

VINDSJÄL

SYSKONENS STRID

I den lilla byn Sigoyani väntar en rituell kamp mellan två maktsökande syskon som båda söker hövdingatronen.

BAKGRUND

De två syskonen Kara-Miro och Kama-Kara har sedan barnsben eftertraktat hövdingaposten i byn Sigoyani. I flera år har syskonen tävlat om vem som är bäst begåvad för att ta över den åldrande hövdingen Iwa-Sewa. Det som började som lekfull konkurrens har utvecklats till öppen konflikt. Båda kandidaterna har liknande kompetens och antal anhängare – så Iwa-Sewa har tröttnat på de ständiga stridigheterna och bestämt att saken ska avgöras med en omgång Poke-ta-Moke.

BOLLSPELET POKE-TA-MOKE

Poke-ta-Moke är en traditionell sport där två lag kämpar om att få mest poäng med hjälp av en stor, tung och färggrant målrad rågummiboll. Spelet spelas på särskilda arenor, som består av en avlång dal på tio meter mellan två skarpt sluttande

stenväggar. På vardera väggen sitter en vertikal stenring, ungefär två meter upp, med ett hål för bollen. Spelarna använder höfter, lår och underarmar för att hålla bollen i luften. Man får poäng när motståndarlaget tappar bollen eller om man lyckas med konststycket att slå bollen genom motståndarens stenring. Spelarna har höftskynken och vackra kroppsmålningar, samt ceremoniella fjäderprydda axelskydd och gördlar. Sporten är både svettig och våldsam. Det är inte ovanligt att spelare råkar ut för skador från den tunga bollen.

BYN SIGOYANI

Sigoyani är en liten by som ligger i botten av en djungelklädd dalgång. Ett tjugotal trähus och ett par mindre terrassplantager utgör byns kärna. En porlande bäck rinner genom byn och korsas av ett par träspångar. Ett par minuters promenad därifrån ligger den ålderstigna Poke-ta-Moke arenan, i sten.



MÖJLIGA KROKAR

- Rollpersonerna får höra rykten om den stundande matchen och reser dit för att få se den.
- Rollpersonerna reser genom byn av en händelse.
- Rollpersonerna kontaktas av ett ombud för ett av syskonen, som vill anlita dem.

INTRODUKTION

När rollpersonerna anländer till byn pågår en häftig verbal dispyt mellan Kara-Miro och Kama-Karas anhängare. Anhängarna kommer snabbt och burdust att fråga rollpersonerna vilka de är och vilken sida de står på.

ATT VÄLJA SIDA

Storasyskonet Kara-Miro är en stolt och temperamentsfull person. Hen vill gärna utöka byns maktsfär genom att avverka djungeln. Hen erbjuder rollpersonerna en utsökt skulpterad mänsten om de vill hjälpa hen att vinna.

Lillasyskonet Kama-Kara är i sin tur dominant, vidskeplig och traditionalist. Hen kan erbjuda 7 yina mot att rollpersonerna väljer att stödja hens sida.

Oavsett vilken sida rollpersonerna allierar sig med, kommer de att få förslag på tre aktiviteter (A, B & C) som de kan göra för att öka chanserna för att vinna matchen. Kreativa rollpersonerna kan också komma på en helt egen aktivitet. De kommer dock bara hinna göra två aktiviteter innan det är dags för matchen, så rollpersonerna måste prioritera.

A) ATT ANLITA EN STJÄRNA

Stjärnspelaren Sise-Hego vägrar att delta i matchen, då spelare från båda sidorna har uttalat öppna hot om hen väljer att stödja motståndarlaget. Utåt har hen därför dragit sig tillbaka på grund av familjeproblem. Om rollpersonerna försöker att övertala hen kommer hen att avslöja att hen egentligen är rädd för motståndarens hämnd. För att få hen att sälla sig till rollpersonernas sida krävs ett slag på **VILJA** eller **UTSTRÅLNING**, beroende på om de vill hota eller charma hen. **RISK LÅG, MOTSTÅND 2**. Om de lyckas rekrytera Sise-Hego ger det +2T i finalen.

B) COACHA LAGET

Om rollpersonerna väljer att coacha laget under en träning kan det öka deras chanser att vinna matchen. Vilken typ av träning det rör sig om är upp till spelarna,

men det kräver någon form av **HANDLINGSSLAG**, med **MOTSTÅND 2** och **MEDELRIK**. En framgångsrik coachning innebär att gruppen får +2T i finalen för sina förberedelser.

C) SABOTAGE

Rollpersonerna kan välja att sabotera för motståndarsidan. Det kan innebära att de stjäla deras utrustning, skrämmer motståndarlaget eller på annat sätt sätter käppar i hjulet. Detta kräver ett **HANDLINGSSLAG** med **MOTSTÅND 2** och **HÖG RISK**. Ett framgångsrikt sabotage kommer att ge +3T i finalen, men det kanske svärtar rollpersonernas rykte.

ETT BITTERT BAKSLAG

Oavsett vilka aktiviteter rollpersonerna väljer kommer de strax innan matchen drar igång att höra kvidande rop från sina lagspelare. Det visar sig att motståndarsidan har förgiftat lagets tekanna med örten *bitterskära*. Flera spelare vrider sig med buksmärter och illamående. En av spelarna berättar att växten *örnrot* kan användas som motgift. Rollpersonerna kan leta efter växten i djungeln med ett **HANDLINGSSLAG** med **VISDOM** eller **OBSERVANS**. **RISK LÅG**,

MOTSTÅND 2. Lyckas de innebär det att gruppen sliper att få -2T i finalen.

FINALEN

Trots rollpersonernas slit ser motståndet väldigt svårt ut för laget. Rollpersonerna kommer att erbjudas att delta som medspelare. De som väljer att delta kommer att få låna varsin matchdräkt. Poke-ta-Moke är en farlig sport och insatserna är höga. Att delta i matchen är en **GRUPPHANDLING** där man kan slå på **RÖRLIGHET**, **FYSIK** eller **SIKTA**. Rollpersonerna har också haft möjlighet att få +T beroende på hur väl de har klarat att förbereda laget. **MOTSTÅND 5, HÖG RISK**.

EFTERSPEL

Om laget som rollpersonerna har allierat sig med vinner matchen kommer de att hyllas som hjältar och en festmåltid ordnas, utöver betalningen. Om de förlorar kommer de enbart att få den lovade betalningen av den skamsna förloraren. Oavsett utgång kommer det förlorande syskonet att förvisas från Sigoyani. Kanske blir hen själv en vindsjäl...

Text: Erik Åhlin

Bild: Lucas Falk