

VINDSJÄL - DJUNGELNS DIPLOMATI

Skrivet av Pontus Kjellberg till sällskapet PBS:s tävling i ettbladsscenario på rollspel.nu hösten 2021

I Skuggdjungeln härjar rövare. De gör utfall mot bönderna och stjälar mat, rånar genomresande och sätter skräck i hela landsändan. De har länge varit ett gissel, men nu har de eskalerat och blivit våldsammare än någonsin förr.

SKUGGDJUNGELN

En plats med tät växtlighet och stort djurliv. Här finns det många gömställen, och rövarena växlar mellan de bästa av dem. Här är några exempel:

- I en jättelik grop under marken, dolt av ett stort klippblock.
- Uppe i ett gigantiskt träd, dolt av lövverket.
- På en ö i en liten sjö, dit man bara kommer genom att svinga sig i lianer.
- I en hemlig grotta bakom ett vattenfall, dolt av klängväxter och alger.

STORMANNEN GARO-SEWA

En mäktig ädling. Hen är trevlig mot de hen behöver, men föraktar öppet de med lägre rang. Bor i ett gigantiskt hus på en liten flygande ö, omgivet av stora fruktträd i organiserade odlingar. Hunsat tjänstefolk plockar frukt och vårdar träden. Garo-Sewa har samlat vindsjälarna för att röja upp i djungeln. Än har ingen lyckats.

RÖVARNA

Rövarbandet har bott i trakten i flera år, och har länge inte varit annat än försiktiga tjuvar som knyckt vad de behöver för att överleva. De var barn,

fattiglappar och utstötta som leddes av Loro-Sari och Mawe-Mwe, de enda vuxna i sammanhanget. Utöver rövandet hade de en tillvaro i djungeln där de odlat, samlat frukt och byggt hyddor för att överleva. Rätt trevligt, trots allt.

Men allt gott byttes i fördärv när gamla Loro-Sari somnade in. Då uppstod en skarp konflikt mellan Mawe-Mwe som ville fortsätta som förr, och Karam-Kara som ville använda mer våld och bli rik. Det blev så illa att rövarbandet splittrades i två, som nu båda rör sig i skogen.

MAWE-MWE

De XXX rövarena trivs bättre med att röva och stjäla än att göra hederligt hantverk. De anser att de lever det bästa livet, och mår ofantligt bra med tillvaron som rövare i skogen. Det enda kruxet är att gruppen splittrats i två.

De stjälar bara mat och kläder, och aldrig så mycket att folk inte har något kvar. De leds av Mawe-Mwe, en hårig och bullrig, men vänlig jätte som ofta skrattar. Mawe-Mwe känner sig sviken av Karam-Kara, och vill helst bli ett band igen. Men då måste Karam-Kara be om ursäkt, och lova att låta Mawe-Mwe vara ledare för hela bandet.

- Undviker att skada de som de rövar ifrån, och föredrar att lura ner dem i gropar, snärja dem i rep, eller liknande.
- Slåss inte om de kan undvika det, men skräms gärna.
- Klär sig i stora masker av flätat och färgglatt gräs när de rövar.

KARAM-KARA

Rövarna som följer Karam-Kara är yngre, och har alla ett revansch- och hävdelsebehov. Deras mål är att samla *yina* och värdesaker, ge sig av och börja om någon annanstans där de kan leva lyxliv. De skyr inga medel för att nå sin dröm om en bättre tillvaro.

Karam-Kara är snarstucken, otålig och grinig. Ingenting går tillräckligt fort och hen vill inget hellre än att lämna platsen *nu* för att kunna börja leva på riktigt. Resurserna kan inte komma in snabbt nog. Stämningen spiller över på rövarna som alla vill vara sin hövding till lags. Karam-Kara regerar genom skräck och våldskapital och hen har inget emot att örfila, eller till och med smälla till den som ifrågasätter.

- Har en tam *hiya* (se grundboken sida 106) som är obrottsligt lojal till gruppen, men främst Karam-Kara som uppfostrat den.
- Rövar allt från sina offer, till och med kläderna på kroppen.
- Klär sig i skräckinjagande masker av snidat trä när de rövar.

VINDSJÄLARNA STORMENS BARN

Stormens barn är fem råbarkade vindsjälur ledda av Yorin-Iro. De har rekryterats av Garo-Sewa för samma uppdrag som rollpersonerna. Yorin-Iro har en lång fläta med färglada fjädrar i och illröda, taggiga blomrankor tatuerade. Hen är korrekt och artig, men målmedveten och backar inte för en strid om det behövs. Belöningen är stor, och hen vill helst ha den själv.

Stormens barn har individuellt medelrisk och motstånd 2 i strid. De är beväpnade med stavar, kampkäppar och klotpåkar.

TIPS TILL SL: Använd gärna andra band med vindsjälur som rollpersonerna mött förut här. Det hjälper känslan av kontinuitet.

SPÅR I DJUNGELN

Slå för OBSERVANS varje dag rollpersonerna rör sig genom djungeln. Vid lyckat, slå på tabellen.

1 - En majestätisk *Tenabo* (sida 111) strövar genom djungeln utan att se rollpersonerna.

2 - Rollpersonerna hittar spår efter rövarnas tidigare odlingar, nu nedlusade med *Sobara* (sida 110). De vill kolla i rollpersonernas packning.

3 - En rollperson känner sig iakttagen. Slå T6: 1-2 en rövare som spejar, 3-4 ett vindsjälurband, 5-6 ett hungrigt rovdjur – en *Rwaro* (sida 109).

4 - Rollpersonerna hittar en av rövarnas övergivna lägerplatser. +1 på nästa slag mot OBSERVANS för att söka i djungeln.

5 - Rollpersonerna ser en av Mawe-Mwes vaktposter innan hen ser dem. Vad gör rollpersonerna? Vad är deras plan.

6 - Stridslarm och skrik hörs från en närbelägen väg. Karam-Karas rövare rånar en kryddhandlare och hens livvakter på väg mot Garo-Sewa.

HUR GÖR MAN ALLA NÖJDA?

Garo-Sewa vill ha bort rövarna, men kan motvilligt gå med på halv belöning om ena bandet försvinner. Hen vet inte att det är två band, och behöver först övertygas om det. Kan anlita ett band för att hålla andra rövare borta, men båda banden blir för många.

Karam-Kara har inget emot att fly själv, och utan hen kan resten av rövarna komma överens. Får hen en stor mängd *yina* sticker hen direkt. Hen vägrar acceptera Karam-Kara som ledare om hen inte får vara jämbördig.

Mawe-Mwe vill bara bli sams, och lära ungarna hos Karam-Kara att bli snälla igen. Det kommer ta tid, men det går. Men då måste Karam-Kara försvinna, eller be om ursäkt först och acceptera att Mawe-Mwe bestämmer.