KÄMPE

Hjältemod
När du PRESSAR dig för ett slag får du +4T istället för +2T.

Motståndskraftig
Du behöver aldrig slå något slag för att stå emot sjukdomar eller gift. Du får dessutom ingen negativ MODIFIKATION när du försöker vårda dina egna ÅKOMMOR.

Respektingivande
När du försöker hota eller skrämma varelser genom VILJA är RISKEN alltid ett steg lägre än normalt.

Taktiker
Vid GRUPPHANDLINGAR i strid avverkar ni alltid 1 extra MOTSTÅND vid lyckade slag, så länge hela bandet deltar i handlingen.

Sköldexpert
När du använder en sköld har den 1 mer SKYDD än normalt.

Vedergällare
När du tar en ÅKOMMA FRÅN en inkommande attack, kan du välja att reducera attackerarens MOTSTÅND med 1 – i utbyte mot att du tar ytterligare en ÅKOMMA.

ESOTERIKER

Beslöjad
Dina esoteriska kristaller växer under din hud – det syns inte vid första anblick att du är esoteriker. När du aktiverar *Symbios* märks det dock tydligt.

Grönska
Du kan kontrollera växter, exempelvis:
- Få en enskild planta att blomma. LÅG RISK.
- Frammana en lian att klättra på. LÅG RISK.
- Frammana snärjande rötter (varar 1T/2 RUNDOR). MEDELRISK, -1T.
- Frammana en piskande ranka (avverkar 1 MOTSTÅND på en varelse). MEDELRISK, -1T.
- Skapa en skyddande kupol av grenverk, cirka fem meter i diameter. HÖG RISK, -3T.

Ritualist
Genom en timmes förberedande meditation kan du räkna en valfri handling med en esoterisk FÖRMÅGA som att den vore ett steg mindre kraftfull (ett steg lägre RISK och reducerad negativ MODIFIKATION) – utan att den faktiskt blir mindre kraftfull.

Sjätte sinne
När du använder KANALISERING för att känna av eller förstå esoteri får du FRAMGÅNGAR på tärningar som visar 4 eller högre.

Spirituell balans
När du försöker att motstå esoteriska fenomen är RISKEN alltid ett steg lägre än normalt.

Vådlig
Du kan välja att öka verkan på en esoterisk handling – exempelvis avverka ytterligare 1 MOTSTÅND, eller läka en extra ÅKOMMA – i utbyte mot att på förhand öka RISKEN med ett steg.

TEXT OCH KONSTRUKTION: Erik Åhlin
ILLUSTRATIONER: Ronja Melin
FORMGIVNING: Lucas Falk
REDAKTION: Lucas Falk, Peter Malmberg
WEBB: blackfiskforlag.com/vindsjal

bläckfisk FÖRLAG

Erik Åhlin

FLER FÖRMÅGOR

Nya FÖRMÅGOR till

VINDSJÄL

AKROBAT

Distraktion
När du bara får *en* FRAMGÅNG i närstrid kan du välja att kasta ditt vapen på motståndaren för att undvika KONSEKVENSEN – och fortfarande reducera MOTSTÅND som vanligt.

Diskret
När du agerar i det dolda är RISKEN alltid ett steg lägre än normalt.

Klättrare
När du klättrar är RISKEN alltid ett steg lägre än normalt.

Löpare
Du kan förflytta dig dubbelt så långt per RUNDA. Du sänker också MOTSTÅNDET med 1 på alla slag som handlar om att springa fort – dock som lägst MOTSTÅND 1.

Simkunnig
När du simmar eller dyker är RISKEN alltid ett steg lägre än normalt.

Underhållare
När du underhåller en publik får du FRAMGÅNGAR på tärningar som visar 4 eller högre.

GURU

Entreprenör
När du befinner dig i ett samhälle kan du slå ett slag med UTSTRÅLNING, med LÅG RISK och MOTSTÅND 1; högst en gång per spelmöte. Vid lyckat slag tjänar du 2 yina på någon form av snabb affär; vid EXTRA EFFEKT tjänar du ytterligare 2 yina.

Förbindare
Genom ett lyckat slag med HÄNDIGHET, med LÅG RISK och MOTSTÅND 1, kan du tillverka 1T förband (se s. 70 i regelboken).

Gröna fingrar
Du behöver aldrig slå något slag för att avgöra vilka växter som är giftiga eller ej. Rovväxter anfaller dig inte – så länge du inte själv har provocerat dem.

Mentor
En gång per spelmöte kan du rådge en annan rollperson inför en handling – när hen sedan utför handlingen får hen FRAMGÅNGAR på tärningar som visar 4 eller högre. Du måste beskriva hur din vägledning är relevant för handlingen.

Skrävlare
Ditt bands RYKTE är alltid 1 högre än normalt för regionen ni befinner er i.

Tatuerare
Du behärskar det respekterade hantverket att tatuera. Du kan dock inte utföra esoteriska tatueringar.

VANDRARE

Formgivare
När du tillverkar något är RISKEN alltid ett steg lägre än normalt.

Djurviskare
Genom UTSTRÅLNING kan du försöka tämja vilda djur. RISK och MOTSTÅND beror på djuret i fråga, men MEDELRISK och MOTSTÅND 3 kan användas som grund. När ett djur väl är tämjt kan det lyda enkla kommandon, samt i strid reducera RISKEN med 1.

Jägare
Du kan välja en specifik varelse som ditt *villebråd*. Du får +2T på att upptäcka och spåra villebrådet, samt +1T på stridshandlingar mot det. Du måste fälla villebrådet innan du kan välja ett nytt; du får högst välja ett nytt villebråd per spelmöte.

Viltkunnig
När det gäller kunskap om vilda djur får du FRAMGÅNGAR på tärningar som visar 4 eller högre.

Sorgtagen
Din själ har berörts av Sorgen. När du interagerar med Sorgen och dess väsen får du FRAMGÅNGAR på tärningar som visar 4 eller högre, men RISKEN är alltid ett steg högre än normalt.

Trägen
Det tar dubbelt så lång tid för dig att drabbas av ÅKOMMOR till följd av brist på vatten, mat, eller sömn.