

# ARKIPELAGO ARCANA

## Svävande riket

Imperium vars kärna av administration och makt ligger bland de flygande öarna. Alla öar under och kring dessa är exploaterade kolonier och lydstat. Imperiet har en mäktig flotta av korvetter, fregatter, och drakryttare. De flygande varianterna av skeppen hålls i luften av mäktiga luftmagiker, vars magi försvagas ju närmare världens havsyta de kommer. Drakryttarna består i huvudsak av Ixer. Det är ett av få yrken den bespottade folkgruppen kan vinna status inom, eftersom deras mindre kroppsbyggnad, ihåliga skelett, och glidflygningsförmåga ger dem stora fördelar gentemot mänskliga kollegor.

## Federationen

Många av öarna under och till väster om Svävande riket har tillhört Federationen. De har varit självstyrande, men haft en stark allians och frihandelsavtal med varandra. En efter en har de flesta fallit för Rikets dominans allteftersom detta har utvecklat sin militära kapacitet. Det som kvarstår är några skärvor i väst, till stor del avskurna från varandra av Rikets styrkor eller pirater med kaparbrev från detsamma.

## Kartellen

I öst ligger de öar som tillsammans utgör kartellen. De har få formella förbindelser, och nästan inga långvariga allianser. Gränserna mellan dessa fristater är konstant omstridda; skärmytslingar sker på land och till havs dagligen. Det de inte har tillsammans i form av handel och avtal tar de igen i starka kulturella band och informella regler och traditioner. Den starkaste av dessa är vad som hållit Riket stången: muckar du med en kartellsk fristat muckar du med alla. Deras horn ljuder sina kodade signaler över havet och inom några timmar ansätts dina styrkor vart än de visar sig, med allt vad Kartellens olika flottor har.

## Gränsländerna

Små öar i utkanten av världen är fattiga på resurser och folk, men rika på monster och gömställen. Det är platser för de utslagna, de hatade, och de riktigt ljusskygga. Personer och fraktioner från Gränsländerna hamnar ständigt i konflikt var och när de än visar sig. De lever av plundring och mäter status i skepp och liv de tagit.

## NAMN I VÄRLDEN

**Mansnamn:** Alejandro, Alfredo, Antonio, Camaron, Carlos, David, Enrique, Fernando, Gabino, Hipolito, Joaquin, Jon, Juan, Julio, Manuel, Mario, Miguel, Montserrat, Pablo, Paul, Placido, Raphael, Sergi, Victor.

**Kvinnonamn:** Adelina, Amaia, Anajita, Astrid, Claudia, Conchita, Esmeralda, Esther, Ines, Isabel, Jordi, Judit, Lolita, Luz, Maribel, Marina, Nina, Paloma, Pilar, Raphaela, Sabrina, Sara, Teresa, Victoria.

**Efternamn:** Abril, Alboran, Anaya, Belen, Bisbal, Bose, Carreras, Casal, Consuelos, Cortis, Diego, Domingo, Escobar, Fabiola, Garcia, Gilberte, Jurado, Kortajarena, Lazaro, Lopez, Marin, Marquez, Montero, Montiel, Pantoja, Rey, Sabina, Sastre, Savall, Torroja, Valverde, Verdu, Vinas.

**Ixnamn:** Arero, Atama, Atasi, Biteki, Bitesito, Cemipol, Cemitil, Diro, Katema, Katesi, Patiki, Patisito, Savipol, Savitil, Turo, Vama, Vasi, Ztiki, Ztisito.

## HUR DU SPELLEDER

- **Reagera istället på händelserna** hellre än att planera, och var uppmärksam på när det går att slänga in hinder i spelet. Hinder är sånt som gör spelet intressant: fiender, monster, andra utmaningar.
- **Lyssna noggrant och ställ frågor** som är riktade, kräver svar och driver spelet framåt. ”Vad vet du om de här piraterna?”, ”Finns det hajar i närheten?”, ”Hur känns det att bli behandlad så där? Vill du ge igen på något sätt?”, ”Varför var ni ovänner sist ni sågs? Hur tror du hen ser på den saken nu?”.
- **Var uppmärksam på rollpersonernas Aspekter** och påpeka när du ser att de ställs på sin spets.
- **Låt rollpersonerna lyckas** så länge det inte är något intressant hinder i vägen. Det är inte meningsfullt att stanna upp på allt tänkbart.
- **Håll koll på rollpersonernas tillstånd.** De är inspiration till både dig och spelarna. Hur påverkar det spelet att en rollperson är arg, trött eller skadad?
- **Gör spelledarpersoner minnesvärda.** Alla personer som är värda ett namn är värda en personlighet. Spela över! Vid tvekan, lägg personligheten någonstans på en skala mellan galen och awesome!

Ta loss detta ark.

## RULLA TÄRNING

När du försöker överkomma ett hinder rullar du sexsidiga tärningar. Börja med en. Om du har en bakgrund som kan hjälpa dig lägger du till en tärning. Om bakgrunden är okryssad lägger du sedan till lika många som bakgrunden har prickar. Du kan också spendera XP för att få lägga till ytterligare tärningar (1 XP per extra tärning), men aldrig fler än 3 XP på ett tärningskast.

Alla tärningar som visar 4 eller högre är lyckade. Du behöver lika många lyckade tärningar som utmaningens svårighetsnivå (oftast 3).

**Om du klarar det** och Erfarenheten tidigare var okryssad kryssar du den nu.

**Om du misslyckas** och Erfarenheten tidigare var kryssad försvinner krysset nu (om du inte använde någon Erfarenhet får du ta bort kryss från vilken du vill). Spelledaren eskalerar situationen på något sätt, varefter du kanske kan försöka igen.

## ASPEKTER

Dina aspekter definierar dig som person. Agerar du i enlighet med någon av dina aspekter får du 1 XP; om en Aspekt försätter dig i trubbel får du 2 XP. Om du agerar i motsats till någon av dina aspekter har du möjlighet att stryka den aspekten och få 3 XP.

När du har 5 XP kan du köpa dig en av följande (baserat på något som hänt eller framkommit i spel): en ny Erfarenhet, en extra prick i en av de Erfarenheter du har, en ny Aspekt, eller en Fördel om det pågående äventyret har några. Detta kan du göra när som helst under spelets gång.

## TILLSTÅND

Spelledaren eller du själv kan tillfoga din rollperson Tillstånd. De ger information om din rollpersons situation och kan hjälpa dig när du inte riktigt vet hur din rollperson ska agera.

## ÅTERHÄMTNING

En återhämtningsscen är en scen där din rollpersons historia, motivationer, Aspekter och Erfarenheter utforskas. Den kan äga rum ”nu” eller vara en flashback. Du kan ta bort alla kryss från dina Erfarenheter och/eller ta bort ett Tillstånd (om scenen passar för det) genom att ha en återhämtningsscen.

Ta loss detta ark.

## RULLA TÄRNING

När du försöker överkomma ett hinder rullar du sexsidiga tärningar. Börja med en. Om du har en bakgrund som kan hjälpa dig lägger du till en tärning. Om bakgrunden är okryssad lägger du sedan till lika många som bakgrunden har prickar. Du kan också spendera XP för att få lägga till ytterligare tärningar (1 XP per extra tärning), men aldrig fler än 3 XP på ett tärningskast.

Alla tärningar som visar 4 eller högre är lyckade. Du behöver lika många lyckade tärningar som utmaningens svårighetsnivå (oftast 3).

**Om du klarar det** och Erfarenheten tidigare var okryssad kryssar du den nu.

**Om du misslyckas** och Erfarenheten tidigare var kryssad försvinner krysset nu (om du inte använde någon Erfarenhet får du ta bort kryss från vilken du vill). Spelledaren eskalerar situationen på något sätt, varefter du kanske kan försöka igen.

## ASPEKTER

Dina aspekter definierar dig som person. Agerar du i enlighet med någon av dina aspekter får du 1 XP; om en Aspekt försätter dig i trubbel får du 2 XP. Om du agerar i motsats till någon av dina aspekter har du möjlighet att stryka den aspekten och få 3 XP.

När du har 5 XP kan du köpa dig en av följande (baserat på något som hänt eller framkommit i spel): en ny Erfarenhet, en extra prick i en av de Erfarenheter du har, en ny Aspekt, eller en Fördel om det pågående äventyret har några. Detta kan du göra när som helst under spelets gång.

## TILLSTÅND

Spelledaren eller du själv kan tillfoga din rollperson Tillstånd. De ger information om din rollpersons situation och kan hjälpa dig när du inte riktigt vet hur din rollperson ska agera.

## ÅTERHÄMTNING

En återhämtningsscen är en scen där din rollpersons historia, motivationer, Aspekter och Erfarenheter utforskas. Den kan äga rum ”nu” eller vara en flashback. Du kan ta bort alla kryss från dina Erfarenheter och/eller ta bort ett Tillstånd (om scenen passar för det) genom att ha en återhämtningsscen.

Ta loss detta ark.

## RULLA TÄRNING

När du försöker överkomma ett hinder rullar du sexsidiga tärningar. Börja med en. Om du har en bakgrund som kan hjälpa dig lägger du till en tärning. Om bakgrunden är okryssad lägger du sedan till lika många som bakgrunden har prickar. Du kan också spendera XP för att få lägga till ytterligare tärningar (1 XP per extra tärning), men aldrig fler än 3 XP på ett tärningskast.

Alla tärningar som visar 4 eller högre är lyckade. Du behöver lika många lyckade tärningar som utmaningens svårighetsnivå (oftast 3).

**Om du klarar det** och Erfarenheten tidigare var okryssad kryssar du den nu.

**Om du misslyckas** och Erfarenheten tidigare var kryssad försvinner krysset nu (om du inte använde någon Erfarenhet får du ta bort kryss från vilken du vill). Spelledaren eskalerar situationen på något sätt, varefter du kanske kan försöka igen.

## ASPEKTER

Dina aspekter definierar dig som person. Agerar du i enlighet med någon av dina aspekter får du 1 XP; om en Aspekt försätter dig i trubbel får du 2 XP. Om du agerar i motsats till någon av dina aspekter har du möjlighet att stryka den aspekten och få 3 XP.

När du har 5 XP kan du köpa dig en av följande (baserat på något som hänt eller framkommit i spel): en ny Erfarenhet, en extra prick i en av de Erfarenheter du har, en ny Aspekt, eller en Fördel om det pågående äventyret har några. Detta kan du göra när som helst under spelets gång.

## TILLSTÅND

Spelledaren eller du själv kan tillfoga din rollperson Tillstånd. De ger information om din rollpersons situation och kan hjälpa dig när du inte riktigt vet hur din rollperson ska agera.

## ÅTERHÄMTNING

En återhämtningsscen är en scen där din rollpersons historia, motivationer, Aspekter och Erfarenheter utforskas. Den kan äga rum ”nu” eller vara en flashback. Du kan ta bort alla kryss från dina Erfarenheter och/eller ta bort ett Tillstånd (om scenen passar för det) genom att ha en återhämtningsscen.



Ta loss detta ark.

## RULLA TÄRNING

När du försöker överkomma ett hinder rullar du sexsidiga tärningar. Börja med en. Om du har en bakgrund som kan hjälpa dig lägger du till en tärning. Om bakgrunden är okryssad lägger du sedan till lika många som bakgrunden har prickar. Du kan också spendera XP för att få lägga till ytterligare tärningar (1 XP per extra tärning), men aldrig fler än 3 XP på ett tärningskast.

Alla tärningar som visar 4 eller högre är lyckade. Du behöver lika många lyckade tärningar som utmaningens svårighetsnivå (oftast 3).

**Om du klarar det** och Erfarenheten tidigare var okryssad kryssar du den nu.

**Om du misslyckas** och Erfarenheten tidigare var kryssad försvinner krysset nu (om du inte använde någon Erfarenhet får du ta bort kryss från vilken du vill). Spelledaren eskalerar situationen på något sätt, varefter du kanske kan försöka igen.

## ASPEKTER

Dina aspekter definierar dig som person. Agerar du i enlighet med någon av dina aspekter får du 1 XP; om en Aspekt försätter dig i trubbel får du 2 XP. Om du agerar i motsats till någon av dina aspekter har du möjlighet att stryka den aspekten och få 3 XP.

När du har 5 XP kan du köpa dig en av följande (baserat på något som hänt eller framkommit i spel): en ny Erfarenhet, en extra prick i en av de Erfarenheter du har, en ny Aspekt, eller en Fördel om det pågående äventyret har några. Detta kan du göra när som helst under spelets gång.

## TILLSTÅND

Spelledaren eller du själv kan tillfoga din rollperson Tillstånd. De ger information om din rollpersons situation och kan hjälpa dig när du inte riktigt vet hur din rollperson ska agera.

## ÅTERHÄMTNING

En återhämtningsscen är en scen där din rollpersons historia, motivationer, Aspekter och Erfarenheter utforskas. Den kan äga rum ”nu” eller vara en flashback. Du kan ta bort alla kryss från dina Erfarenheter och/eller ta bort ett Tillstånd (om scenen passar för det) genom att ha en återhämtningsscen.

Ta loss detta ark.

## RULLA TÄRNING

När du försöker överkomma ett hinder rullar du sexsidiga tärningar. Börja med en. Om du har en bakgrund som kan hjälpa dig lägger du till en tärning. Om bakgrunden är okryssad lägger du sedan till lika många som bakgrunden har prickar. Du kan också spendera XP för att få lägga till ytterligare tärningar (1 XP per extra tärning), men aldrig fler än 3 XP på ett tärningskast.

Alla tärningar som visar 4 eller högre är lyckade. Du behöver lika många lyckade tärningar som utmaningens svårighetsnivå (oftast 3).

**Om du klarar det** och Erfarenheten tidigare var okryssad kryssar du den nu.

**Om du misslyckas** och Erfarenheten tidigare var kryssad försvinner krysset nu (om du inte använde någon Erfarenhet får du ta bort kryss från vilken du vill). Spelledaren eskalerar situationen på något sätt, varefter du kanske kan försöka igen.

## ASPEKTER

Dina aspekter definierar dig som person. Agerar du i enlighet med någon av dina aspekter får du 1 XP; om en Aspekt försätter dig i trubbel får du 2 XP. Om du agerar i motsats till någon av dina aspekter har du möjlighet att stryka den aspekten och få 3 XP.

När du har 5 XP kan du köpa dig en av följande (baserat på något som hänt eller framkommit i spel): en ny Erfarenhet, en extra prick i en av de Erfarenheter du har, en ny Aspekt, eller en Fördel om det pågående äventyret har några. Detta kan du göra när som helst under spelets gång.

## TILLSTÅND

Spelledaren eller du själv kan tillfoga din rollperson Tillstånd. De ger information om din rollpersons situation och kan hjälpa dig när du inte riktigt vet hur din rollperson ska agera.

## ÅTERHÄMTNING

En återhämtningsscen är en scen där din rollpersons historia, motivationer, Aspekter och Erfarenheter utforskas. Den kan äga rum ”nu” eller vara en flashback. Du kan ta bort alla kryss från dina Erfarenheter och/eller ta bort ett Tillstånd (om scenen passar för det) genom att ha en återhämtningsscen.

# ARAVON TIEL

Arvingens trogne tjänare, som studerat förbjuden kanaliseringskonst i smyg.

## Erfarenheter

●●○○○ **Vattenmagiker**

Känner kallet från havet, kan kanalisera vattnets arcana

●●●●○ **Före detta palatsbetjänt**

Växte upp i societeten som åskådare och medhjälpare

●○○○○ **Naturlig sjöman**

Upptäckt en fallenhet och kärlek för havets farkoster

●●●○○ **Ett hemligt liv**

Spionerat på luftadepter och smugit med sina talanger och förehavanden

○○○○○ \_\_\_\_\_

---

## Aspekter

**Lojal mot arvingen**

Varit med under dennes uppväxt och sedemera flykt

**Avsky mot luftmagi**

Luftmagins särställning i Riket är en stor källa till avund

**Självutplånande**

Har alltid satt andra före sig själv, döljer sitt inre kall

---

## TILLSTÅND

| Fast | Skadad | Död | Trött | Arg | Vilse | Skakad | Jagad |
|------|--------|-----|-------|-----|-------|--------|-------|
|      |        |     |       |     |       |        |       |

Ta loss detta ark.

# TABI ROYAL

Kan göra anspråk på tronen och är därför jagad av Stordrottningen.

## Erfarenheter

●●●○○ **Kungligt blod**

Uppvuxen i kunglig miljö och väl medveten om sin plats

●●●●○ **Kunglig lönnmördarträning**

Den bästa träningen för att tjäna tronen

●●○○○ **Gömd bland bönder**

Spenderat ett par år bland pöbeln när det blev oroligt hemma

●○○○○ **Luftadept**

Har oväntat upptäckt en kraft, senare i livet än de flesta

○○○○○ \_\_\_\_\_

---

## Aspekter

### Stolthet

Tronarvingen är väl medveten om sitt arv och kräver respekt

### Kluven kärlek

Förälskad i sin barndomsvän, och i rebellen

### Fredsivrare

Har sett pöbelns lidande under kriget och vill avsluta det

---

## TILLSTÅND

| Fast | Skadad | Död | Trött | Arg | Vilse | Skakad | Jagad |
|------|--------|-----|-------|-----|-------|--------|-------|
|      |        |     |       |     |       |        |       |

Ta loss detta ark.



# GENERAL GIDEON

Vän till arvingen som nu kämpar för att få denne tillbaka hem.

## Erfarenheter

●●●●○ **Dekorerad krigare**

Saknar motstycke i krigskonst, vilket är välkänt

●○○○○ **Lågadliga familjeband**

Vet hur man för sig i societeten och vem som är vem

●●○○○ **Flygskeppsofficer**

Auktoritär och kunnig inom flygskeppens alla konster

●●●○○ **Välberest**

Hemma i hamnar, känner någon överallt

○○○○○ \_\_\_\_\_

---

## Aspekter

**Lojal mot tronföljden**

Rätt ska vara rätt, och tronarvingen *ska* sitta på tronen

**Imperialist**

Riket ska rädda världen genom total dominans

**Skyldig ett liv**

Blev oväntat räddad av Ztipol under sin flykt från Riket

---

## TILLSTÅND

| Fast | Skadad | Död | Trött | Arg | Vilse | Skakad | Jagad |
|------|--------|-----|-------|-----|-------|--------|-------|
|      |        |     |       |     |       |        |       |

Ta loss detta ark.

# FUTI PAVEO

Vill störta monarkin och Svävande Riket. Också livskamrat till arvingen.

## Erfarenheter

●●●●○ **Smugglare**

Att ta gods och folk förbi diverse hinder är din specialitet

●●○○○ **Uppviglare**

Du kan inspirera och engagera mot förtryck, och känner fraktionerna i myllan

●○○○○ **Uppvuxen hos medikus**

Gifter, medicin och vård har du fått lära dig om sedan barnsben

●●●○○ **Farkosternas mästare**

Alla båtar, skepp, flygskepp du styr är som förlängningar av dig

○○○○○ \_\_\_\_\_

---

## Aspekter

### Kartellsk rebell

Riket har ingen rätt att lägga sig i. Det har ingen annan heller.

### Förälskad i tronarvingen

Kärleken är blind, och dessutom visste du inte om sanningen

### Religiös sjöfarare

Ber ofta till Aquaticus och ser vattenmagiker som dennes profeter

---

---

## TILLSTÅND

| Fast | Skadad | Död | Trött | Arg | Vilse | Skakad | Jagad |
|------|--------|-----|-------|-----|-------|--------|-------|
|      |        |     |       |     |       |        |       |

Ta loss detta ark.

# ZTIPOL

En Ix som blev kickad från flygdragonerna pga tjyveri.

## Erfarenheter

●●●●○ **Utkastad drakryttare**

Du kan flyga drakar, kalla på dem, och känner till organisationen

●●○○○ **Främmande art**

Bespottad, men tillhör en gemenskap. Kan glidflyga, som alla Ixer

●●●○○ **Fattigt förflutet**

Att överleva i fattigdom krävde intuition, tjuvkunskap, och innovation

●○○○○ **Gatumagiker**

Du kan få saker att försvinna/komma fram, eller på annat sätt vara flink

○○○○○ \_\_\_\_\_

---

## Aspekter

### Svårt för ditt och mitt

Om det är något du behöver (eller villhöver) så... ja...

### Hjälper de utsatta

Oavsett om det är fattiga på gatan eller förrädare på flykt

### Ilska mot flygdragonerna

Trots idog tjänstgöring kastade de ut dig för en liten skitsak

---

## TILLSTÅND

| Fast | Skadad | Död | Trött | Arg | Vilse | Skakad | Jagad |
|------|--------|-----|-------|-----|-------|--------|-------|
|      |        |     |       |     |       |        |       |

Ta loss detta ark.

# ÄVENTYR: ARVINGEN

*Det Svävande Riket expanderar sin domän.  
Storkrig bryter ut i arkipelagen.*

*En rättmätig arvinge, en fallen krigare, en rebell,  
och deras vänner försöker alla förverkliga sina  
öden.*

*När morgondimman skingras blottas slaglinjerna;  
det lilla smuggelskeppet i korselden skjuts i sank  
och våra hjältar är i vattnet...*

## Platser av intresse

**Citadellstaden** är huvudstad i Svävande riket. Palatset finns här, tillsammans med en stor garnison, flottans högkvarter och ett helt kompani med flygdragoner.

**Bisbal-Marquez** är Svävande rikets flottbas. Här tränas också flygdragonerna, och det är hit de tama drakarna flyger när de förlorat sin ryttare.

**Port Verdunaz** ligger i Svävande rikets hjärta. Alla andra flygande öar roterar runt denna, ett varv per år. Här är luftmagin lätt att styra och därför har luftmagikerna sin akademi här. De styr i staden, i en känslig maktbalans mellan dem och tronen.

**Port Torroja** är en frihandelstad fylld med pirater, sjöfolk, handelsfolk och annat kreti och pleti. Här får du göra vad du vill, så länge du inte ställer till med bråk.

**Gremlin** är den största ön i Gränsländerna. Den har blivit ett nav för piratflottor, desertörer och utslagna. Så här nära avgrunden är magin stark och oberäknelig.

**Port Karbuto** var förut Federationens administrativa centrum. Numera motståndsrörelsens hjärta.

## Exempel på fler erfarenheter

Spion • Slagskämpe • Förhandlare • Monstertämjare • Beryktad • Avgrundsutforskare • Skeppstillverkare • Pirat • Luftpirat • Risktagare

## Exempel på fler aspekter

Federationstrogen • Förälskad i någon • Dumdristig • Besatt av djupet • Auktoritär ledare • Empatisk • Vill alltid laga och förbättra • Rotlös tillvaro • Principfast (kräver sen särskild princip) • Velig och osäker • Orimlig ambition

## Exempel på hinder och svårigheter

### Normalsvåra situationer (svårighet 3)

Ta sig ur vattnet till närmsta båt • kalla på herrelös drake • ducka för handvapeneld • undvika attacker från mediokra magiker • navigera ett smidigt skepp undan en större motståndare • få till ett skottläge i luftstrid • förhandla ur ett starkt förhandlingsläge.

### Svårare situationer (svårighet 4)

Skjuta mot en smidig motståndare eller mindre skepp • komma i läge för att borda annan farkost • signalera herrelös drake att utföra uppgift • få undan sitt lilla skepp från en lindorm • undvika attackerande haj • ta sig loss när en är bunden.

### Ännu svårare situationer (svårighet 5)

Med magi hålla luftfregatt flygande i strid • få in en attack mot mäktig magiker (exempelvis Stordrottningen) • slåss mot många motståndare • ta sig ur ett bakhåll • använda vattenmagi högt upp i luften eller luftmagi vid vattenytan • attackera lindorm.

## OM ARKIPELAGO ARCANA

Detta spel är skrivet av Björn Wärmedal och utgivet under licensen Creative Commons Zero 1.0 (<https://creativecommons.org/share-your-work/public-domain/cc0/>). Det är till viss del inspirerat av John Harpers spel Lady Blackbird, som jag tycker att alla borde läsa.