig om en motståndares tålighet i strid, hur omständigt en strapats är, eller hur envis en person är vid förhandlingar.

Om det kräver flera handlingar för att bryta ned MOTSTÅNDET bör det inte innebära att spelaren enbart slår flera slag i rad. Handlingarna bör spelas ut och beskrivas innan nästa slag slås – oavsett om det gäller en strid eller en förhandling.

Vid MOTSTÅND 1 behöver du som spelledare inte ens nämna MOTSTÅND. Även vid högre MOTSTÅND kan du välja att hålla värdet hemligt för spelarna.

MOTSTÅND 1: En relativt okomplicerad handling eller en foglig motståndare.

MOTSTÅND 2: En besvärligare handling eller en normal motståndare.

MOTSTÅND 3: En invecklad handling eller en tålig motståndare.

MOTSTÅND 4: En mycket komplex handling eller en särskilt tuff motståndare.

MOTSTÅND 5+: En oerhört komplicerad handling eller en nästintill obevlig motståndare.

ATT FÖRMEDLA HINDER

När spelledaren presenterar värden för HINDER är det bra om hen motiverar dem genom en kort beskrivning. Istället för att bara säga »Att smyga förbi vakten är en handling med UTMANING 6 och RISK 2« kan spelledaren säga »Rummet är öppet och

uppläst, så att smyga förbi vakten är en handling med **UTMANING 6**. Och du ska ju verkligen inte vara där, så det är **RISK 2**.« Det konkretiserar siffrorna lite mer och gör det enklare för spelarna att förstå läget.

HANDLINGSSLAG

HANDLINGSSLAG slås för att avgöra hur väl en rollperson lyckas med sin handling. Slaget slås med lika många tärningar som rollpersonen har i **HANDLINGSVÄRDE**. Rollpersonens **HANDLINGSVÄRDE** utgörs i grunden av hans värde i en lämplig **FÄRDIGHET** (se *Färdigheter*, s. 16) – sedan lägger spelaren till eller drar ifrån tärningar enligt rollpersonens och situationens **MODIFIKATIONER** (se *Modifikationer*, s. 17). När tärningarna har slagits utläser ni hur många **FRAMGÅNGAR** det gav.

FRAMGÅNGAR

Varje tärning som visar lika med eller högre än **UTMANINGEN** räknas som en **FRAMGÅNG**. Antalet **FRAMGÅNGAR** avgör hur väl rollpersonen lyckas med sin handling. För varje **FRAMGÅNG** läser du upp en av nedanstående effekter i den ordning som de står, uppifrån och ner.

1 FRAMGÅNG: *Lyckad handling.* Rollpersonen lyckas med den handling som spelaren har beskrivit. Exempel kan vara att avverka ett **MOTSTÅND**, eller att återställa en **ÅKOMMA** vid vård. I annat fall misslyckas handlingen.

2 FRAMGÅNGAR: *Avvärd KONSEKVENNS.* Exempel kan vara att parera en attack, att behålla balansen eller att reagera snabbt. I annat fall drabbas rollpersonen av handlingens **KONSEKVENNS**.

3 FRAMGÅNGAR: **KRITISK EFFEKT.** Exakt vad det innebär avgörs av spelledaren, som väljer från nedanstående alternativ:

a) *Ökad verkan.* Exempel kan vara att avverka ytterligare ett **MOTSTÅND**, eller återställa ytterligare en **ÅKOMMA** vid vård.

b) *±It på en kommande handling.* Exempel kan vara att en motståndare avvärjas eller fälls omkull i strid, eller att rollpersonen hittar en särskilt smidig klättringsväg som underlättar motsvarande klättring för hans kamrater.

c) *Framgång över förväntan.* Exempel kan vara att få ett ännu bättre pris vid en förhandling, att upptäcka ännu fler detaljer när du undersöker något eller att genomföra handlingen på ovanligt kort tid.

+1 FRAMGÅNG: Ytterligare **FRAMGÅNGAR** medför ytterligare **KRITISKA EFFEKTER** – samma alternativ kan väljas fler gånger.

Irene (spelledare): För att smyga undan zaelerna behöver du slå ett **HANDLINGSSLAG** för **RÖRLIGHET**, mot **UTMANING 5** och **RISK 1**.

Ali: Okej. Jag har **RÖRLIGHET 2**, så två tärningar. 3 och 5.

Irene: En tärning som är lika med eller högre än **UTMANINGEN**, vilket innebär en **FRAMGÅNG**. Så du lyckas delvis, men du får en **KONSEKVENNS**. Hmm, du kliver på en gren som knäcks och zaelerna tittar upp. En av dem börjar röra sig försiktigt i din riktning. Du har hunnit en bit från deras läger, men du kommer fortfarande att behöva hantera den ensamma zaelen på något sätt.

MISSLYCKANDEN

Att en rollperson misslyckas med sin handling betyder inte nödvändigtvis att hen gör något klantigt eller obegävat. Det är bättre att låta det vara yttre omständigheter som orsakar misslyckandet – exempelvis att rollpersonen blir störd, att motståndet är för kompetent, eller att det valda tillvägagångssättet helt enkelt inte är tillräckligt effektivt.

SPECIALFALL

Handlingsvärde 0 eller lägre

Om en rollperson har **HANDLINGSVÄRDE 0** eller lägre får hen fortfarande en chans att lyckas med handlingen. Hen kan dock inte avvärja en eventuell **KONSEKVENNS** eller få **KRITISK EFFEKT**. Spelaren slår då två tärningar och använder det lägsta resultatet.

Risk 0

Vid handlingar som har **RISK 0** finns ingen **KONSEKVENNS** att avvärja. Rollpersonen behöver därför bara en **FRAMGÅNG** för att lyckas med sin handling och slippa **KONSEKVENNS**. Det krävs dock fortfarande tre **FRAMGÅNGAR** för att få **KRITISK EFFEKT**.

Defensiv handling

Genom vissa handlingar är rollpersonen är rent **DEFENSIV** – exempelvis om hen enbart försöker akta sig för en attack eller undvika ett fallande föremål. Rollpersonen behöver då bara en **FRAMGÅNG** för att lyckas avvärja **KONSEKVENNS**. Det krävs dock fortfarande tre **FRAMGÅNGAR** för att få **KRITISK EFFEKT**.

Grupphandling

Om rollpersoner samarbetar och utför en handling tillsammans räknas det som en GRUPPHANDLING. Exempel kan vara att lyfta ett tungt föremål, att försöka ta sig över en ostadig bro, att i grupp försöka smyga förbi en vakt, eller att försöka minnas en gemensam upplevelse. För att göra en GRUPPHANDLING beskriver ni handlingen gemensamt, där rollpersonerna eventuellt kan bidra på olika sätt. Sedan slår varje spelare sin rollpersons HANDLINGSSLAG.

Om det är till gruppens fördel att vara flera summerar ni antalet FRAMGÅNGAR. Om det är till gruppens nackdel att vara flera ökar MOTSTÅNDET med 1 för varje extra rollperson.

För att lyckas med handlingen krävs lika många FRAMGÅNGAR som värdet för MOTSTÅNDET. Sedan behövs bara ytterligare en FRAMGÅNG för att avvärja KONSEKVENSNEN för hela gruppen. Om gruppen inte lyckas avvärja KONSEKVENSEN drabbar den en rollperson som slumpas fram av spelledaren. Om RISKEN är högre än 1 kan spelledaren välja att fördela KONSEKVENSEN bland flera rollpersoner (se Konsekvenser, s. 18).

Turslag

Ibland vill spelledaren avgöra ett utfall av ren och skär tur – exempelvis vid ett hasardspel där skicklighet inte spelar in, eller för att se om en handelsbod råkar ha en viss vara i lager.

Spelledaren bedömer i så fall en ungefärlig sannolikhet och läser av UTMANING enligt tabellen nedan. Sedan slår hen tre tärningar och räknar FRAMGÅNGAR som vanligt.

SANNOLIKHET	UTMANING
Osannolikt.	UTMANING 6.
Rimligt.	UTMANING 5.
Troligt.	UTMANING 4.

Sidopersoners handlingar

Spelledaren kan vilja avgöra ett utfall där rollpersonerna inte alls är inblandade – exempelvis när en sidoperson försöker utföra en handling, eller när två sidopersoner agerar mot varandra. Spelledaren väljer i så fall en sidoperson att slå för och bedömer dennes HANDLINGSVÄRDE utifrån tabellen nedan. HINDRETS värden och handlingens MODIFIKATIONER avgör spelledaren som vanligt. Sedan slår hen ett HANDLINGSSLAG för sidopersonen och räknar FRAMGÅNGAR som vanligt.

Denna regel gäller inte för handlingar där rollpersoner på något sätt är inblandade – ex-

empelvis om en sidoperson försöker hålla sig gömd för en rollperson. Då slås istället ett vanligt HANDLINGSSLAG för rollpersonen.

DUGLIGHET	HANDLINGSVÄRDE
Inkompetent.	2T.
Genomsnittlig.	4T.
Kompetent.	6T.

Konflikter mellan rollpersoner

Grundtanken i *Vindsjäl* är att rollpersonerna äventyrar tillsammans och samarbetar med varandra. Viss osämja och en smula gnabb vänner emellan är sällan ett problem, men ibland kan de bli varandras motståndare. De konflikterna avgörs på ett lite annorlunda sätt.

Spelledaren avgör om handlingen som konflikten kretsar kring har något HINDER och i så fall vilka värden det har. De inblandade rollpersonerna slår sedan varsitt lämpligt HANDLINGSSLAG – oavsett om det finns något HINDER eller ej.

I utfallet jämför ni sedan spelarnas högsta tärningar. Den vars högsta tärning visar högst siffra vinner. Om den högsta tärningen visar samma för båda spelarna jämför ni istället den näst högsta och så vidare, tills ni kan avgöra en vinnare. Om båda spelarna har lika många tärningar och får exakt samma utfall blir konflikten oavgjord – spelarna kan då välja att beskriva en ny handling och slå ett nytt HANDLINGSSLAG mot varandra.

Om det finns ett HINDER fungerar FRAMGÅNGAR som vanligt, individuellt för respektive rollperson. Även om alla inblandade rollpersoner misslyckas med själva handlingen kan en av dem klara sig bättre än de andra – och därmed åtminstone vinna konflikten.

William: Jag vill inte betala så där mycket för den här kartan. Jag inväntar att säljaren ska titta bort, sedan försöker jag norpa den diskret.

Irene (spelledare): Hehe, okej. Slå ett slag för RÖRLIGHET, mot UTMANING 5 och RISK 1.

Ali: Vänta nu! Jag försöker stoppa honom från att stjäla kartan, genom att ta tag i hans handled och ge honom en menande blick.

Irene (spelledare): Aha. Då behöver vi lösa det först. Det är RÖRLIGHET som gäller för båda. Vad har ni för HANDLINGSVÄRDEN?

William: Jag har RÖRLIGHET 3.

Ali: Jag har RÖRLIGHET 1...

Irene: Slå varsitt HANDLINGSSLAG mot UTMANING 5, RISK 0.

Ali: Jag har ju bara en tärning. Det blev 2, så ingen FRAMGÅNG.

William: 1, 3 och 6. En FRAMGÅNG.

Irene: Okej. Han hinner inte stoppa dig, William. Nu får vi se om du faktiskt lyckas stjäla kartan...

Om rollpersonerna däremot motverkar varandra – exempelvis om de utkämpar en duell – ser det återigen lite annorlunda ut. Den spelaren som får flest FRAMGÅNGAR räknar bort lika många FRAMGÅNGAR som motståndaren hade, sedan utläser hen resultatet enligt nedan. Vad den fiktiva följdén blir mer i detalj beror på de beskrivna handlingarna – och är upp till spelledaren att avgöra.

○ **FRAMGÅNGAR:** Båda rollpersonerna tar en KONSEKVENNS.

1 **FRAMGÅNG:** Motståndaren tar en KONSEKVENNS.

2 **FRAMGÅNGAR:** Motståndaren tar en KONSEKVENNS och du får en KRITISK EFFEKT.

+1 **FRAMGÅNG:** Ytterligare FRAMGÅNGAR medför ytterligare KRITISKA EFFEKTER – samma alternativ kan väljas fler gånger.

FÄRDIGHETER

Rollpersoner har ett antal FÄRDIGHETER som förmedlar deras duglighet inom olika områden. Dessa kommer du att använda när din rollperson ska utföra krävande handlingar i spelet. Det finns totalt tio FÄRDIGHETER. Det lägsta värdet för en FÄRDIGHET är 0 och det högsta möjliga värdet är 7.

Spelledaren avgör när mekaniken för handlingar bör tillämpas och informerar då om vilken FÄRDIGHET som bör användas. I vissa fall kan det vara läge för dig som spelare att argumentera för att en annan FÄRDIGHET vore mer passande. Om förslaget är rimligt bör spelledaren godkänna att en annan FÄRDIGHET används.

HÄNDIGHET

HÄNDIGHET används för olika typer av praktiska färdigheter, som hantverk och att överleva i skog och mark. Exempel kan vara att reparera en bro, överleva i vildmarken, eller spåra ett byte.

KAMP

KAMP används för fysisk konflikthantering på nära håll. Exempel kan vara att attackera någon, avvärja en motståndare eller försvara sig från ett angrepp.

KANALISERING

KANALISERING används för att interagera med övernaturliga krafter. Den grundläggande funktionen är att känna av esoteriska energier, men FÄRDIGHETEN kan även användas för att frammana esoteriska FÖRMÅGOR.

KONSTITUTION

KONSTITUTION används för kroppsliga handlingar som kräver styrka eller uthållighet. Exempel kan vara att lyfta en tung sten, springa långt, eller motstå förgiftning.

OBSERVANS

OBSERVANS används för att ta in och tolka sinnliga intryck. Exempel kan vara att upptäcka fara, hitta en dold dörr, eller tjuvlyssna på ett samtal.

RÖRLIGHET

RÖRLIGHET används för kroppsliga handlingar som kräver smidighet, balans och fitness. Exempel kan vara att hoppa och klättra, osedd smyga förbi någon, desarmera en fälla, eller undvika inkommande attacker.

SIKTE

SIKTE används för avståndshandlingar. Exempel kan vara att kasta och fanga föremål, avlossa avståndsvapen, eller undvika inkommande avståndsattacker.

UTSTRÅLNING

UTSTRÅLNING används för kommunikation med människor och andra varelser. Exempel kan vara att förhandla med en uppdragsgivare, bluffa sig förbi en vakt, eller lugna ett djur.

VILJA

VILJA används för beslutsamhet och mental styrka. Exempel kan vara att hålla sig lugn i en skrämmande situation, uthärda smärta, eller stå emot sina impulser.

VISDOM

VISDOM används för teoretisk kunskap och för att lösa tankenötter. Exempel kan vara att känna till historia kring en plats eller person, identifiera ett landmärke, eller tolka ett chiffer.

MODIFIKATIONER

Chansen att en rollperson lyckas med en handling kan påverkas av faktorer utöver hens FÄRDIGHETER och handlingens UTMANING. Rollpersonen kan nämligen få MODIFIKATIONER också. Förutsättningar som gynnar rollpersonen ger extra tärningar (+T) inför HANDLINGSSLAGET, medan förutsättningar som missgynnar rollpersonen ger färre tärningar (-T).

MODIFIKATIONER FRÅN FÖRMÅGOR

Vissa FÖRMÅGOR ger rollpersonen +T på särskilda handlingar (se *Förmågor*, s. 27). Det är spelarnas ansvar att hålla reda på MODIFIKATIONER från FÖRMÅGOR, men spelledaren får gärna påminna spelarna inför ett HANDLINGSSLAG.

MODIFIKATIONER FRÅN SKYDD

För varje värde i SKYDD som en rollperson har får hen -IT på alla fysiska handlingar – med undantag för stridshandlingar (se *Skydd*, s. 19). Det är spelarnas ansvar att hålla reda på sina rollpersoners MODIFIKATIONER från SKYDD, men spelledaren får gärna påminna spelarna inför ett HANDLINGSSLAG.

Sidopersoner som bär SKYDD får motsvarande MODIFIKATIONER. Det är spelledarens ansvar att hålla reda på sidopersoners MODIFIKATIONER från SKYDD, men spelare får gärna fråga spelledaren inför ett HANDLINGSSLAG.

MODIFIKATIONER FRÅN PACKNING

Om en rollperson bär med sig resepackning eller dylikt får hen -IT på alla fysiska handlingar, inklusive stridshandlingar. Att kasta av sig packningen tar en SEKVEN (se *Sekvenser*, s. 19).

Sidopersoner får motsvarande MODIFIKATIONER från packning – vilket bland annat innebär att rollpersoner då får +IT på stridshandlingar mot sidopersonen.

MODIFIKATIONER FRÅN DISTRAKTION

En rollperson kan bara fokusera på en motståndare per SEKVEN (se *Sekvenser*, s. 19). Gentemot övriga motståndare räknas hen som DISTRAHERAD, vilket ger hen -IT på sina handlingar. Spelaren kan välja vilken motståndare som rollpersonen ska fokusera på. Gruppen får hjälpas åt att påminna varandra om eventuella DISTRAHERADE aktörerinför HANDLINGSSLAG.

Sidopersoner får motsvarande MODIFIKATIONER från att vara DISTRAHERAD – vilket innebär att rollpersoner då kan få +IT på handlingar mot sidopersonen.

MODIFIKATIONER FRÅN UTRUSTNING MED EGENSKAPER

Rollpersonens vapen och övriga utrustning kan ha EGENSKAPER som ger rollpersonen +T eller -T på särskilda handlingar (se *Egenskaper*, s. 23). Det är spelarnas ansvar att hålla reda på sina rollpersoners MODIFIKATIONER från EGENSKAPER, men spelledaren får gärna påminna spelarna inför ett HANDLINGSSLAG.

Sidopersoner får motsvarande MODIFIKATIONER från utrustning med EGENSKAPER – vilket innebär att rollpersoner då får +T eller -T beroende på sidopersonens handlingar. Det är spelledarens ansvar att hålla reda på sidopersoners MODIFIKATIONER från EGENSKAPER, men spelarna får gärna fråga spelledaren inför ett HANDLINGSSLAG.

MODIFIKATIONER FRÅN OMSTÄNDIGHETER

Omständigheterna inför en handling kan medföra MODIFIKATIONER. Exempel kan vara att rollpersonen använder särskilt lämplig utrustning för ändamålet, att hen är i numerärt underläge, eller att en motståndare är oförberedd. Spelledaren avgör MODIFIKATIONER från omständigheter, men spelarna får gärna påminna spelledaren om hen verkar missa något.

Omständigheterna måste vara betydande för att ge MODIFIKATIONER. Gynnsamma omständigheter ger +IT; ogynnsamma omständigheterna ger -IT. Flera eller särskilt markanta gynnsamma eller ogynnsamma omständigheter ger ytterligare ±T. Totalt kan omständigheterna ge maximalt ±3T. Ni bör inte överanalysera situationen – det är viktigare att få flyt i spelet än att räkna exakt för varje omständighet.

En och samma situation kan ha några gynnsamma omständigheter och några ogynnsamma omständigheter. Då slår plus och minus ut varandra – och den eventuella mellanskillnaden ger MODIFIKATIONEN.

Ibland kan det vara svårt att skilja på omständigheternas MODIFIKATIONER, kontra handlingens UTMANING. UTMANING handlar om hur svår en handling är på ett grundläggande och objektiva plan. MODIFIKATIONER från omständigheter handlar istället om den rådande situationen och de specifika förutsättningarna för handlingen.

Nedan finns ett antal grundläggande exempel på omständigheter.

Gynnsamma omständigheter

- Gott om tid.
- Underlättande utrustning.
- Goda förberedelser.
- Lämplig beväpning jämfört med motståndare.
- Stående handling mot liggande motståndare.
- Handling mot oförberedd eller **DISTRAHERAD** motståndare.
- Starkt motljus för motståndare.
- Delvis skyddad mot motståndares avståndshandling.
- På för kort/långt avstånd för motståndares avståndshandling.
- I rörelse vid motståndares avståndshandling.

Ogynnsamma omständigheter

- Tidspress.
- Olämplig/improviserad utrustning.
- Olämplig beväpning jämfört med motståndare.
- Liggande handling mot stående motståndare.
- Oförberedd/**DISTRAHERAD** vid handling från motståndare.
- Avsevärd storleksskillnad gentemot motståndare.
- Motståndare med utrustning som har positiva **EGENSKAPER**.
- Handling i mörker.
- Starkt motljus mot motståndare.
- Avståndshandling mot delvis skyddat mål
- Avståndshandling mot mål i rörelse.

KONSEKVENSER

Handlingar har ofta en **KONSEKVEN**S som automatiskt drabbar rollpersonen. Spelaren kan dock avvärja **KONSEKVEN**SEN genom att få tillräckligt många **FRAMGÅNGAR** på sitt **HANDLINGSSLAG**. Ju högre **RISK** ett **HINDER** har, desto allvarligare **KONSEKVEN**S kan handlingen få.

Det finns två sorters **KONSEKVEN**SENER: **ÅKOMMA** eller komplikation. Spelledaren kan bestämma en lämplig **KONSEKVEN**S efter eget huvud – alternativt slumpa fram en **KONSEKVEN**S enligt tabellen nedan – för att sedan fastställa mer exakt vad som händer.

1T	KONSEKVENS
1–2	ÅKOMMA.
3–6	Komplikation.

RISK 0: Ingen **KONSEKVEN**S. Rollpersonen löper ingen risk att drabbas av någon **KONSEKVEN**S.

RISK 1: Lindrig **KONSEKVEN**S. En **ÅKOMMA**; en mild komplikation.

RISK 2: Påtaglig **KONSEKVEN**S. Två **ÅKOMMOR**; en allvarlig komplikation. Alternativt två **KONSEKVEN**SENER från **RISK 1**.

RISK 3+: Allvarlig **KONSEKVEN**S. Tre **ÅKOMMOR** eller fler; en ödesdiger komplikation. Alternativt flera motsvarande **KONSEKVEN**SENER från lägre **RISK**.

ÅKOMMOR

En **ÅKOMMA** kan vara allt från en allvarlig kroppsskada till ett tyngande mentalt tillstånd. Exakt hur den yttrar sig beror på handlingen, situationen och spelledaren i samråd med spelaren. Som grund ger fysiskt krävande handlingar fysiska **ÅKOMMOR**, medan mentalt krävande handlingar ger mentala **ÅKOMMOR** – men det behöver inte vara så.

Spelaren antecknar vad **ÅKOMMAN** utgörs av på den översta lediga raden för **ÅKOMMOR** på rollformuläret och kryssar i en ruta. Om rollpersonen får flera **ÅKOMMOR** som följd av samma handling kan spelaren skriva in vad **ÅKOMMAN** utgörs av på en rad, sedan skriva ett dito-tecken (–”) på raden under – samt kryssa i flera rutor.

Nedan följer några exempel på **ÅKOMMOR**, men det är fritt fram att hitta på egna som passar för den aktuella handlingen.

Fysiska åkommor

- Stukad handled.
- Skärsår över ryggen.
- Hjärnskakning.
- Sticksår i buken.
- Brännskadad torso.
- Krosskadad axel.
- Sträckning i benet.
- Benfraktur i armen.
- Ledskadad armbåge.
- Köttsår i låret.

Mentala åkommor

- Rädd.
- Frustrerad.
- Ilsken.
- Ältande.
- Skuld känslor.
- Omskakad.
- Förvirrad.
- Stressad.
- Orolig.
- Osäker.

Irene (spelledare): Ajdå, inte en enda FRAMGÅNG. Du misslyckas med att dyrka upp låset. Ansträngningen, stressen och pressen gör dessutom att du får en ÅKOMMA. Vad tänker du att det kan vara?

Ali: Jag tänker att jag kanske får dåligt självförtroende och ifrågasätter min egen förmåga? Så jag blir osäker.

Irene: Det låter rimligt. Skriv *Osäkerhet* som ÅKOMMA på ditt rollformulär och kryssa för en ruta.

Ali: Då har jag totalt två ÅKOMMOR nu.

KOMPLIKATIONER

Komplikationer är KONSEKVENSER som exempelvis förvärrar situationen som rollpersonen befinner sig i, eller berövar rollpersonen på utrustning. Spelledaren hittar på och beskriver en lämplig komplikation som följd av den aktuella handlingen.

Risk 1

- Handlingen tar längre tid än förväntat.
- Rollpersonen förlorar *Symbios* (se s. 30) under nästa SEKVENNS.
- Rollpersonen ramlar omkull.
- Rollpersonen får en vag känsla, utan att faktiskt upptäcka något.
- Rollpersonen väcker begränsad uppmärksamhet.
- Rollpersonen förlorar en avfyrad projektil.
- Gruppen hamnar på en omväg.
- Rollpersonen gör någon misstänksam
- Rollpersonen får bara begränsad information
- Spelledaren introducerar en tidspress.

Risk 2

- Ett av rollpersonens föremål får en negativ EGENSKAP (se *Egenskaper*, s. 23).
- Rollpersonen förlorar en övernaturlig FÖRMÅGA under resten av dagen.
- Rollpersonen blir avvärnad.
- Rollpersonen utlöser en säkerhetsanordning.
- Rollpersonen förstör en klättringsväg.
- Rollpersonen tappar ut alla pilar på marken.

- Rollpersonen blir av med IT PROVIANT.
- Rollpersonen gör någon direkt osamarbetsvillig.
- Rollpersonen glömmer en viktig detalj.
- Spelledaren introducerar en akut tidspress.

Risk 3+

- Rollpersonen slösar bort en ovärderlig komponent.
- Rollpersonen förlorar *Symbios* under 1T/2 dygn (se s. 30).
- Rollpersonen förstör sitt vapen.
- Rollpersonen blir slagen medvetslös.
- Rollpersonen förlorar all sin packning.
- Rollpersonen skadar en kamrat.
- Gruppen går rakt in i ett överfall.
- Rollpersonen gör någon plötsligt våldsam.
- Rollpersonen blandar ett motgift med otäcka bieffekter.
- Rollpersonen gör ett tillvägagångssätt permanent otillgängligt.

SKYDD

Rollpersoner har i grunden inget värde i SKYDD – det får de först när de bär rustning eller sköld. Det ger då negativa MODIFIKATIONER (se *Modifikationer från skydd*, s. 17), men det ger samtidigt rollpersonen möjlighet att reducera vissa KONSEKVENSER.

En rollperson som inte lyckas avvärja en KONSEKVENNS – som kan innebära fysisk skada – kan välja att använda sitt SKYDD istället. Spelaren reducerar RISK genom att kryssa i tillgängliga SKYDD-rutor – som mest lika många som hens värde i SKYDD. Överbliven RISK resulterar i motsvarande KONSEKVENNS.

Efter att situationen har passerat och lugnet har lagt sig återhämtar rollpersoner automatiskt allt SKYDD som hen har förbrukat.

SEKVENSER

Så länge situationen är lugn och under kontroll – utan konflikt eller tidspress – behöver ni inte ta någon särskild hänsyn till turordning eller tidshållning.

Rollpersonerna kommer dock förr eller senare att hamna i pressade situationer där varje sekund kan vara avgörande för utfallet. Händelseförloppet delas då in i SEKVENSER. Varje SEKVENNS motsvarar en

abstrakt tidsrymd, men utspelar sig normalt under några få sekunder.

De rollpersoner och sidopersoner som är inblandade kallas aktörer. Under en SEKVENNS kan varje aktör förflytta sig samt utföra en handling. När alla aktörer har agerat börjar ni en ny SEKVENNS.

TURORDNING

SEKVENNSER fungerar i grunden som alla andra scener: Spelledaren beskriver situationen och eventuella sidopersoners handlingar; därefter beskriver spelarna sina handlingar i valfri ordning. Handlingarna sker sedan i lämplig kronologisk följd – den handling som rimligen sker först spelas ut först. Den första spelaren slår sitt HANDLINGSSLAG och effekterna av detta beskrivs i fiktionen. Därefter går turen över till nästa spelare – och så vidare.

Det är viktigt att alla får en chans att agera under varje SEKVENNS. Turordningen kan vara helt annorlunda under olika SEKVENNSER – det är upp till spelledaren och spelarna att avgöra den kronologiska ordningen i varje enskilt fall.

Irene (spelledare): Vakterna går till anfall mot er. En av dem springer fram mot dig, William, och stöter med sitt spjut. Den andra drar bak sin pilslunga och tar sikte på dig, Tove. Den tredje går också fram mot Tove och måttar ett svep med sin påk, snett underifrån.

Tove: Jag tar ett steg åt sidan, så att påk-vakten står i vägen för den bortre vaktens pil. Sedan försöker jag parera svepet och skalla påk-vakten.

William: Jag försöker undvika spjutet genom en sidoförflyttning, sedan vill jag ta mig in i tätt och sätta kniven i »min« vaktens buk.

Ali: Jag tar sikte på vakten med pilslungan och avlossar en sten med min egen slunga. Försöker sätta den i axeln för att störa vaktens attack.

Irene: Okej! Vi löser Alis handling först, eftersom vakterna måste ta sig fram till de andra för att komma in i närstrid. Sedan tar vi Tove, för att se vad som väl händer där. Och sist William.

FÖRFLYTTNING

En rollperson kan förflytta sig omkring fem meter och utföra en handling under samma SEKVENNS. Hen kan även lägga hela SEKVENNEN på rörelse, vilket gör

att rollpersonen kan röra sig det fyrdubbla – omkring tjuugo meter – men inte utföra någon annan handling.

KONFLIKT

Konflikter är en oundviklig del av vindsjälars tillvaro – det kan röra sig om konflikter med vildsinta bestar, illvilliga rivaler eller en plikttrogen ordningsmakt. Som spelare är du fri att välja hur du försöker hantera dessa konflikter. Ibland kan konflikterna hanteras på fredlig väg genom sansad dialog och ibland bryter våldsamma strider ut. Vissa konflikter kan även lösas på kreativa och okonventionella sätt.

Det är upp till spelledaren att avgöra hur konflikten utvecklas, beroende på rollpersonernas handlingar och på HANDLINGSSLAGENS utfall. Ett misslyckat försök till diplomati kan snabbt urarta i handgemäng, medan en listig manöver kan avstyra eller avklara en konflikt i ett svep. Konfliktens förlopp delas i regel in i SEKVENNSER (se *Sekvenser*, s. 19). De rollpersoner och sidopersoner som är inblandade kallas för aktörer.

När en rollperson hamnar i konflikt med en sidoperson slår spelaren ett HANDLINGSSLAG där allting bakas ihop: rollpersonens handling, sidopersonens försvar, sidopersonens handling och rollpersonens försvar. Detta kallas för en KONFLIKTHANDLING. Det kan krävas flera KONFLIKTHANDLINGAR för att besegra en sidoperson, beroende på hens MOTSTÅND (se *Motstånd*, s. 13).

KONSEKVENSEN vid KONFLIKTHANDLINGAR innebär i regel att sidopersonen lyckas med sin handling, medan en avvärd KONSEKVENNS innebär att sidopersonen misslyckas. I fiktionen kan det då exempelvis handla om att rollpersonen blockerar sidopersonens attack och sedan lyckas med sin egen, eller att rollpersonens handling får sidopersonen att tveka och avbryta sin handling.

Nedan finns de vanligaste KONFLIKTHANDLINGARNA och hur de hanteras regelmässigt.

ATTACK

Rollpersoners attacker i närstrid får UTMANING, RISK och MOTSTÅND baserat på sidopersonens duglighet i strid. Detta gäller även avståndsattacker mot en sidoperson som försöker attackera rollpersonen tillbaka.

Om rollpersonen gör en avståndsattack mot en sidoperson som inte försöker försvara sig – exempelvis om hen ännu inte har upptäckt rollpersonen – är det istället ett vanligt HANDLINGSSLAG mot UTMANING 5 och RISK 1.

Irene (spelledare): Okej, så en av vakterna mättar ett svep med sin påk mot dig – Tove – snett underifrån. Du ville försöka parera svepet och skalla vakten?

Tove: Jepp!

Irene: Slå ett HANDLINGSSLAG för KAMP, mot UTMANING 5 och RISK 2.

Tove: Jag har KAMP 4, så jag får fyra tärningar. 1, 3, 5 och 6 – två FRAMGÅNGAR!«

Irene: Snyggt! Du parerar smidigt påken åt sidan och använder öppningen för att skalla vakten rakt över näsan. Vakten vrålar till och tar sig för näsan. Han är skadad, men är ännu inte besegrad. Du kommer nog att behöva få in någon träff till för att nedgöra honom.«

Irene antecknar att vakten har förlorat 1 av sitt ursprungliga MOTSTÅND 2.

FÖRSVAR

Aktörer har alltid möjlighet att försvara sig mot attacker – oavsett hur många attacker som riktas mot hen under samma SEKVENNS. Försvar räknas inte som en egen handling. Det krävs dock att man beskriver en handling som kan motverka attacken, samt slår för en KONFLIKTHANDLING. Försvaret kan exempelvis utgöras av en parering, ett undvikande av attacken, eller en motattack.

Rollpersonens HANDLINGSSLAG får som vanligt UTMANING, RISK och MOTSTÅND baserat på sidopersonens duglighet i strid. Om en rollperson misslyckas med att avvärja KONSEKVENSEN av en sidopersons attack innebär det att sidopersonens lyckas med attacken. KONSEKVENSEN motsvarar då sidopersonens RISK.

MANÖVER

Aktörer kan välja att försöka förändra förutsättningarna inför kommande handlingar. Detta kallas för en MANÖVER. Exempel kan vara avvärjningar, fasthållningar och fällningar, att dra ett vapen, eller att kasta sand i ögonen på motståndaren. Om motståndaren på något sätt hindrar eller försvårar handlingen krävs ett slag för en KONFLIKTHANDLING. HANDLINGSSLAGET får UTMANING, RISK och MOTSTÅND baserat på sidopersonens duglighet i strid.

De förutsättningar som rollpersonen hade i början av SEKVENSEN avgör fortfarande MODIFIKATIONEN på detta HANDLINGSSLAG.

FLYKT

Om en aktör vill ta sig loss från att vara trängd, omringad, fasthållen eller på annat sätt hindrad krävs en KONFLIKTHANDLING för FLYKT. HANDLINGSSLAGET slås rimligen med KAMP eller RÖRLIGHET, mot UTMANING och RISK baserat på sidopersonens duglighet i strid eller på hens rörlighet. FLYKT räknas inte som en DEFENSIV handling (se *Defensiv handling*, s. 14). Vid lyckad handling frigör sig aktören.

Om en motståndare vill jaga efter den flyende uppstår ännu en KONFLIKTHANDLING. I annat fall krävs det inget ytterligare HANDLINGSSLAG för FLYKT. Vid misslyckad FLYKT hinner motståndaren ikapp och vid lyckad FLYKT kommer den flyende undan.

FLERA MOTSTÅNDARE

En aktör som attackerats av flera aktörer får flera handlingar under samma SEKVENNS (se *Sekvenser*, s. 19). I situationer då flera sidopersoner är i samtidig konflikt med en ensam rollperson slår spelaren ett HANDLINGSSLAG för varje sidoperson. Om flera rollpersoner är i konflikt med en ensam sidoperson slår spelarna var sitt HANDLINGSSLAG.

Vid strid med flera motståndare måste aktören välja en av motståndarna att fokusera på. Gentemot de andra räknas hen som DISTRAHERAD, vilket ger en -IT i MODIFIKATION (se *Modifikationer från distraktion*, s. 17).

Irene (spelledare): Tove, en annan vakt anföll ju dig den här SEKVENSEN, med sin slunga.

Tove: Just ja... Jag försökte som sagt förflytta mig så att vakten med påk skulle stå i vägen för mig. Jag vill vara rent DEFENSIV.

Irene: Aha, låter klokt. Då vill jag ha ett HANDLINGSSLAG för KAMP eller RÖRLIGHET från dig – mot UTMANING 5 och RISK 2 – för att undvika slungattacken. Däremot har du ju nu fokuserat på vakten med påk och är därför DISTRAHERAD, så du får minus en tärning på den här handlingen, eftersom

Tove: Jag har KAMP 4, så det blir fyra tärningar, minus en. 3, 4, 4 – Ingen FRAMGÅNG.

Irene: Hmm. När du skallade vakten med påk backade han instinktivt undan lite – så du blev därmed öppen för slungattacken igen. Den träffar dig i skuldran med en rejäl smäll, som tillfälligt drar skuldran ur led. Du får två KONSEKVENSER: en ÅKOMMA form av Skadad axel, samt att du tappar greppet om ditt vapen på grund av den plötsliga smärtan.

HÄLSA

ÅTERHÄMTNING

ÅKOMMOR läker inte av sig själva. Istället krävs en lämplig vårdande åtgärd (se *Vårda åkommor*, s. 23).

UTSLAGEN

När rollpersonen har tagit det maximala antalet ÅKOMMOR som hen tål – vanligtvis fyra – innebär ytterligare en ÅKOMMA att hen blir UTSLAGEN istället. Att vara UTSLAGEN innebär att rollpersonen är medvetslös, apatisk eller på annat sätt inkapabel att agera. Hen förblir UTSLAGEN i omkring en timme – alternativt tills hen blir väckt, omruskad av en vän eller dylikt. Om rollpersonen sedan tar ytterligare en ÅKOMMA blir hen återigen UTSLAGEN.

Död

När en rollperson blir UTSLAGEN riskerar hen att dö. Spelaren får slå ett DEFENSIVT HANDLINGSSLAG för VILJA, mot UTMANING 5, RISK 0. Detta slag kallas för DÖDSSLAG. Rollpersonen har två DÖDSSLAG på sig när hen blir UTSLAGEN och varje försök tar en SEKVENS. Lyckas hen är döden avvärjd, men hen är fortfarande UTSLAGEN. Om båda DÖDSSLAGEN misslyckas avlider rollpersonen.

Döden kan även inträffa direkt ifall en rollperson ådrar sig en dödlig mängd skada – exempelvis vid ett mycket högt fall, om rollpersonen försänks i magma, om ett tak kollapsar över hen, eller om en motståndare angriper en UTSLAGEN rollperson. Det är då upp till spelaren och spelledaren att avgöra rollpersonens bortgång tillsammans.

SÄRSKILDA HANDLINGAR

AKTIVERA ESOTERISKA FÖRMÅGOR

Symbios (se s. 30) är en FÖRMÅGA som möjliggör bruk av esoteriska FÖRMÅGOR. Rollpersonen får automatiskt *Symbios* när hen förvärvar någon av de esoteriska FÖRMÅGORNAN i spelet. För mer information om vad detta innebär i fiktionen – se *Esoteriker*, s. 30.

Symbiosen aktiveras och avaktiveras fritt av rollpersonen och kräver inget HANDLINGSSLAG – det sker dessutom mer eller mindre omedelbart. Medan länken är aktiverad lyser rollpersonens ögon med ett grönblixt ljus och luften kring hen tycks vibrera.

Efter att symbiosen har aktiverats kan rollpersonen försöka aktivera en esoterisk FÖRMÅGA.

För det krävs ett HANDLINGSSLAG för KANALISERING, mot UTMANING 5 och RISK 1. Vissa FÖRMÅGOR har dock särskilda förutsättningar.

Hur FÖRMÅGAN yttrar sig visuellt är upp till spelgruppen att avgöra. Förslagsvis bestämmer den aktuella spelaren hur rollpersonens FÖRMÅGA ser ut.

HITTA MAT I VILDMARKEN

För att hitta mat i det vilda krävs ett HANDLINGSSLAG för HÄNDIGHET, mot UTMANING 5 och RISK 1. Varje försök tar omkring tre timmar. Spelledaren avgör vad ett eventuellt fynd lämpligen utgörs av.

Vid jakt eller fiske krävs lämplig utrustning. Lyckad handling ger IT PROVIANT – som KRITISK EFFEKT får rollpersonen ytterligare IT PROVIANT. Vid matsamling behövs ingen särskild utrustning, men lyckad handling ger bara IT/2 PROVIANT, avrundat uppåt. Som KRITISK EFFEKT får rollpersonen ytterligare IT/2 PROVIANT.

MODIFIKATIONER för omständigheterna kan komma från utrustning, hur gynnsam terrängen är, samt om rollpersonen skyndar sig eller tar extra god tid på sig. Lämpliga KONSEKVENSER kan vara att rollpersonen tar oväntat lång tid på sig, blir attackerad eller förlorar utrustning under sökandet.

PÅVERKA SOCIALT

För att påverka sidopersoner att handla mot sin vilja – exempelvis genom argumentation, charm eller hot – krävs ett HANDLINGSSLAG för UTSTRÅLNING. Handlingens UTMANING beror på sidopersonen, medan RISK beror på rollpersonens tillvägagångssätt.

HANDLINGSSLAGET avgör hur sidopersonen reagerar på rollpersonens försök till social påverkan. Det slås lämpligen efter att en rollperson har ställt en konkret förfrågan, lagt fram ett tydligt argument, eller dylikt.

MODIFIKATIONER för omständigheterna kan komma från situationen, hur rimlig eller extrem rollpersonens förfrågning är, samt från sidopersonens inställning till rollpersonen. Lämpliga KONSEKVENSER kan vara att sidopersonen börjar tappa tålamodet, ställer motkrav eller blir på sin vakt.

REPARERA OCH TILLVERKA FÖREMÅL

För att reparera eller tillverka ett föremål eller krävs ett HANDLINGSSLAG för HÄNDIGHET, mot UTMANING 5 och RISK 1. Rollpersonen behöver även tillgång till hantverksutrustning, lämplig tid på sig, samt material till ett värde av hälften av föremålets värde (se *Utrustning och priser*, s. 38), alternativt behöver

det avgöras av spelledaren). Utrustningen, tiden och materialet beror på föremålet och avgörs av spelledaren – med omdömen från spelarna.

MODIFIKATIONER för omständigheterna kan komma från utrustningen, hur avancerat föremålet är, samt om rollpersonen skyndar sig eller tar extra god tid på sig. Lämpliga KONSEKVENSER kan vara att rollpersonen förbrukar extra mycket material, att föremålet får en negativ EGENSKAP eller att det sker en olycka i verkstaden.

Att tillverka ett föremål med sällsynta positiva EGENSKAPER förutsätter långt större hängivenhet till hantverk än en enkel vindsjäl kan uppåda.

VÅRDA ÅKOMMOR

Att vårda ÅKOMMOR förutsätter en lämplig vårdande åtgärd – exempelvis bandagering för att förbinda fysiska skador, eller förtryliga samtal för att behandla mentala tillstånd. Att en ÅKOMMA behandlas betyder inte att den är helt glömd eller läkt, bara att den inte längre aktivt besvärar rollpersonen. Spelaren suddar då ut ÅKOMMAN och en kryssad ruta.

För att vårda en ÅKOMMA krävs ett lämpligt HANDLINGSSLAG – exempelvis för VISDOM vid läkevård och för UTSTRÅLNING vid terapi – mot UTMANING 5 och RISK 1. Det är möjligt att försöka vårda sina egna ÅKOMMOR, men då med -1T.

En person kan bara göra ett försök per dygn och patient, men flera personer kan försöka vårda samma patient under samma dygn.

UTRUSTNING

Utrustning är föremål som rollpersonen bär med sig. Det innefattar allt från rep, belysning och färdkost, till vapen och rustningar. Kläderna som rollpersonen bär på kroppen behöver inte räknas med som utrustning. Övriga föremål som inte står med i rollpersonens utrustning finns normalt inte medhavda, men undantag kan göras för allmänna ting som rollpersonen givet borde ha haft med sig.

Föremålen har i sig själva vanligtvis inga speltekniska värden, men de kan ge rollpersoner bättre möjlighet att lösa utmaningar. Exempel kan vara ett vapen för att strida, en fackla för att orientera sig i en mörk skog, eller ett rep för att klättra ned för en avsats. Under *Utrustning och priser* (se s. 38) finns en förteckning med beskrivningar av vapen, redskap och skydd. Det finns också utrustning som har särskilda EGENSKAPER som medför regeltekniska effekter (se nedan).

SKYDDANDE UTRUSTNING

Rollpersonen kan genom rustningar och sköldar få ett värde i SKYDD. SKYDD ger rollpersoner en chans att exempelvis undvika skada (se *Skydd*, s. 19), men det medför även negativa MODIFIKATIONER (se *Modifikationer från skydd*, s. 17).

EGENSKAPER

Viss utrustning har EGENSKAPER – något som regelmässigt skiljer dem från annan utrustning. Det kan exempelvis röra sig om att den är ovanligt stor, är ett ypperligt hantverk eller att den har ingjutits med esoteriska energier. Det finns också utrustning med negativa EGENSKAPER – vilka exempelvis kan uppstå som KONSEKVENSER av en handling, finnas på utrustning som rollpersonerna hittar eller finnas på ett föremål som är ovanligt billigt.

EGENSKAP	UTRUSTNING	VÄRDE
Anskrämlig: Utrustningen är hiskeligt ful och osmaklig. Den är dock inte mindre funktionell.	Alla kategorier.	-1 rei.
Användningar [X]: Utrustningen kan enbart användas X antal gånger innan den är förbrukad och blir oduglig.	Esoterisk utrustning.	+5 rei per användning.
Avstånd: Utrustningen är gjord för att användas för avståndsstrid. -2T när den används i närstrid.	Vapen.	±0 rei.
Effektiv: Utrustningen är slipad, vässad eller på annat sätt särskilt effektiv på att fylla sitt syfte. Vid minst en FRAMGÅNG på handlingar med utrustningen ger den +1 FRAMGÅNG.	Vapen, redskap.	+20 rei.
[FÖRMÅGA]: Utrustningen är ingjuten med en specifik esoterisk FÖRMÅGA. Normalt har den 1T <i>Användningar</i> (se ovan).	Alla kategorier.	+20 rei.
Esoterisk [FÄRDIGHET]: Utrustningen är ingjuten med esoteriska energier. +1T för en specifik FÄRDIGHET.	Alla kategorier.	+50 rei.
Ineffektiv: Utrustningen är slö, trubbig eller på annat sätt mindre effektivt när det kommer till att fylla sitt syfte. -1 FRAMGÅNG på handlingar med utrustningen.	Vapen, redskap.	-1 rei.
Närstrid: Utrustningen är gjord för att användas i närstrid. -2T när den kastas i avståndsstrid.	Vapen.	±0 rei.

Oduglig: Utrustningen har undermålig balans och är besvärlig att hantera. -1T på handlingar med utrustningen.	Vapen, redskap.	-1 rei.
Optimerad: Utrustningen är särskilt balanserad, följsam eller stryktålig. +1T på handlingar med utrustningen.	Vapen, redskap.	+20 rei.
Otymlig: Utrustningen är osmidig och tung, utan att bli mer hårdig. Ytterligare -1T på olämpliga handlingar.	Vapen, redskap.	+20 rei.
Robust: Utrustningen är särskilt stryktålig och stabil, utan att begränsa rörligheten. +1 SKYDD.	Rustningar, sköldar.	+20 rei.
Utsökt: Utrustningen är osedvanligt vacker i sin utformning.	Alla kategorier.	+20 rei.
Stor: Utrustningen är särskilt stor och tung och kräver därför tvåhandsfattning. -2T på handlingar med utrustningen. Vid minst en FRAMGÅNG på handlingar med utrustningen ger den +1 FRAMGÅNG.	Vapen, redskap.	+2 rei.
Tymplig: Utrustningen är smidig och lättviktig, utan att förlora effektivitet. Den negativa modifikationen för olämpliga handlingar med utrustningen reduceras med 1.	Rustningar, sköldar.	+20 rei.

ESOTERISK UTRUSTNING

Somliga esoteriker kan ingjuta övernaturliga krafter i föremål. Det kan röra sig om permanenta välsignelser som ger bäraren +T på en viss FÄRDIGHET – vanligtvis +1T. Det kan också röra sig om föremål som kan frammana esoteriska FÖRMÅGOR – vanligtvis en enskild FÖRMÅGA med 1T användningar, innan föremålets esoteri falnar. Värdet för esoterisk utrustning är vanligtvis tio gånger fler rei än det normala.

EKONOMI

PROVIANT

När rollpersoner vistas i vildmarken behöver de mat och dryck för att överleva. Regelmässigt förenklas det till PROVIANT – en PROVIANT täcker en persons behov för en dag. I samhällen är mat oftast betydligt mer tillgängligt och där behöver ni i normala fall inte räkna på rollpersonernas konsumtion.

REI

Agweons valuta kallas rei – vilket betyder »kula«. Invånarna betalar med kulor i olika färger och storlekar, där varje kula är värd olika många rei.

Spelarna behöver dock inte hålla koll på exakt vilka kulor som rollpersonerna bär med sig, utan istället räknar ni bara hur många rei deras sammanlagda betalmedel motsvarar.

Dessutom behöver ni inte räkna småtransaktioner. Kostar något mindre än 1 rei kostar det regelmässigt ingenting alls – även om rollpersonerna förväntas betala för sig i fiktionen.

o rei

- En enkel måltid.
- En kopp te.
- Ett enkelt klädesplagg.
- Drickspengar.
- Ett simpelt ting.
- Övernattning i sovsal.

1 rei

- Ett skrovmål.
- En dryckeskväll.
- Övernattning i eget rum.
- Ett enkelt vapen.
- En yrkesmässig tjänst.
- Mindre utrustningsföremål.

2 rei

- En sköld.
- Större utrustningsföremål.
- Ett ordentligt vapen.

3-5 rei

- Ett rejält vapen.
- En rustning.
- Ett litet djur.
- En liten båt.

ERFARENHET

I takt med att rollpersonen blir mer bevandrad får hen ERFARENHET. Den används för att utveckla rollpersonerna regelmässigt.

I *Vindsjäl* är ERFARENHET inte tänkt att direkt simulera rollpersonens färdighetsutveckling i spelet, utan fungerar snarare som ett verktyg för att ge feedback mellan spelare – samt som ett litet tröstpris när handlingar misslyckas. Det blir även en metavaluta som spelarna kan spendera på rollpersonernas mekaniska förbättring, vilket då representerar deras färdighetsmässiga utveckling. Det finns två saker som ger ERFARENHET: uppskattning och misslyckanden.

UPPSKATTNING

Inför en session lägger ni fram fem markörer per deltagare, inklusive spelledaren. Markörerna kan vara glaspärlor, pokermarker, tändstickor eller kaffebönor – det ni har tillgängligt och i tillräcklig mängd, helt enkelt.

Under sessionen hjälps gruppen åt att dela ut markörer. Du kan fritt ge en markör till en annan deltagare – spelare eller spelledare – när hen gör något i spelet som du uppskattar. Det kan exempelvis vara att hen gestaltar sin rollperson på ett tydligt vis, att hen beskriver något på ett särskilt målade sätt, att hen visar sig sårbar och förmedlar rollpersonens känslor, att hen tar sig an ett problem på ett kreativt sätt, eller kanske att hen säger eller gör något roligt. Du bestämmer.

När du delar ut en markör kan du kort motivera varför – förutsatt att det inte framgår uppenbart av kontexten. Det bör dock göras snabbt, smidigt och effektivt för att inte bryta spelets flöde i övrigt.

Efter att du har fått en markör lägger du den i den gemensamma POTTEN – förslagsvis i en skål. Om alla markörer hamnar i POTTEN har gruppen uppnått maximal ERFARENHET för den sessionen. Vill ni fortsätta att visa uppskattning kan ni plocka markörer från POTTEN och ge till deltagaren, som sen lägger tillbaka den igen. Detta ger er dock ingen ytterligare ERFARENHET.

MISSLYCKANDE

Varje gång en rollperson slår ett HANDLINGSSLAG med 0 FRAMGÅNGAR får lägga en markör i POTTEN. Om alla markörer redan ligger i POTTEN finns det dock ingen ERFARENHET att tjäna på misslyckanden.

AVSLUTNING OCH UTDELNING

När sessionen är avslutad utvärderar gruppen sessionen tillsammans. Vad var höjdpunkterna? Var något särskilt roligt, stämningsfullt eller spännande? Fanns det något som hade kunnat göras bättre – av såväl spelare som spelledare?

Markörerna i POTTEN fördelas sedan jämnt mellan deltagarna – inklusive spelledaren – avrundat till närmaste heltal. Varje markör är värd 1 ERFARENHET. Spelarna markerar den nya ERFARENHETEN på sina rollformulär och spelledaren gör motsvarande på bandformuläret. Efter sessionen återlämnas alla markörer.

SPELARNAS ERFARENHET

När din rollperson har samlat på sig ERFARENHET kan du spendera dessa för att höja FÄRDIGHETER och skaffa nya FÖRMÅGOR. Ny ERFARENHET spenderas förslagsvis efter eller inför spelsessioner. Efter att du har spenderat ERFARENHET suddar du ut krysset i de rutorna.

När en rollperson vill höja en FÄRDIGHET eller skaffa en ny FÖRMÅGA bör detta vävas in i fiktionen på lämpligt sätt. Kanske har hen redan lagt grunden tidigare. Spelaren kan annars beskriva

hur rollpersonen tränar upp FÄRDIGHETEN eller den nya FÖRMÅGAN, eller rentav hur hen söker upp en lämplig läromästare.

UTVECKLING	KOSTNAD
Höja en FÄRDIGHET ett steg, upp till och med 5.	5
Höja en FÄRDIGHET över 5, upp till och med 7.	10
Skaffa en ny FÖRMÅGA.	10

SPELLEDARENS ERFARENHET

Som spelledare bör du vara på spelarnas sida och heja på rollpersonerna. Samtidigt förväntas du vara en neutral domare – som är ärlig mot reglerna, tärningsresultaten och dina förberedelser.

Du får ERFARENHET precis som rollpersonerna, men du kan använda den till andra saker. Genom att spendera ERFARENHET kan du tumma lite lätt på neutraliteten, i form av nedanstående INGRIPANDEN. Tanken är att du ska kunna göra insatser för att stötta rollpersonerna och spelarna – eller skapa intressanta situationer för dem – utan att agera med omnipotent godtycke.

När du använder INGRIPANDEN bör du ha i åtanke att det riskerar att inkräkta på spelarnas agens (se *Spellearprinciperna*, s. 12). Använd dem därför med varsamhet, vid väl valda tillfällen. Samtidigt kan du som mest spara 20 ERFARENHET – så var inte överdrivet restriktiv heller.

INGRIPANDE	KOSTNAD
Kompromiss: Vid ett misslyckat HANDLINGSSLAG kan du som spelledare erbjuda en kompromiss. Spelaren kan välja att rollpersonen fortfarande lyckas med handlingen, men det kommer då att ske till ett pris – i form av ytterligare en KONSEKVENNS, enligt RISK 3. Det är upp till dig om du vill dela med dig av priset på förhand, eller om det är hemligt tills spelaren har gjort sitt val. Du bör eftersträva att ställa rollpersonen inför ett intressant och svårt val.	5
Uppmuntran: Du som spelledare kan ge rollpersoner +1T på sina HANDLINGSSLAG. Exempel kan vara om spelaren har beskrivit en särskilt intressant handling, eller om du som spelledare verkligen vill se handlingen lyckas. Du kan maximalt ge +1T per HANDLINGSSLAG.	5



VINDSJÄLAR

I det här kapitlet hittar du information om hur du skapar en rollperson. Rollpersonen är din avatar i spelvärlden – en påhittad person som du kontrollerar och gestaltar.

Du kan spela en variant av dig själv, inspireras av en fiktiv figur eller försöka skapa någon helt annorlunda. Reglerna ger dig informationspunkter som vägleder dig i hur du ska spela rollen, samt värden som avgör hur skicklig din rollperson är på olika typer av handlingar. För att skapa en rollperson behöver du ett rollformulär att fylla i.

OM VINDSJÄLAR

I det här spelet gestaltar du en vindsjäl – en kringresande äventyrare i Agweon. Ordet vindsjäl är ett gläpord. Så kallar man de människor som driver runt i världen, utan några fasta punkter: de som saknar hem, familj och lojalitet till något annat än sig själva. Agweons äventyrare har dock

anammats ordet och gjort det till sitt eget. Många bär gliringen med stolthet, då de ser sig själva som fria och självständiga individer.

Vindsjälar ses i allmänhet som egensinniga och opålitliga. Vanligt folk menar ofta att vindsjälar bara gör med sig besvär när de passerar genom samhällen. Samtidigt kan vindsjälar vara förkämpar för de svaga och utsatta – och de tar sig ofta an uppdrag som få andra ens skulle överväga. Många idealiserar i hemlighet livet som vindsjäl och drömmer om alla storslagna äventyr de skulle kunna få uppleva.

UPPSTART OCH SAMSKAPANDE

I *Vindsjäl* bör ni skapa er grupp av rollpersoner tillsammans. Då blir det enklare att utforma rollpersoner som kompletterar och kontrasterar varandra på ett intressant sätt. Målet är att få rollpersoner som samarbetar, klickar, ryker ihop, kompromissar och knyter starkare band till varandra. Som spelare bör ni alltså gå in i skapandet med en öppen inställning. Ni samtalar kring vad ni känner för att spela för slags rollpersoner och gör val utifrån de olika alternativen. Tillsammans skapar ni en brokig men sammanflätad grupp äventyrare.

Att skapa era rollpersoner kan ta några timmar. Stressa inte igenom processen – insatsen kommer att löna sig under själva spelet.

ROLLPERSONENS BESTÅNDSDELAR

Vissa av rollpersonens beståndsdelar syftar till att ge regelmekaniska verktyg och värden. Andra finns enbart där för att förankra rollpersonen i världen och för att ge dig en uppfattning om hur hen ska gestaltas. Och vissa av dem gör lite av båda delarna. Det här är bara korta överblickar – mer om respektive beståndsdel finns längre fram.

ARKETYP

ARKETYPEN är en inledande beskrivning av vilken slags rollperson det rör sig om. Den ger dig förslag på rollpersonens startvärden, bakgrund, utrustning, med mera – samt förmedlar till medspelarna ungefär vilken inriktning din rollperson kommer att ha. Läs mer på s. 28.

URSPRUNG

Ursprunget beskriver rollpersonens uppväxt och var hen kommer ifrån, för att ge dig en bild av vad som har format hen. Rollpersonen får även ett antal startvärden utifrån valen du gör för hens bakgrund. Läs mer på s. 31.

BESKRIVNING

Beskrivningen förmedlar vem rollpersonen är – hur hen ser på världen, hur hen betar sig och hur hen ser ut. Det medför inga mekaniska effekter, men det hjälper dig att gestalta rollpersonen och ger dina medspelare ett intryck av hen. Läs mer på s. 33.

FÄRDIGHETER

FÄRDIGHETER avgör rollpersonens kompetens inom olika områden. De utgör stommen av rollpersonens

mekanik, men ger dig även en bild av vad hen behärskar och vad hen är mindre skicklig på. Läs mer på s. 16 och s. 36.

FÖRMÅGOR

FÖRMÅGOR är egenskaper som särpräglar rollpersonen och som öppnar upp annorlunda regelmekaniska möjligheter för hen. Läs mer på s. 28.

ÅKOMMOR

ÅKOMMOR är fysiska skador och mentala påfrestningar som rollpersonen tillfälligt lider av. De ger dig en riktlinje för hur rollpersonen bör gestaltas för tillfället – och ådrar rollpersonen sig för många blir hen utslagen och kan rentav dö. Läs mer på s. 18 och s. 22.

ERFARENHET

ERFARENHET är ett mått på rollpersonens bevandring. Den används för att utveckla rollpersonen mekaniskt, men vittnar även om hur mycket rollpersonen har varit med om i livet. Läs mer på s. 24.

UTRUSTNING

Utrustning är saker som rollpersonen bär med sig. De har vanligtvis inga regelmässiga funktioner, men de påverkar rollpersonens möjligheter att ta sig an utmaningar. Läs mer på s. 23 och s. 36.

ÖVERBLICK AV SKAPANDET

Skapa bandet tillsammans. Respektive spelare bestämmer sedan över sin egen rollperson – men skapa dem fortfarande tillsammans.

1. Fastställ bandets kärna: deras *syssla*, *ändamål* och *hållning* (se s. 28).
2. Välj din rollpersons ARKETYP (se s. 28).
3. Välj din rollpersons FÖRMÅGOR (se s. 28).
4. Välj din rollpersons *ursprung* (se s. 31).
5. Formulera en *beskrivning* av din rollperson (se s. 33).
6. Fastställ din rollpersons inledande FÄRDIGHETER (se s. 36).
7. Anteckna din rollpersons *startutrustning* (se s. 36 och s. 38).
8. Ge din rollperson ett *namn* (se s. 37 och s. 42).
9. Fastställ *bandets bakgrund* och era rollpersoners *relationer* (se s. 37).

BANDKÄRNA

Vindsjälur tenderar ofta att sluta upp i mindre band av äventyrare. Dessa grupper kan vara amorfa och kortvariga, men somliga reser tillsammans i många år och bildar med tiden en slags familjegemenskap.

För att ge rollpersonerna en gemensam riktning och identitet börjar ni med att diskutera och fastställa bandets *syssla*, *ändamål* och *hållning* – innan ni börjar skapa de individuella rollpersonerna. De här valen kan givetvis förändras med tiden under själva spelandet. Det här stadiet bör vara övergripande och konceptuellt. Ni kommer att dyka ner i själva detaljerna kring bandet senare i skapandeprocessen, så avvakta med det.

SYSSLA

Sysslan är den huvudsakliga aktivitet som bandet ägnar sig åt. Det betyder inte att bandet endast ger sig ut på ett specifikt slags äventyr – men uttalat eller uttalat är det helt enkelt bandets kärnverksamhet.

- **Utforskning:** Bandet ägnar sig åt att utforska svårtillgängliga platser, antingen på egna initiativ eller enligt uppdragsgivares beställningar.
- **Våld:** Bandet ägnar sig åt att strida – att försvara eller angripa andra – med syfte med att få betalning eller att komma över byten.
- **Utredning:** Bandet ägnar sig åt att lösa mysterier eller brott, alternativt hitta försvunna personer eller obskyra ting.
- **Diplomati:** Bandet ägnar sig åt att mäkla relationer – och eventuellt intrigera – mellan olika parter.

ÄNDAMÅL

Ändamålet är anledningen till att rollpersonerna reser tillsammans och vad de försöker uppnå med att göra det. Även detta kan vara helt uttalat rollpersonerna emellan.

- **Upplevelser:** Bandet vill först och främst uppleva spännande äventyr, möta fascinerande väsen och beskåda magnifika platser.
- **Förändring:** Bandet vill framför allt åstadkomma någon form av förändring i världen – ofta genom sina direkta handlingar, men eventuellt genom att bygga upp sitt inflytande i världen.
- **Levebröd:** Bandet har i första hand valt det här som sin väg att tjäna sitt uppehälle och vill dra in tillräckligt mycket pengar för att klara sig.

HÅLLNING

Hållningen är bandets gemensamma värdegrund. Det betyder inte nödvändigtvis att alla rollpersoner individuellt delar hållningen, men som band finns det ändå ett gängse förhållningssätt – explicit eller implicit.

- **Empati:** Bandet strävar efter att oskyldiga inte ska fara illa av deras handlingar. Vanligtvis agerar de hänsynsfullt och rentav altruistiskt.
- **Pragmatism:** Bandet är realistiskt som inser att de inte kan bre sig själva hur tunt som helst – men helst ser de att andra gagnas av deras handlingar.
- **Egennytta:** Bandet är inte nödvändigtvis hänsynslöst, men den egna vinningen står i centrum för deras val och deras agerande.

ARKETYP

ARKETYP är en grundläggande riktlinje för vilken slags rollperson du vill skapa. Den ger rollpersonen vissa FÄRDIGHETER att börja med, samt ett antal förslag på FÖRMÅGOR.

Efter skapandet är ARKETYPEN främst ett beskrivningsord – den fyller inte längre några regeltekniska funktioner. Det är upp till dig om du väljer att hålla dig strikt till ARKETYPENS inriktning, eller om du vill sväva ut lite mer.

FÖRMÅGOR

FÖRMÅGOR är specialiseringar som ger rollpersonen särskilda möjligheter. Specialiseringarna är kopplade till olika ARKETYPER, men det är fritt fram att välja överskridande FÖRMÅGOR.

Vid skapandet får du välja två FÖRMÅGOR åt din rollperson. Under respektive ARKETYP finns ett antal standardiserade exempel. Du behöver dock inte välja FÖRMÅGOR utifrån din valda ARKETYP – utan kan plocka fritt från andra ARKETYPER och även bland de esoteriska FÖRMÅGORNA.

ROLLPERSONEN FÅR
INLEDNINGSVIS TVÅ FÖRMÅGOR.

KÄMPE

En KÄMPES främsta tillgång är styrka och vitalitet. Du är en skicklig kombattant och är uthållig mot såväl fysiska som psykiska påfrestningar.

Färdigheter

- +3 KAMP.
- +1 VILJA.
- +2 KONSTITUTION.

Förmågor

- **Beskyddare:** Du ser efter dina kamrater och är beredd att offra dig för dem. När någon annan drabbas av en KONSEKVENNS kan du kliva emellan och skydda personen – genom att själva ta KONSEKVENSEN istället. Detta räknas inte som en handling, men det förutsätter att du befinner sig inom räckhåll.
- **Härdad:** Du är exceptionellt stryktålig eller envis – antingen efter många tuffa strider eller utmaningar, eller genom enastående fysik och psyke. Du tål totalt sex ÅKOMMOR istället för fyra.
- **Kraftattack:** Du kan göra ett särskilt farligt utfall – både för motståndaren och för dig själv. Vid minst en FRAMGÅNG i strid avverkar du ytterligare 1 MOTSTÅND, i utbyte mot att på förhand ta -1T samt öka RISK med ett steg.
- **Läkkött:** Du återhämtar dig från skador oerhört snabbt. Efter en god natts sömn läker du en fysisk ÅKOMMA. Även om ÅKOMMAN försvinner regelmässigt innebär det inte att själva skadan plötsligt är fullständigt läkt i fiktionen – men du läker tillräckligt för att inte längre besväras av skadan.
- **Nådstöt:** Du är målmedveten och dödlig i strid – ögonen söker ständigt efter en svag punkt hos motståndaren. Vid KRITISK EFFEKT på stridshandlingar besegrar du omedelbart den aktuella motståndaren – på spektakulärt vis.



SKUGGA

En SKUGGA är rörlig och diskret. I strid föredrar du att hålla dig på avstånd och använda dig av taktik och precision, snarare än styrka.

Färdigheter

- +3 RÖRLIGHET.
- +1 OBSERVANS.
- (a) +2 KAMP eller (b) +2 SIKTE.

Förmågor

- **Flink:** Du är flyhänt och rörlig. Du kan kombinera icke-offensiva manövrar – exempelvis att resa dig, dra ett vapen eller plocka upp ett föremål – med en attack, i utbyte mot att på förhand ta -1T. HANDLINGSSLAGET får därmed inte den negativa MODIFIKATIONEN från de tidigare förutsättningarna. Vid lyckad handling kan du då både förbättra dina förutsättningar och avverka MOTSTÅND.
- **Förbindelser:** Du har knutit en uppsjö olika kontakter i dina dagar. Om du behöver en lämplig lokal bekantskap kan du slå ett HANDLINGSSLAG för UTSTRÅLNING, med UTMANING 5, RISK 0. Lyckad handling innebär att du har en sådan bekant. KONSEKVENSEN är att det finns en komplikation – en skuld, ett tidigare svek eller dylikt. KRITISK EFFEKT innebär att kontakten redan är skyldig dig en tjänst.
- **Smygattack:** Du är särskilt effektiv när du väl får ett förträffligt läge. När du osedd befinner dig inom räckhåll kan du automatiskt oskadliggöra ditt mål.
- **Sjätte sinne:** Du har en stark magkänsla och kan känna på dig saker. En gång per spelmöte kan du ställa en ja/nej-fråga om en situation, person, plats eller ett ting. Spelledaren måste då ge ett uppriktigt svar – utan att något HANDLINGSSLAG krävs.
- **Tursam:** Du tycks vara lite mer lyckosam än andra. En gång per dag kan du välja att slå om ett HANDLINGSSLAG – och sedan i efterhand välja vilket av slagen som räknas.

GURU

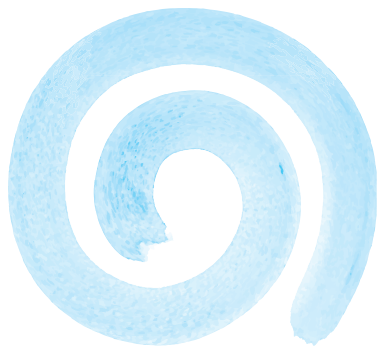
En GURU är bildad och skarpsinnig. Föredragsvis använder du dina kunskaper och din vältalighet framför styrka och våld.

Färdigheter

- +3 VISDOM.
- +1 HÄNDIGHET.
- +2 UTSTRÅLNING.

Förmågor

- **Bildad:** Du besitter stora teoretiska kunskaper och är osedvanligt allmänbildad. Alla rena kunskapshandlingar – historia, geografi, språk, etcetera – får ett steg lägre **UTMANING** för dig.
- **Fredlig:** Du ger ett mycket fridsamt och icke-hotfullt intryck. Så länge du förblir passiv kommer du inte att bli attackerad av människor. Du kan dock fortfarande bli bevakad, hindrad och fångslad.
- **Inspiration:** Du vet hur man inspirerar andra – exempelvis genom brandtal eller sång. Genom att lyckas med ett **HANDLINGSSLAG** för **UTSTRÅLNING** mot **UTMANING 5** och **RISK 0** kan du ge alla dina allierade **+1T** på deras nästa **HANDLINGSSLAG**. Vid **KRITISK EFFEKT** gäller **MODIFIKATIONEN** för resten av dagen. Du kan bara försöka att inspirera respektive person en gång per dag.
- **Lingvist:** Du är väl bevandrad inom Agweons språk. Du är läs- och skrivkunnig även i lokala dialekter och avarter. Därtill har du studerat språket som tillhör fornkulturen tianaki – även om kunskapen är på en begränsad nivå förstår du ändå andemeningen.
- **Vårdare:** Du har god insikt i att vårda såväl fysiska som mentala besvär. Vårdande handlingar har alltid **RISK 0** för dig och du får även **+2T** på slagen.



ESOTRIKER

En ESOTRIKER har förenat sin kropp med esoteriska kristaller. Du kan bruka de övernaturliga energierna för att forma verkligheten efter din vilja.

Färdigheter

- +3 KANALISERING.
- +1 valfri FÄRDIGHET.
- +2 VILJA.

Förmågor

Världen genomsyras av en esoterisk kraft, som verkar fokuseras i en slags grönblåa organiska kristaller. Genom att förena sin kropp med en sådan kristall kan en människa få förmågan att bruka den esoteriska kraften. Kristallen bäddar in sig i huden och köttet – och sprider sig sakta, ju skickligare brukare personen blir. Esoterikerna är ytterst få och är ofta fruktade av allmänheten.

De esoteriska FÖRMÅGORNA fungerar i övrigt som andra FÖRMÅGOR. Du kan välja att ge din rollperson esoteriska FÖRMÅGOR redan vid skapandet, eller förvärva dem under spelets gång när hen kommer i kontakt med de esoteriska kristallerna. Rollpersonen får automatiskt FÖRMÅGAN *Symbios* när hen förvärvar någon av de esoteriska FÖRMÅGORNA nedan.

- **Symbios:** Du kan frammana och kontrollera övernaturliga krafter. Symbiosen aktiveras fritt av dig, men avaktiveras när du inte har använt någon esoterisk FÖRMÅGA på en längre tid. För att aktivera en esoterisk FÖRMÅGA krävs normalt ett **HANDLINGSSLAG** mot **UTMANING 5** och **RISK 1**.
- **Helning:** Du kan på övernaturlig väg läka sår och trauman – såväl dina egna som andras. Lyckad handling innebär att målet omedelbart läker två **ÅKOMMOR**. **KRITISK EFFEKT** innebär att målet läker tre **ÅKOMMOR**. Hur processen ser ut är upp till dig att fastställa och beskriva. FÖRMÅGAN kan även utföras på avstånd, men får då **UTMANING 6**.
- **Kraftfält:** Du kan frammana en skyddande sfär kring dig själv – omkring 5 meter i diameter – genom vilken ingen kan ta sig in eller ut. Sfären kan inte förflyttas och de som inledningsvis befinner sig i utkanten av den stöts ut eller dras in, beroende på vilken sida merparten av kroppen befinner sig. Varannan **SEKVEN**s krävs ytterligare ett **HANDLINGSSLAG** för att kvarhålla effekten. Du kan själv avaktivera FÖRMÅGAN.
- **Mentalism:** Du kan tränga in i andra varelsers sinne. Du har möjlighet att läsa av inre känslor

och tolka ungefärliga tankar, med övernaturlig träffsäkerhet. **UTMANINGEN** avgörs av målets mentala förmåga.

- **Projektil:** Du kan kasta en esoterisk projektil mot ett mål. Hur projektilen ser ut är upp till dig att beskriva. Förmågan avverkar 1 **MOTSTÅND** och fungerar i övrigt som en normal avståndsattack.
- **Resenär:** Du kan genom esoteriska energier manipulera tid och rum. Du har möjlighet att öppna en två meter hög och en meter bred portal, som leder till en för dig bekant plats inom 1 mils radie. Portalen är öppen i 5 **SEKVENSER** – omkring en halv minut – eller inom 1 **SEKVEN**S från det att du väljer att stänga den.

URSPRUNG

Rollpersonens ursprung ger dig en bild av hens liv innan hen blev vindsjäl. Det hjälper till att förankra rollpersonen i världen. Vissa punkter ger dig även **FÄRDIGHETER** (se *Startfärdigheter*, s. 36, samt *Färdigheter*, s. 16).

Du kan slumpa fram eller välja rollpersonens ursprung utifrån alternativen i tabellerna. Du kan också hitta på egna alternativ i samråd med spelledaren.

VÄRV

Värv förmedlar hur rollpersonen har livnärt sig under uppväxten – i många fall handlar det om föräldrarnas yrke. Olika värv är kopplade till de olika kasterna. Värvet medför att rollpersonen får 2 poäng i två relaterade **FÄRDIGHETER**. Du kan slumpa fram din rollpersons värv eller välja fritt från tabellen nedan.

BT	VÄRV	BESKRIVNING
3-4	Tjuv	Du har livnärt sig på att diskret stjäla det du behöver från andra. FÄRDIGHETER: +1 OBSERVANS ; +1 RÖRLIGHET . Kastbakgrund: <i>Månglare</i> .
5	Våldsverkare	Du har tjänat ditt uppehälle genom våld – exempelvis genom att beskydda någon eller strida mot betalning. FÄRDIGHETER: +1 KAMP ; +1 KONSTITUTION . Kastbakgrund: <i>Månglare</i> .
6	Underhållare	Du har tjänat ditt levebröd på uppträda för publik – exempelvis genom sång, musik eller dans. FÄRDIGHETER: +2 UTSTRÄLNING . Kastbakgrund: <i>Månglare</i> .

7	Daglönare	Du har utfört kropps-arbete åt andra mot betalning. FÄRDIGHETER: +1 HÄNDIGHET ; +1 KONSTITUTION . Kastbakgrund: <i>Månglare</i> .
8	Handlare	Du har levt på att köpa, sälja och eventuellt frakta varor som är producerade av andra. FÄRDIGHETER: +1 UTSTRÄLNING ; +1 VISDOM . Kastbakgrund: <i>Månglare</i> .
9	Jägare	Du har tjänat ditt uppehälle genom att jaga vilt för att få kött och pälsar, eller på fångst från en sjö eller flod. FÄRDIGHETER: +1 HÄNDIGHET ; +1 SIKTE . Kastbakgrund: <i>Allmoge</i> .
10	Brukare	Du har levt av att bruka jorden och naturen – exempelvis som bonde eller skogshuggare. FÄRDIGHETER: +1 HÄNDIGHET ; +1 KONSTITUTION . Kastbakgrund: <i>Allmoge</i> .
11	Herde	Du arbetat med att driva boskap till betesmarken och skydda dem från rovdjur. FÄRDIGHETER: +1 HÄNDIGHET ; +1 OBSERVANS . Kastbakgrund: <i>Allmoge</i> .
12	Hantverkare	Du har arbetat med att tillverka och underhålla saker åt en utvald – exempelvis kläder och skor, staket och bostäder, eller vapen. FÄRDIGHETER: +2 HÄNDIGHET . Kastbakgrund: <i>Allmoge</i> .
13	Skapare	Du har arbetat med att tillverka och reparera saker åt din hövding – exempelvis kläder och skor, staket och bostäder, eller verktyg och vapen. FÄRDIGHETER: +1 HÄNDIGHET ; +1 VISDOM . Kastbakgrund: <i>Utvald</i> .
14	Väktare	Du har tjänat en hövding som soldat, livvakt, stadsvakt eller kringresande ordningsmakt. FÄRDIGHETER: (a) +1 KAMP eller (b) +1 SIKTE ; +1 KONSTITUTION . Kastbakgrund: <i>Utvald</i> .
15	Kunskapare	Du har tjänat din hövding genom din kunskap – exempelvis som lärare, som husläkare, som ansvarig för att importera och frakta varor, som ambassadör gentemot andra hövdingar, eller som domare i en hövdings domäner. FÄRDIGHETER: +2 VISDOM . Kastbakgrund: <i>Utvald</i> .
16	Strykare	Du har tjänat din hövding i domänens utkanter – exempelvis genom att jaga villebråd, hålla utkik efter annalkande hot eller som spion i rivalers domäner. FÄRDIGHETER: +1 HÄNDIGHET ; +1 OBSERVANS . Kastbakgrund: <i>Utvald</i> .
17-18	Sökare	Du har levt i ett sökarterempel, där du har ägnat dig åt filosoferande och meditation. FÄRDIGHETER: +1 KANALISERING ; +1 VILJA . Kastbakgrund: <i>Allmoge</i> .

KASTBAKGRUND

Samhällena i Agweon är indelade i ett antal kaster – olika hierarkiska skikt kopplade till människors yrken och lott i livet. Kastbakgrunden avser vilket samhällsskikt som rollpersonen har växt upp i och är kopplat till hens värv. Tillhörigheten medför att rollpersonen får 1 poäng i en FÄRDIGHET kopplad till kastbakgrunden.

- **Månglare:** Du var en av dem som lever på att obundet hyra ut sig, eller en som lever på andras arbete – exempelvis daglönare, legosoldater, tjänare, underhållare och handlare. Ni är ringaktade, ibland direkt föraktade av övriga samhället, då ni anses oärliga och endast tjänar er själva. **FÄRDIGHETER:** +1 UTSTRÅLNING.
- **Allmoge:** Du tillhörde den överlägset största kasten. Den utgörs av allt från lantbrukare och herdar, till fiskare och jägare, samt enkla hantverkare. Ni förväntas betala tribut till den hövding som ni har svurit er till och lever ett relativt slitsamt liv. Allmogen saknar helt inflytande, men ni har samtidigt ett ganska gott anseende i samhället. De skickligaste bland er kan lyftas till utvalda av er hövding. **FÄRDIGHETER:** +1 HÄNDIGHET.
- **Utvald:** Du var handplockad och avlönad av en hövding för din duglighet. Utvalda utgörs av allt från skickliga hantverkare och underhållare, till kunskapare eller yrkessoldater. En hövdings familj tillhör också den utvalda kasten. Ni har vanligtvis en bekväm tillvaro och högt anseende, om än inte något konkret inflytande. **FÄRDIGHETER:** +1 valfri FÄRDIGHET.

FOLKSLAG

Folkslaget berättar vilket kulturellt sammanhang rollpersonen har växt upp inom – vilka seder och traditioner som har genomsyrat hens vardag i unga år, samt vilken miljö hen är uppväxt i. Agweon har fem olika folkslag, som alla är kopplade till varsin geografisk region. Folkslagets sedvänjor medför att rollpersonen får 1 poäng i en FÄRDIGHET som är central inom den specifika kulturen.

Vindsjälur tenderar att bryta mot normerna och det är alltså inte alls säkert att din rollperson motsvarar förväntningarna på en person av hens folkslag. Särskilt efter att de lämnar sitt tidigare liv bakom sig är det vanligt att de blir allt mer avvikande från idealet inom kulturen.

- **Yeon:** Du är uppvuxen i Yeon – en region med höga skogsbeklädda berg och högländsplatåer, insvepta i dimmor och moln. Klimatet är

vanligtvis fuktigt och mildt till varmt. Yeon är Agweons mest folktäta region, med en handfull större städer och dussintals mindre samhällen utspridda över bergen. Ni sägs vara ett disciplinerat och flitigt folk, men många kan även uppfatta er som högdragna. Erfarenhet och färdighet är mycket eftertraktade egenskaper. Inom kulturen värderas kollektivet högre än individen. Dina tatueringar är troligtvis minimalistiska, mjuka och flödande geometriska mönster – i blått, rött och vitt. **FÄRDIGHETER:** +1 VILJA.

- **Asai:** Du är uppvuxen i Asai – en bred och lång ökental mellan två bergskedjor, med röda dyner och majestätiska klippformationer. Klimatet är varmt och torrt. Längs en stor flod ligger ett fåtal stora städer, samt ett antal mindre byar. I öknen kan man även finna små gruvsamhällen. Ni har ett rykte om er att vara charmerande visionärer, men somliga ser er mer som giriga opportunisterna. Ambition och lojalitet är drag som är särskilt respekterade. Familjen och släktens anseende bör alltid stå i främsta rummet. Du är sannolikt tatuerad med intrikata mönster av växtrankor och blommor – främst i rött, med inslag av vitt. **FÄRDIGHETER:** +1 UTSTRÅLNING.
- **Gaon:** Du är uppvuxen i Gaon – ett högländs-område med vidsträckta dalar och steniga heder. På sina ställen växer skogar med mäktiga tjockstammade barrträd. Klimatet är mildt med kyliga vintrar. Stora delar av befolkningen lever som boskapsdrivande nomader under sommarhalvåret. Ni är kända som ett rakryggt och ståndaktigt folk, men ni uppfattas ofta som barska och råa. Gaoner fäster stort värde vid såväl fysisk som mental styrka, men även vid solidaritet och gemenskap – ni lever för er stam. Du är sannolikt tatuerad med ett nät av din stams unika, ofta spetsiga mönster. Vilka färger som används varierar från stam till stam. **FÄRDIGHETER:** +1 KONSTITUTION.
- **Taeg:** Du är uppvuxen i Taego – en region som karaktäriseras av steniga bergslandskap, hänförande vyer och snötäckta toppar. Klimatet varierar över regionen, men det är i huvudsak mildt. Civilisationen utgörs av svårtillgängliga, självförsörjande små byar, på bergssidorna och i dalarna. Ni ses över lag som fridfulla, sega och hårt arbetande. Ibland kan ni dock uppfattas som enstöriga och inskränkta. En central del av kulturen är att inte skada andra, såvida det inte är i nödvärn. Taeger har även stor respekt

för ålder, traditioner och historia. Du är sannolikt tatuerad med snirkliga geometriska mönster och motiv från naturen – i blå och vit färg. **FÄRDIGHETER:** +1 HÄNDIGHET.

- **Zael:** Du är uppvuxen i Mogwari – ett låglandskap med vidsträckta djungler och tät vegetation. Ett nätverk av floder myllrar genom regionen och där finns även träskmarker och deltan. Klimatet är varmt och fuktigt året runt. De flesta samhällena är små byar belägna långt in i djungeln, men invånarna lever även i uråldriga ruiner. Ni anses vara ett naturnära, spirituellt och självuppoftande folk. Samtidigt kan ni ofta uppfattas som egendomliga och rentav obehagliga. Zaeler drivs i regel av ett högre kall och förväntas sätta stammen före allt annat, inklusive sitt eget liv. Du bär sannolikt svarta tatueringar med tjocka geometriska mönster som motiv. **FÄRDIGHETER:** +1 RÖRLIGHET.

KATALYSATOR

Livet som vindsjäl är normalt inte något man väljer frivilligt. De flesta föredrar en tryggare tillvaro, där de kan arbeta i relativt lugn och tjäna en någorlunda stabil brödföda. Vissa tvingas dock av omständigheterna till att bli vindsjälar och somliga har inga andra möjligheter till inkomster. Ytterligare några upplever ett kall och lämnar självmant det vanliga livet bakom sig. Alla har dock något som föranlett deras lott i livet.

Nedan finns exempel på katalysatorer som har styrt rollpersonerna till att bli vindsjälar. Det är givetvis fritt fram att hitta på egna omständigheter.

- **Desillusion:** Du tappade all tillit och förtröstan för livet du levde. Kanske blev du sviken av någon du litade på eller såg upp till, eller kanske var du helt enkelt urlad på en menlös och monoton tillvaro. För att få ombyte sökte du dig till livet som vindsjäl.
- **Fallenhet:** Du kände dig aldrig riktigt hemma i den vanliga tillvaron och dina talanger var kanske inte riktigt lämpade för det livet. Du konstaterade med tiden att livet som vindsjäl skulle ge anlagen en chans att blomma ut ordentligt.
- **Flykt:** Du tvingades av omständigheter att ge dig av i all hast. Kanske orkade du inte med ansvaret och förväntningarna som lades på dig, eller kanske var någon ute efter dig. Väl på flykt drogs du – villigt eller ovilligt – in i livet som vindsjäl.

- **Kall:** Du lockades till livet som vindsjäl – kanske genom stimulerande historier om ära och hjältemod, eller av en anslående förebild. Du beslutade dig självmant för att lämna en tryggare tillvaro för att följa ditt hjärta.
- **Många bäckar:** Det är i efterhand svårt att sätta fingret på någon enskild sak som ledde till att du blev vindsjäl. En uppsjö mindre faktorer, händelser och omständigheter ledde till att du en dag fick nog och lämnade ditt gamla liv bakom dig.
- **Nöd:** Dina levnadsförhållanden blev – plötsligt eller gradvis – ohållbara. Brödfödan räckte inte till, kanske på grund av dåliga skördeår eller otursamma affärer. För att överleva tvingades du att hitta ett nytt sätt att få mat på bordet.
- **Stigma:** Dina egenskaper eller handlingar ledde till att du blev bespottad och utstött av sin omgivning. Du hade knappt något annat val än att bryta helt med ditt förflutna – antingen för att återställa din heder, eller för att bygga något nytt någon annanstans.
- **Tillfällighet:** Du fann dig på en viss plats vid ett visst tillfälle och blev indragen i något omvälvande. Det var inte planerat och du hade kanske ingen särskild dragning till det. Det ena ledde dock till det andra och i slutändan hade du blivit en vindsjäl.
- **Tragedi:** Du genomlevde en fruktansvärd be-
drövelse. Kanske förlorade du allt som var värt att stanna för, eller så var sorgen för stor för att du skulle kunna fortsätta i gamla banor. Du valde därför att ge dig av i ett försök att lämna det förlorade bakom dig.
- **Vänskap:** Du lämnade din gamla tillvaro främst som en tjänst till en vän. Kanske hade du själv kanske ingen större lust att ge dig av, men av kamratskap eller av kärlek valde du att bistå din vän i dennes förehavanden.

BESKRIVNING

NATUR

Rollpersonens natur handlar om hens personlighet och drivkrafter, samt hur hen ser på världen. Den hjälper dig att förstå hur rollpersonen resonerar och fungerar – och hur hen kan gestaltas under spelets gång.

Foliering

Personligheter blir ofta tydligare och intressantare om de får en stark kontrast. Detta kallas foliering. I *Vindsjäl* rekommenderas det att ni att skapar rollpersoner som folierar varandra på vissa sätt och som harmonierar med varandra på andra sätt. Prata ihop er i gruppen för att få några rollpersoner som synkar väl och några som har tydliga motsättningar.

De mest centrala punkterna att foliera och harmoniera på är: personlighet, moral och metodik. Som exempel under dessa rubriker finns ett antal motsatspar. Förslagsvis kan en spelare välja ett karaktärsdrag till sin rollperson, sedan är det upp till någon annan att foliera det karaktärsdraget. Eventuella övriga spelare kan därefter välja att antingen foliera varandras karaktärsdrag, eller att foliera någon av de första två spelarnas karaktärsdrag på samma sätt som den andra spelaren, eller att foliera den första spelarens drag på ett lite annorlunda sätt än den andra spelaren.

Samma rollpersoner bör inte foliera eller harmoniera med varandra på samma sätt på alla tre personlighetspunkterna. Försök istället att skapa en dynamisk grupp där två rollpersoner exempelvis kan foliera varandra på personlighet och metodik, men harmoniera på moral – eller liknande.

Personlighet

Människor är komplexa och har en uppsjö olika personlighetsdrag, men en rollperson kan bli tydligare om det finns ett drag som är lite extra framträdande. Nedan följer några exempel på kontrasterande par av personlighetsdrag, men det är givetvis fritt fram att hitta på egna.

- Artig – Barsk.
- Impulsiv – Behärskad.
- Självsäker – Blyg.
- Naiv – Cynisk.
- Skämtsam – Allvarlig.
- Högmodig – Ödmjuk.
- Spirituell – Rationell.
- Känslösam – Kallsint.
- Generös – Girig.
- Nyfiken – Reserverad.

När du har valt ett personlighetsdrag, konkretisera det dessutom i en mening som förmedlar din rollperson tydligare. Exempelvis »*Munter*: Jag försöker att sprida god stämning, även när jag själv inte är på topp« eller »*Ödmjuk*: Jag lyfter hellre andra än att ta på mig äran själv«.

Metodik

Rollpersoner har olika tillvägagångssätt för att ta sig an problem. Det varierar givetvis från situation till situation, men ofta finns en röd tråd i en rollpersons metodik. Nedan följer några exempel på kontrasterande par av metodik, men det är givetvis fritt fram att hitta på egna.

- Diplomatisk – Konfrontativ.
- Djärv – Försiktig.
- Behärskad – Impulsiv.
- Manipulativ – Rak.
- Envis – Flexibel.
- Metodisk – Överilad.
- Fysisk – Retorisk.

När du har valt metodik, konkretisera den dessutom i en mening. Exempelvis »*Impulsiv*: Jag ångrar hellre något jag gjort än något jag inte gjorde« eller »*Rak*: Jag tvekar inte att säga vad jag tycker och tänker rakt ut«.

Moral

Olika rollpersoner har olika värderingar och prioriteringar, kring sig själv och andra. Moralen handlar även om hur de förhåller sig till lagar och regler, om hen prioriterar ordning eller självständighet och hur hen ser på auktoriteter. Nedan följer några exempel kontrasterande par av moral, men det är givetvis fritt fram att hitta på egna.

- Omtänksam – Självisk.
- Ärlig – Ohederlig.
- Lojal – Nyckfull.
- Ordningssam – Motsträvig.
- Hänsynsfull – Pragmatisk.
- Konservativ – Liberal.
- Lösgjord – Plikttrogen.
- Svart-vit – Nyanserad.

När du har valt moral, konkretisera den dessutom i en mening. Exempelvis »*Lojal*: Jag är beredd att dö för mina kamrater« eller »*Lösgjord*: Regler är till för att brytas om de står i vägen för mig«.

Motivation

Alla rollpersoner behöver något som driver dem. Rollpersonens motivation bör vara djupgående och definiera hur hen är som person. Det är dock inte säkert att motivationen går före allt annat – alla är inte hundra procentigt målinriktade och andra saker kan komma före rollpersonens personliga strävan.

Följande exempel är ett urval på olika motivationer som du kan välja från. Om du vill utforma en egen motivation bör den dock formuleras på samma sätt som de existerande: diffus och övergripande, snarare än specifik och begränsad.

- **Frihet:** Du vill bli oberoende och obunden av andras inflytande.
- **Förvärv:** Du vill anskaffa dig rikedomar och tillgångar.
- **Heder:** Du strävar att efterleva någon form av hederskodex.
- **Insikt:** Du drivs av att förvärva kunskap och utveckla din medvetenhet.
- **Prestation:** Du drivs av en vilja att testa dina gränser och övervinna utmaningar.
- **Respekt:** Du vill bli högaktad, eller kanske rentav fruktad av andra.
- **Rättvisa:** Din drivkraft är att upprätthålla ordningen och straffa oförrätter.
- **Skuld:** Du strävar efter att botgöra för synder och återställa ditt samvete.
- **Välgörenhet:** Du vill hjälpa utsatta och göra världen till en bättre plats.
- **Äventyr:** Du vill uppleva och upptäcka nya, spännande saker.

När du har valt motivation, konkretisera den dessutom i en mening. Exempelvis »*Hedonism*: Om livet inte är en fest, varför ska det då levas?» eller »*Äventyr*: Stannar man för länge på samma ställe växer man fast«.

Svaghet

Det är naturligt att en rollperson har brister. Vissa färdigheter kommer att vara svagare och ibland har man helt enkelt turen emot sig. Det är dock ofta svagheter på ett personligt plan som bidrar till en intressant rollperson – något som håller dem tillbaka och ställer till det för dem. Rollpersonens svaghet kan gärna vara kopplad till hans motivation. Någon som drivs av en önskan om respekt kanske är alltför undergiven för att stå på sig. En rollperson som drivs av äventyrlust kanske är feg. Drivs rollpersonen av förvärv kanske hen är slösaktig.

Om du skapar en egen svaghet bör du ha i åtanke att svagheten inte kan ses som eventuellt positiv – exempelvis inte envis, pragmatisk eller paranoid. Svagheten bör dessutom vara intern och något som du som spelare har kontroll över – exempelvis inte otursam eller okänd. Därtill bör svagheten inte försämra själva spelupplevelsen. Prata med dina

medspelare så att ni känner er bekväma med svagheter hos varandras rollpersoner.

- **Arrogant:** Du är självgod och har svårt att erkänna när du har fel.
- **Emotionell:** Du låter ofta dina känslor få överhanden och övertolkar andras beteenden.
- **Feg:** Du kan vara överdrivet försiktig och räddhågsen.
- **Fobisk:** Du har en irrationell rädsla – exempelvis för ormar, höjder eller folkmassor.
- **Hedersbunden:** Du har ett hederskodex som tenderar att komma i vägen.
- **Inskränkt:** Du är låst i din relativt smala världsbild och är sällan mottaglig för nya perspektiv.
- **Naiv:** Du är godtrogen och litar på andra utan att ifrågasätta deras intentioner.
- **Otålig:** Du saknar tålamod och agerar ofta dumdristigt på grund av det.
- **Slösaktig:** Du spenderar dina resurser utan större eftertanke – nästan tvångsmässigt.
- **Taktlös:** Du saknar fingertoppskänsla och bryter ofta sociala konventioner.

När du har valt svaghet – konkretisera den i en mening. Exempelvis »*Emotionell*: När vreden griper tag i mig tappar jag kontrollen« eller »*Naiv*: Jag utgår från att alla människor har ett gott hjärta«.

Mål

En rollpersons mål är en konkretisering av hans motivation. Där motivationen är abstrakt är målet mer tydligt. Målet bör vara någorlunda långsiktigt, men fortfarande uppnåeligt. Spelaren kan sedan ha målet i åtanke och sträva mot det under spel på ett eller annat sätt. Exempel kan vara att uppnå en titel, köpa ett värdshus, hämnas en oförrätt eller bli fri från skuld till en annan person. Mål kan ändras närsomhelst – antingen genom uppfyllande eller genom ändrade prioriteringar.

Spelledaren kan med fördel använda rollpersonernas mål och svårighet för att konstruera äventyr – då det rimligtvis bör resultera i något som särskilt intresserar rollpersonen.

Svårighet

Rollpersonens svårighet är något som står i vägen för hans mål. Är målet att uppnå en titel kanske rollpersonen har ett dåligt anseende bland andra. Är målet att köpa ett värdshus kanske rollpersonen saknar ekonomiskt kapital. Svårigheten ger rollpersonen en tydlig väg att uppnå sitt mål.

UTSEENDE

Du kan definiera rollpersonens utseende i djup detaljnivå, men oftast är det effektivare att ta fasta på utmärkande drag och ge en mer konceptuell beskrivning. Som grund kan du ge rollpersonen sex utseendepunkter: *ålder, kropp, ansikte, hår, ögon och kläder*. Nedan följer ett antal exempel som du kan välja ett drag per punkt från, men det är även fritt fram att hitta på helt egna utseendedrag.

Ålder

- Barn.
- Ungdom.
- Ung.
- Vuxen.
- Medelålders.
- Äldre.
- Gammal.
- Uråldrig.
- Oklar.

Kropp

- Atletisk.
- Stabbig.
- Senig.
- Gänglig.
- Satt.
- Klen.
- Ståtlig.
- Bredaxlad.
- Kortväxt.
- Ärrad.

Ansikte

- Väderbitet.
- Tatuerat.
- Kantigt.
- Mustasch.
- Höga kindben.
- Krökt näsa.
- Ärrat.
- Vänligt.
- Stort skägg.
- Vackert.

Hår

- Lockigt.
- Vildvuxet.
- Halvlångt.
- Böljande.
- Kort.
- Ojämnt.
- Rakade sidor.
- Gråsprängt.
- Knutet.
- Rakat.

Ögon

- Kalla.
- Enögd.
- Trötta.
- Mörka.
- Stora.
- Observanta.
- Olikfärgade.
- Kisande.
- Världsvana.
- Vänliga.

Kläder

- Slitna.
- Propra.
- Mörka.
- Slitstarka.
- Lösa.
- Påbyltad.
- Färgstarka.
- Utsmyckade.
- Diskreta.
- Mischmasch.

STARTFÄRDIGHETER

Vid skapandet får rollpersonen ett antal poäng i olika FÄRDIGHETER. Om en FÄRDIGHET redan har poäng adderar du poängen. För varje poäng i en FÄRDIGHET fyller du i en cirkel på rollformuläret.

Rollpersonens ARKETYP ger +3 poäng, +2 poäng respektive +1 poäng i tre centrala FÄRDIGHETER. Värv ger i sin tur +1 poäng i två FÄRDIGHETER, alternativt +2 i en FÄRDIGHET. Kast och folkslag ger automatiskt +1 poäng i varsin FÄRDIGHET. Slutligen får du själv sätta ut 5 poäng på valfria FÄRDIGHETER.

Det högsta tillåtna värdet i en FÄRDIGHET vid rollpersonens skapande är 3. Om dina val resulterar i ett värde över 3 ska du istället fördela överskottet på andra lämpliga FÄRDIGHETER. Senare i spelet är det dock möjligt att höja FÄRDIGHETER till 7.

VARJE ROLLPERSON BÖRJAR MED
TOTALT 15 POÄNG FÖRDELAT
PÅ OLIKA FÄRDIGHETER.
INLEDNINGSVIS ÄR 3 DET HÖGSTA
TILLÅTNA VÄRDET.

STARTUTRUSTNING

Utrustning är föremål som rollpersonen bär på sig och med sig – vapen, skydd och packning. Föremål som inte står med i rollpersonens utrustning finns inte medhavda – men undantag kan göras för allmänna ting som rollpersonen givet borde ha haft med sig. För mer information om reglerna kring utrustning – se *Utrustning*, s. 23.

Alla rollpersoner börjar med en standardmässig utrustning. Dessa föremål är förifyllda på rollformuläret och kan enkelt kryssas i. Vid skapandet kan du även ge rollpersonen lämplig beväpning och rustning – dock ej utrustning med positiva EGENSKAPER – samt ytterligare allmän utrustning, förutsatt att spelledaren inte har gett

några andra direktiv. Den standardmässiga utrustningen är:

- Ryggsäck.
- Lykta.
- Lägerpackning.
- Rep (10 m).
- Vattenskin.
- Sävlyjus (5 st).
- Gniststen och fnöske.

PROVIANT

PROVIANT är dagsransoner av mat och dryck som rollpersonen bär med sig. Varje rollperson får 5 PROVIANT när hen skapas. Du kan därför kryssa i fem rutor på rollformuläret. Fyller du på rollpersonens PROVIANT kryssar du i fler rutor. För varje dag i vildmarken suddar du sedan ut ett kryss.

REI

När du skapar rollpersonen får hen 5 rei – förutsatt att spelledaren inte har gett några andra direktiv.

ÖVRIGT

ÅKOMMOR

Om en rollperson har otur vid en handling kan hen ådra sig ÅKOMMOR (se *Åkommor*, s. 18). En rollperson tål normalt fyra ÅKOMMOR – vid ytterligare en ÅKOMMA som är blir en normal rollperson istället utslagen.

Om din rollperson får en ÅKOMMA – skriv upp den på en ledig rad på rollformuläret och kryssa i en ruta för ÅKOMMOR. Om du läker en ÅKOMMA – suddar bort den ÅKOMMAN och det tillhörande krysset.

SKYDD

Om en rollperson bär rustning eller sköld får hen ett värde i SKYDD, som kan användas för att reducera KONSEKVENSER (se *Skydd*, s. 19).

ERFARENHET

I takt med att rollpersonen blir mer bevandrad får hen ERFARENHET (se *Erfarenhet*, s. 24). För varje ERFARENHET som rollpersonen får kryssar du i en ny ruta på rollformuläret.

NAMN

Din rollpersonen behöver ett namn – gärna ett som passar in i världen. Under *Personnamn* (se s. 42) kan du läsa mer om namn i Agweon och få en uppsjö exempel att välja mellan eller inspireras av.

BANDET

BANDBAKGRUND

För att ge bandet en övergripande gemensam bakgrund besvarar ni ett antal frågor. Spelledaren ställer en fråga i taget och gruppen diskuterar sedan fram svaren tillsammans.

Vid ert första gemensamma äventyr...

- försökte ni att lösa ett problem. Vad utgjordes det av, hur gick ni till väga och hur gick det för er?
- hjälpte ni direkt eller indirekt en gruppering. Vilka – och hur?
- ställde ni direkt eller indirekt till det för en gruppering. Vilka – och hur?
- var det någon som dog eller skadades svårt, eller något viktigt som förstördes. Vem eller vad – och hur gick det till?
- kom ni över ett speciellt fynd. Hur – och vad bestod det av?
- bestämde ni er för att fortsätta resa tillsammans. Varför?

RELATIONER

Utöver gruppbakgrunden bestämmer ni även relationer mellan de enskilda rollpersonerna. Är de nya bekanta, eller har de en relation sedan tidigare? Listan nedan kan användas för inspiration, men det är även fritt att skapa egna relationer. Det är sedan upp till spelarna att diskutera fram mer exakt hur deras relation ser ut, om än på ett övergripande plan.

Relationerna antecknas på respektive rollpersons formulär. De kommer eventuellt att ändras över tiden ni spelar. Kanske har vissa rollpersoner även olika relationer till varandra – någon ser den andra som rival, medan den andra ser personen som vän.

- Vän.
- Gemensam fiende.
- Kollega.
- Ryktesbekant.
- Rival.
- Syskon.
- Partner.
- Barndomsvän.
- Förpliktelse.
- Släkting.



LISTOR

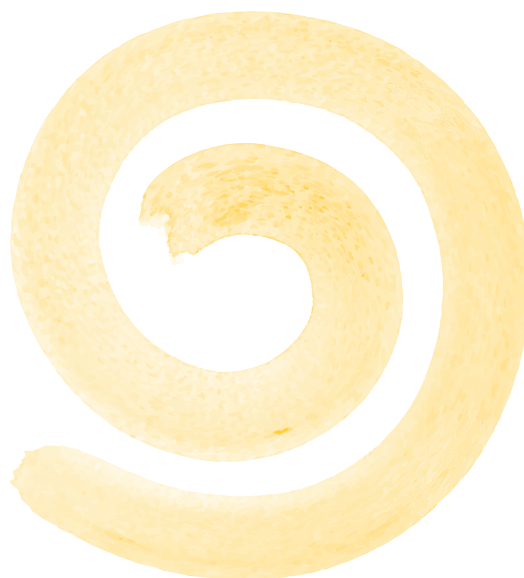
Det här kapitlet innehåller listor på utrustning, priser och namn – som såväl spelledare som spelare kan slå upp vid behov.

UTRUSTNING OCH PRISER

Allting från utrustning till föremål till tjänster har ett värde i jämna rei. Småutgifter som inte bör påverka rollpersonernas ekonomi räknas inte – de kostar fortfarande pengar, men inte tillräckligt för att spelarna behöver anteckna det.

Det är upp till spelledaren att avgöra vad saker och ting kostar. Listorna nedan kan användas som utgångspunkt, sedan får spelledaren hitta på egna priser för saker som inte finns i listorna.

I vissa situationer kan värdet vara högre eller lägre än standard. Exempel kan vara handlare i avlägsna byar, om varan finns i överflöd eller om en rollperson får rabatt. Spelledaren kan då anpassa värdet efter förutsättningarna.



VAPEN, SKYDD OCH REDSKAP

EGENSKAPER inom parentes är valbara – utrustningen har då även värdet inom parentes.

NÄRSTRIDSVAPEN	BESKRIVNING	EGENSKAPER	VÄRDE
Kampkäpp.	En kort rak träkäpp med lindat handtag. Enhandsvapen.	Närstrid.	1 rei.
Skära.	En slipad krökt klo med lindat grepp och ett hål stor nog för ett finger.	Närstrid.	1 rei.
Klotpåk.	En träkäpp med ett tungt krökt huvud. Kan även kastas.	(Storlek).	1 rei, (3 rei).
Klotrep.	Ett rep med ett eller flera klot fästa i en eller flera ändar. Kan även kastas.	(Storlek).	1 rei, (3 rei).
Långstav.	En längre trästav. Kräver tvåhandsfattning.	Närstrid.	1 rei.
Slaga.	En tvådelad stav där skaftet och huvudet hålls ihop med läderremmar eller rep.	Närstrid, (Storlek).	1 rei, (3 rei).
Svärd.	En platt träklubba med ett lindat grepp. Ofta med skärivor av vulkaniskt glas fästa längs ena eller bägge bladen.	Närstrid, (Storlek).	2 rei, (4 rei).
Revblad.	Ett slipat revben från en Gwailo, med lindat handtag. Mycket eftertraktade, men även tabubelagda då Gwailon anses vara helig.	Närstrid, Optimering, Effektivitet, (Storlek).	50 rei, (52 rei).
Kniv.	Ett stycke vulkaniskt glas med slipad egg och lindat handtag.	Närstrid.	1 rei.
Spjut.	En trästav med vässad ände. Änden kan även bestå av slipat ben eller vulkaniskt glas. Kan även kastas.	-	1 rei.
Spade.	Ett långt skaft med ett droppformat platt huvud. Ofta medskärivor av vulkaniskt glas utmed huvudets blad.	Närstrid, (Storlek).	2 rei, (4 rei).
Yxa.	Ett träskaft med ett huvud av vulkaniskt glas fäst i ena änden. Kan även kastas.	(Storlek).	2 rei, (4 rei).



AVSTÅNDSVAPEN	BESKRIVNING	EGENSKAPER	VÄRDE
Klotpåk.	En träkäpp med ett tungt krökt huvud. Enhandsvapen. Kan även användas i närstrid.	(Storlek).	1 rei, (3 rei).
Klotrep.	Ett rep med klot fästa i en eller flera ändar. Kan även användas i närstrid. Enhands- eller tvåhandsvapen beroende på längd och antal klot.	(Storlek).	1 rei, (2 rei).
Kastpilar.	Ett smalt, omkring fem fot långt träskafat med spetsat huvud, ofta gjort av vulkaniskt glas. Den andra änden har styrfjädrar och en skåra. 5 st.	Avstånd.	1 rei.
Pilslunga.	En träskena med en hake i ena änden. Ger större kraft åt kast med pilar.	Avstånd.	1 rei.
Stenslunga.	En lång remsa av läder eller tyg med en skålformad hållare på mitten. Ger möjlighet att kasta stenar längre och hårdare.	Avstånd.	1 rei.
Yxa.	Ett träskafat med ett huvud av vulkaniskt glas fäst i ena änden. Kan även användas i närstrid.	(Storlek).	2 rei, (4 rei).

SKYDD	BESKRIVNING	SKYDD	VÄRDE
Bandrustning.	En rustning av långa band av härdat läder som knyts samman i överlappande rader.	SKYDD 2.	5 rei.
Fiberrustning.	En rustning av flera lager flätade textilfiber, som dränks i saltvatten vilket kristalliseras när tyget torkar.	SKYDD 1.	3 rei.
Korgrustning.	En rustning av tätt flätat träfiber.	SKYDD 2.	3 rei.
Lamellrustning.	En rustning av små rektangulära läderbitar som knyts samman i överlappande rader.	SKYDD 1.	5 rei.
Långsköld.	En avlång sköld med spetsade ändar, tillverkad av härdat läder med förstärkningar av trä. Har ett långt grepp i form av en stav på insidan.	SKYDD 1.	2 rei.
Månsköld.	En månskarformad sköld av trä med ett överdrag av textilfibrer eller läder. Har vanligtvis ett grepp i tyg eller läder, samt ett eller flera band för att fästa underarmen.	SKYDD 1.	2 rei.
Trärustning.	En rustning av rektangulära träplattor eller avlånga trästavar som knyts samman i täta rader.	SKYDD 2.	5 rei.

REDSKAP	BESKRIVNING	VÄRDE
Klättringsutrustning.	Rep (10 meter), repstege (5 meter).	1 rei.
Låsdyrk.	En liten trästav med hake i ena änden, avsedd för att dyrka lås med.	0 rei.

EGENSKAP	VÄRDE
Anskrämlig / Ineffektiv / Oduglig / Otymlig.	-1
Stor.	+2
Effektiv / Optimerad / Robust / Tymplig / Utsökt.	+20
[FÖRMÅGA] / Gåva [KOMPETENS].	+50

TING OCH TJÄNSTER

TING	BESKRIVNING	VÄRDE
Lina.	Ett rep / ett snöre / en tråd / etcetera.	0 rei.
Klädesplagg.	Ett plagg.	0 rei.
Väska.	En ryggsäck / en säck / en börs / etcetera.	0 rei.
PROVIANT (2 st).	Färdkost för två dagar.	1 rei.
Kläder.	En hel uppsättning kläder / ett särskilt fint klädesplagg.	1 rei.
Belysning.	Ljuslykta, sävljus (5 st, brinntid 3 tim/st), gniststen och fnöske.	1 rei.
Lägerpackning.	Ryggsäck, sovfäll, filt, skål, bestick.	1 rei.
Kärra.	Öppen, enaxlad, plats för 1 dragdjur.	2 rei.
Skrivväska.	Axelväska, pergament (10 st), bläckflaska, pensel.	2 rei.
Tält.	Vattentåligt, för 2 personer.	2 rei.
Månsten.	En sten av en bergart som lyser i mörkret – lika starkt som ett sävljus.	5 rei.
Paddelbåt.	Plats för 2 personer, paddlar.	5 rei.
Litet djur.	Ett husdjur eller litet boskapsdjur.	5 rei.
Bärdjur.	Ett större djur, dugligt för att bära last eller dra en kärra.	10 rei.
Segelbåt.	Plats för 4 personer, segel.	10 rei.

TJÄNSTER	BESKRIVNING	VÄRDE
Drickspengar.	Ett springbud / en allmän upplysning / ett tack / etcetera.	0 rei.
Dryck.	En kanna vatten / en kanna te / en kopp ruste / etcetera.	0 rei.
Måltid.	En normal måltid.	0 rei.
Sovsal.	En övernattning i sovsal.	0 rei.
Eget rum.	En övernattning i eget rum.	1 rei.
Hantverk.	En enklare reparation / en kortare översättning / etcetera.	1 rei.
Betalning.	En mindre muta / en diskret upplysning / etcetera.	1 rei.
Båtfärd.	Per 3 dagar, på fraktpråm, utan mat.	1 rei.
Skrovmål.	En trerättersmåltid / särskilt utsökt mat.	1 rei.
Vård.	En läkande handling / en dags omvårdnad / etcetera.	1 rei.
Daglönare.	En anställd person, per dag, utan mat och husrum.	1 rei.

PLATSNAMN

FÖRLED

- O- (stor)
- Lomae- (blå)
- Fegae- (liten)
- Tomae- (stor)
- Ave- (flod)
- Gaoe- (orange)
- Wiga- (sten)
- Gobwa- (ljus)
- Lebe- (syd)
- Madae- (glömd)
- Tebai- (gryning)
- Asa- (röd)
- Yenwa- (gammal)
- Mana- (purpur)
- Lapi- (gräns)
- Ko- (berg)
- Ata- (träd)
- Hwa- (moln)
- Ara- (stjärna)
- Moda- (väst)
- Yina- (grön)
- Malwa- (ny)
- I- (liten)
- Walo- (kristall)
- Fero- (sol)
- File- (nord)
- Emame- (horisont)
- Sega- (vit)
- Merwa- (gul)
- Ta- (hög)
- Eba- (glädje)
- Sigo- (öst)
- Mogwa- (förbjuden)
- Rewa- (svart)

EFTERLED

- -yani (stad)
- -ile (by)
- -ave (flod)
- -ewo (bro)
- -fesi (fort)
- -fiko (grotta)
- -filale (floddal)
- -wari (djungel)
- -wiga (sten)
- -ko (berg)
- -mwe (sjö)
- -no (ö)
- -aina (öken)
- -lao (hem)
- -hego (gåva)
- -abe (väg)
- -sa (skydd)
- -yelo (hus/byggnad)
- -gao (dal)
- -on (land/jord)
- -nali (plats)
- -sawi (möte)
- -yane (ravin)
- -gwe (vatten)
- -tiya (spets)

PERSONNAMN

- Simwon
- Mwagi
- Osagwe
- Odi
- Anwi
- Amogim
- Gwele
- Alwan
- Emwon
- Amo
- Onwin
- Iyaron
- Agwa
- Imelo
- Abo
- Onwe
- Mihelo
- Odan
- Agam
- Olwem
- Akan
- Isimon
- Atam
- Kodam
- Olem
- Abosom
- Gwam
- Lweni
- Agabe
- Eso
- Akage
- Ilwon
- Arin
- Yaden
- Siban
- Elelin
- Onwim
- Akemwi
- Nerem
- Opam
- Tenwon
- Fama
- Gwon
- Omwa
- Idam
- Hidan
- Mweso
- Nori
- Nwen
- Gwayo
- Oyo
- Ahoka
- Egwon
- Sarem
- Lwake
- Yoma
- Tenwa
- Odohwa
- Efen
- Yaro
- Ehwan
- Ekela
- Yakem
- Emwose
- Mewan
- Owem
- Doyim
- Oyagim
- Awam
- Yomo
- Kihwa
- Wiban
- Gworan
- Ahi
- Winwe
- Hara
- Rewa
- Yogo
- Ten
- Nwaga
- Nwemo
- Mwibe
- Ori
- Asan
- Osan
- Ewam
- Awi
- Yewa
- Egwi
- Yanwi
- Ibe
- Ganwa
- Tilwin
- Pawabe
- Ewin
- Wewasi
- Nidan
- Tegam
- Kagwa
- Ikanwim
- Agwede
- Akaro
- Dawen
- Worin
- Sosa

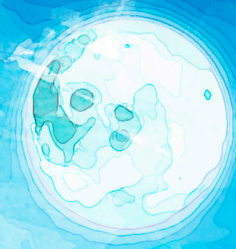
Rollformulär att skriva ut,
samt mer information om spelet
hittar du på förlagets hemsida:

www.blackfiskforlag.com

Har du frågor, synpunkter eller korrektur?
Skicka ett mail till lucas@korsitaket.se.



bläckfisk
FÖRLAG



I din hand håller du ett äventyrsrollspel som utspelar sig i en färgstark och annorlunda fantasyvärld. Upplev bravader och strapatser tillsammans med dina kamrater; utforska Mogwaris mystiska djungelruiner; bekämpa Sorgens intrång i Agweon; avgör konflikter mellan rivaliserande fraktioner; bli en hjälte för de bortglömda vanliga människorna. Gör ett namn för er själva och lämna ert avtryck i världen.

Det här häftet innehåller speltestregler för *Vindsjäl* och grundläggande information om spelvärlden. Syftet med häftet är att externa spelare ska få möjlighet att testa spelet.



bläckfisk
FÖRLAG

Text © 2020 Lucas Falk
Form © 2020 Bläckfisk Förlag AB
www.blackfiskforlag.com/vindsjal