

# VINDSJÄL

## VINDARNAS VILA

En enslig bergsby har drabbats av en onaturligt våldsamt och långvarig storm. Det talas om vilsna naturandar som river sönder vinden i sin vrede. Enbart en helig rit sägs kunna lugna andarna.

### BAKGRUND

Ett rasande oväder har fångat den lilla bergsbyn Segalao i den bergiga Taego-regionen. Stormvindarna har härjat i över två veckor och regn, hagel och snö skiftar snabbt. Byns tio åldriga invånare är övertygade om att enda sättet att stilla de rasande naturandarna är tända lanternan i templet på bergstoppen Enameko.

### MÖJLIGA KROKAR

- Rollpersonerna är på väg genom ett bergspass men tvingas söka skydd i byn på grund av de plötsliga vindarna
- Boende i en grannby har berättat att de inte hört av bergsbyn Segalao på ett tag. De vill att någon undersöker saken.
- En av rollpersonerna har en gammal släkting i byn som hen vill besöka.

### INTRODUKTION

Rollpersonerna anländer till byn mitt under ett rasade snöoväder. En dörr öppnas och en vithårig åldring vinkar in dem i värmen. Efter att ha bjudit på en varm skål te berättar hen att något har förargat vindarna. Inte ens esoteriker kan mildra ovädret.

Åldringen har hört sägner om att lanternan i den tianakiska pagoden på berget Enamekos topp kan stilla andarna, men då behövs det ett bränsle som kallas "flambalsam" – och ett par starka ben som kan bestiga bergets krön. Den arbetsföra delen av byborna har nämligen tvingats ta boskapsdjuren till varmare dalgångar. Vill rollpersonerna hjälpa till lovar Segalaos bybor evig tacksamhet och flera stora ostar i utbyte.

### ATT ANRÄTTA FLAMBALSAM

För att koka flambalsam behöver byborna vaxkakor från en koloni smördyvlar. Smördyveln är en gul, fingerstor & fyrvingad insekt som lever i svärmar och bygger jättelika kupor av vegetabiliska fetter. Byborna vet om en koloni i närheten. Svärmen är mycket defensiv och försvarar sig med vassa käkar. Rollpersonerna behöver med en GRUPPHANDLING hitta ett sätt att lura bort eller pacificera svärmen utan att skada vaxet. MOTSTÅND 3, HÖG RISK.

Lyckas rollpersonerna hämta vaxkakorna kommer åldringarna att ägna hela natten åt att koka ihop flambalsamet i en enorm gryta. Det är färdigt i gryningen och lastas i lerkrus som bärs på ryggen. Varje rollperson måste bära ett krus (10 VIKT).

Om rollpersonerna misslyckas med att få tag i vaxkakorna kommer byborna fortfarande kunna framställa flambalsam, men i svagare koncentration än önskat. Det behövs då en större mängd blaskigare flambalsam. Rollpersonerna behöver bära varsitt större krus istället (VIKT 15).

### LÄNGS DEN VINDLANDE STIGEN

Rollpersonerna beger sig i gryningen iväg på den snirkliga tempelstigen. Den följer bergssidorna och växlar snabbt mellan smala stigar, mödosamma klätterstegar och knotiga träbroar över bergssprickor. Snören med böneflaggor som piskar i vinden sitter utspridda längs hela leden.

Det krävs tre slag på tabellen (T6) nedan, innan rollpersonerna når tempelkrönet. Slå om eventuella dubletter. Påminn hela tiden rollpersonerna om det ständigt skiftande vädret med kraftiga snöbyar, orkanvindar och oförsonligt hagel. Kom ihåg att lerkrusens vikt kan ge eventuella minusmodifikationer under vandringen.

1. Vid foten av en hög klippvägg ligger en murken stege i bitar. Högt ovanför fortsätter stigen. Rollpersonerna måste antingen reparera stegen eller klättra upp för väggen. MOTSTÅND 2, HÖG RISK.
2. Ett felsteg får plötsligt den stenlagda gången att falla undan under rollpersonernas fötter. Här krävs en snabb GRUPPHANDLING för att inte rasa ned i avgrunden. MOTSTÅND 4, HÖG RISK.
3. Ett stenkast från vägen ligger en vindpinad kropp invirad i färgglada trasor. Kroppen är gammal och har mumifierats av klimatet. I dess packning finns ett slitstarkt rep, en dolk och ett vackert tianakisk halssmycke.
4. Stigen går genom en vackert uthuggen tunnel in i berget. En bit in övergår tunneln till en naturlig grotta med en

stensatt gång. I mörkret är det svårt att hitta vägen framåt. Man kan ana små gula djurögon i skuggorna. För att hitta rätt väg krävs ett slag på OBSERVANS eller VISDOM. MOTSTÅND 2, LÅG RISK.

5. Vägen slutar vid en underlig hiss uppförd i sten av tianakisk design. Den drivs av en närliggande bäck. Att förstå hur hissen fungerar är svårt. Kanske krävs en donation eller offergåva? MOTSTÅND 3, LÅG RISK. Om rollpersonerna misslyckas måste de hitta en ny väg framåt, slå en extra gång på tabellen.
6. Den breda stigen är täckt med en tjock hinna hal is. Att ta sig uppåt är svårt och ansträngande. Rollpersonerna riskerar att falla och skada lerkrusen eller kana nedför stigen om de inte lyckas med ett slag på RÖRLIGHET eller VILJA.  
MOTSTÅND 1, LÅG RISK.

## TEMPLET PÅ EMAMEKOS KRÖN

En brant stentrappa leder upp till bergets topp. På dess topp finns en öppen pagod som domineras av en enorm, tre meter hög lanternan i sten. Den är uthuggen ur berget med fyra breda springor som har varsin infäst stor esoterisk kristall. Lanternan är av tianakisk design. En av de 40 kg tunga kristallerna har fallit ur och ligger på golvet. Runt den slingrar sig tunna svarta rottrådar av Sorg som pulserar sakta och suger näring ur kristallen. För att tända lanternan behöver rollpersonerna sätta tillbaka den esoteriska kristallen och fylla lanternan med flambalsam. Sorgtrådarna kommer dock att kämpa emot och piska efter den som försöker stjäla dess näring. MOTSTÅND 3, HÖG RISK.

## UPPLÖSNINGEN

Lyckas rollpersonerna tända lanternan flammar den upp med en färgskimrande eld som bränner bort sorgtrådarna. En enorm, öronbedövande virvelvind kommer på ett par sekunder formas runt pagoden, som att all vind i området sugts till den. Efter det försvinner virveln upp i skyn och allt bli alldeles stilla. Ett lätt snöfall börjar långsamt singla ned. Vindarna har äntligen hittat sin vila.

**Text:** Erik Åhlin

**Bild:** Lucas Falk

