

VINDSJÄL

KASUARERNAS KUNGARIKE

I Mogwaris mittersta djungler lever *den azurhalsade kasuaren*, en aggressiv fågel stor som en människa. De saknar flygförmåga, men kan både springa och slåss. På fötterna sitter långa klor, skarpa som vulkanglas, och waelerna låter bli deras revir så mycket de kan. Kasuarerna äter frukt, svamp, sniglar och insekter, och håller sig för det mesta för sig själva inne i skogens djup.

Varje vår är det häckningstid och kasuarerna lägger ägg runt vårdagjämningen. Äggen är gigantiska - större än ett människohuvud - och smakar godare än någon annan delikatess i hela Agweons övärld. I alla fall enligt de som har råd att äta denna läckerhet. Inresta vindsjälar och lokala bybor ger sig alla ut på äggjakt, trots riskerna.

VARFÖR JUST ROLLPERSONERNA?

- Rollpersonerna befinner sig någonstans i närheten av kasuarernas område när ägget drar igång och vill vinna ära och prestige av den farliga jakten.
- En av rollpersonernas tidigare uppdragsgivare hör av sig, och vill gärna ha ett ägg - det finns gott om *yina* att hämta.
- Någon kommer triumferande med ett kasuarägg högt över huvudet och skrattar för att lyckan äntligen har vänt. Sedan snubbel, fall och krasch. Personen behöver kvickt hjälp med att hitta ett nytt ägg.
- Någon pratar så gott om delikatessen kasuarägg att rollpersonerna själva blir sugna.



ANDRA ÄGGLETARE - YORINS GÄNG

Vindsjälar med uppdrag att fånga levande kasuarer. Deras uppdragsgivare vill försöka föda upp dem i fångenskap och på så sätt komma åt äggen mer långsiktigt. De är beväpnade med flätade nät, rep och snaror, utöver sina spjut. De har mutat in ett område där bara de får vara - alla som kommer i närheten får bryska order om att ge sig av. Allt är hemligt, så ingen annan ska få idén att fånga och föda upp kasuarer.

ANDRA ÄGGLETARE - YNGLINGARNA

Fem ynglingar i tidiga tonåren, leds av *Walo*. De är ute på sin första egna jakt utan vuxna och har dålig koll på hur man gör. De drar rövarhistorier för varandra om vad de gjort tidigare, om hur stora djur de fällt, pratar med målbrottsröster och allmänt försöker bevisa sig.

De käftar mot rollpersonerna, och vill veta vad de har gjort förr. Allt rollpersonerna gjort ljuger de kvickt (och uppenbart) ihop att de gjort bättre. Pressas de eller får mothugg viker de sig omedelbart.

ANDRA ÄGGLETARE - VEM MER?

Ha gärna med några vindsjälar gruppen mött tidigare som konkurrerande ägglare.

AZURHALSAD KASUAR

En ensam kasuar är MEDELRISK, MOTSTÅND 2, men är de två uppretade fåglar ökar det till MOTSTÅND 3. Är de ännu fler blir de ännu farligare...

ATT FRAKTA ETT ÄGG

Kasuarernas stora ägg är ömtåliga. Ynglingarna har flätade korgar fyllda med halm där de omsorgsfullt packar ner sina fynd. Varje gång rollpersonerna måste springa, klättra eller något annat som äventyrar ägget, slå RÖRLIGHET, MOTSTÅND 1. Packas ägget in på ett vettigt sätt ges +1 eller +2 på slaget.

VAD HÄNDER I VILDMARKEN?

Slå 1T en gång varannan timme ute i vildmarken.

1. Någon trampar in en snara. Rollpersonens ben snöras in hårt av ett tunt rep, och det klappar i ett vindspel i repets andra ände. Snart kommer Yorins gäng genom skogen, med glada tillrop och nät i högsta hugg. Besvikelsen är stor när de ser att de inte fångat en kasuar.
2. En kasuar ser rollpersonerna. Den försöker skrämman bort dem med ett skri och en aggressiv dans där den hoppar, viftar med sina små vingar och stora klor. Kommer rollpersonerna närmare anfäller den.
3. Under en gigantisk ormbunke har Walo och ynglingarna slagit läger. De pratar och skrattar, och deras lägereld ryker och bolmar så den syns på långt håll. De är så högljudda att de skrämmer bort alla djur i närheten.
4. Två kasuarer slåss. Antagligen har den ena kommit in på den andras revir. De skrånar och låter högljutt. Blod skvätter från de stora klorna när de biter in i motståndarens fjäderdräkt.
5. Ett rede syns bland träden och buskagen. Ovanpå det ligger en sovande kasuar och ruvar. Finns det ett ägg under?
6. Rollpersonerna ser ett tydligt spår av kasuarfötter genom undervegetationen. Kasuaren har gått till en tjärn lite längre bort i skogen för att dricka, men den lämnade sitt bo obevakat. Där ligger två ägg, redo att stjälas. Om inte kasuaren hinner tillbaka först, förstås...



VAD HÄNDER I VILDMARKEN?

Slå 1T när rollpersonerna hittat ägg och är på väg tillbaka

1. Yorin hittar rollpersonerna och vill ha en vägbeskrivning till boet där de hittade ägget. Är äggets föräldrar fortfarande vid liv?
2. Den grupp rollpersonerna gjort sig till mest ovänner med ser dem med sitt byte och vill komma över det själva. Beroende på grupp försöker de hota rollpersonerna, köpa deras ägg eller ligga i bakhåll.
3. Ett skri hörs bakom rollpersonerna. Äggets föräldrar är dem hack i häl!
4. Ynglingarna ropar på hjälp en bit bort. De har ett ägg i sin korg, men har förföljts av två kasuarer. Nu står de pressade mot en bergvägg utan några som helst möjligheter att fly.
5. Den urgamla jägaren Go har precis kommit ut i vildmarken och får syn på rollpersonerna. Go bönar och ber om att få deras fångst, för att inte förlora sitt rykte och anseende. Självt är Go för gammal för att ge sig ut i skog och mark, men alla i hembygden förväntar sig storverk.
6. Rollpersonerna hittar ännu ett bo, men saknar ägg. En uppretad kasuar söker efter spår i området. Än har den inte fått syn på rollpersonerna, men det är obehagligt nära...



Text: Pontus Kjellberg

Bild: Lucas Falk