

VANDRERNE

MARELYS

- Et eventyr

Av Øivind Stengrundet

MARELYS

OVERBLIKK

Rollene blir bedt om å spore opp en ungdomsgjeng som har forsvunnet i nærheten av et gammelt fyr. De lokale sier at fyret er hjemsoekt, men hva kommer egentlig de mystiske lysene av? Eventyret kan spilles frittstående eller som et sidespor til andre eventyr på Velosan (du finner mer om øya Velosan her: <http://www.vandrerne.net/?p=167>).

BAKGRUNN

På øya Velosan ligger det et gammelt fyr som ikke har vært i drift på over tretti år. Det kalles Trelans fyr, etter den siste fyrvokteren som bodde der helt til han døde. Siden har fyret stått tomt, men de siste 3-4 årene har man av og til kunnet se flakkende lys fra det gamle tårnet. Ingen har klart å forklare hva lysene kommer av, og ryktet har derfor spredt seg om at dette er «marelys», rester av sjeler fra avdøde sjømenn.

De unge på øya fnyser litt av disse ryktene, og mener det bare er dum overtro fra gamle sjømenn. Derfor bestemte fire av dem seg for å undersøke tårnet, og dro ut tidlig en kveld mens lysene syntes. De kom ikke tilbake dagen etter.

Den egentlige hemmeligheten er at fyret brukes som ankomstbase for en gjeng med smuglere. Øya Velosan, og særlig byen Solstad, legger ganske stiv skatt på alle varer som importeres hit, og tre driftige karer fra øya har derfor satt opp et lite smuglernetverk med kontakter på nærliggende øyer. Det er særlig krydder, tekstiler og våpen som smugles, og særlig sistnevnte er lønnsomt, da de selges til soldatene som er på opplæring i Strandfort. «Marelysene» er signallys til skipene som kommer med smuglervarer, og det er smuglerne selv som har satt ut ryktet om hjemsoeking.

De fire ungdommene overrasket smuglerne mens de sorterte varene for oppbevaring, og de ble raskt tatt til fange. Nå sitter de bundet i kjelleren på det gamle fyret, mens smuglerne prøver å bestemme seg for hva de vil gjøre med dem. Smuglernes leder, Irarim Langlegg, prøver å overtale de andre to til å sende ungdommene bort med neste skip, mens Ortas Riggklatrer heller vil drepe dem for å unngå vitner.

START

Eventyret starter i Solstad en tidlig ettermiddag, da et middelaldrende ektepar kommer opp til rollene. De er tydelig nervøse for å møte Vandrere, og virker usikre på hvordan de skal komme til saken. Omsider får derimot lagt fram problemet sitt:

De heter Davina (Grønnfinger) og Samir (Oksetrekker). De forklarer at de har en sønn på 14 år, som sammen med noen bekjente var oppsatt på å undersøke det gamle fyrtårnet øst på øya. De dro derfor av sted i går kveld, men siden de ikke har kommet tilbake, er foreldrene nå engstelige for om noe kan ha skjedd. De vil fortelle om de mystiske lysene, og virker overbevist om at marelysene har tatt sønnen deres. De ber rollene innstendig om hjelp, selv om de ikke har penger eller annen belønning

å komme med. De vet at det snart mørkner, men håper rollene kan dra så fort som mulig, så ikke sønnen må være ute der enda en natt med marelysene. Hvis rollene tar på seg oppdraget, vil de være særdeles takknemlige, og Davina vil felle noen tårer av takknemlighet.

SCENER

Her er noen scener som kan skje underveis i spillet, litt avhengig av hva rollene velger å gjøre.

- Møtet med Davina og Samir. De vil være nervøse og engstelige, og nærmest trygle rollene om hjelp til å finne sønnen og vennene hans.
- Når rollene ser fyret for første gang, vil disen allerede ha seget inn fra havet, og det vil dukke opp lys oppe i tårnet. Fra avstand vil det se ut som om lysene danser og flytter på seg i tåka, men når de kommer nærmere vil det være klart at det er fakler som lyser inne i tårnet.
- Møtet med smuglerne. Hvis rollene klarer å snike seg inn på tårnet (test mot [FYSIKK] med +1), vil de kunne se og høre smuglerne diskutere hva de skal gjøre med ungdommene. Ortas er ivrig etter å drepe dem og kaste dem i havet, mens Irarim argumenterer for å sende dem av gårde på neste skip.
 - Hvis de ikke klarer å snike seg inn, vil smuglerne oppdage dem, og forskanse seg inne i tårnet. Derifra vil de skyte etter rollene med pil og buer, godt gjemt bak smale vinduer. Hvis rollen prøver å skyte tilbake får de dermed -4 på treffe smuglerne.
- Møte med ungdommene som ligger bundet i kjelleren. De vil være livredde når rollene kommer ned, og må virkelig overbevises om at rollene vil dem vel.
- Hjemkomst med ungdommene. Davina og Samir vil møte dem ved inngangen til byen, og kaste seg om halsen på sønnen Erdog. De andre ungdommene vil ta dette som et signal, og spurte inn til byen for å finne sine egne foreldre. Samir vil tårevått takke alle, og tilby dem en dolk som belønning (verdt 6 truller).

SLUTT

Her er noen alternativer til hvordan eventyret kan slutte:

- Rollene sniker seg inn på smuglerne og overrumpler dem, enten med list eller gjennom direkte kamp. De finner ungdommene, og mottar Davina og Samirs uendelige takknemlighet.
- Rollene klarer ikke å overraske smuglerne, men må kjempe for å komme seg inn i tårnet. Når de kommer inn, vil Ortas ha rukket å drepe en av ungdommene.
- Rollene dør i forsøket på å redde ungdommene, fordi de ikke klarte å snike seg inn på smuglerne.

HINDRINGER

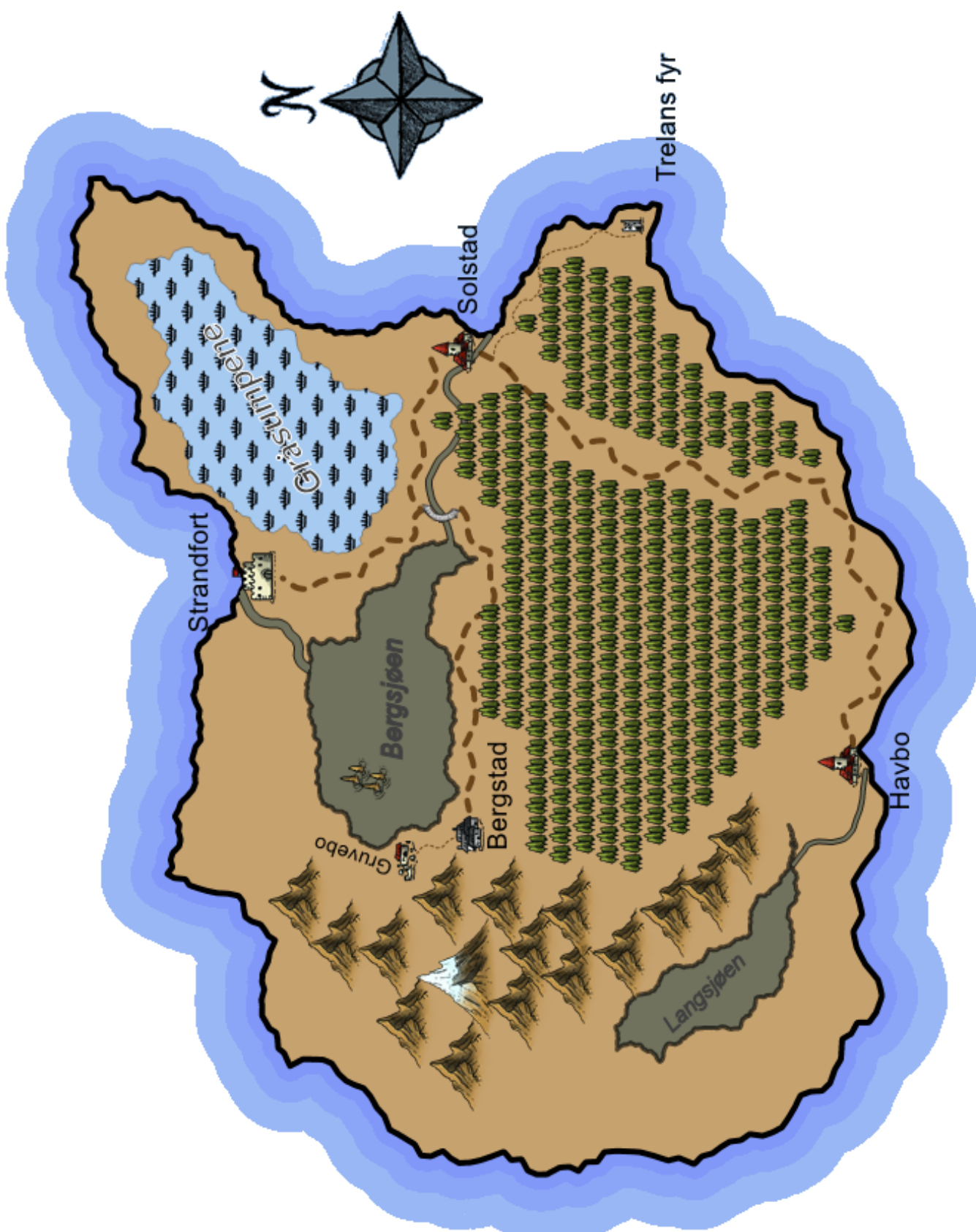
- Tre smuglere (se 'Biroller') som ikke akter å gi seg uten kamp.
- Ungdommene er vettskremte når de blir funnet, og hvis rollene ikke prøver å roe dem ned før de befrir dem, vil de sparke vilt for å holde dem unna seg. Regn med en [TEKNIKK] på 6 for disse sparkene, som vil gjøre 1 skade hver.
- Tåka som ligger rundt tårnet. Den vil gi -1 på alle forsøk på magi som krever god sikt (sende noe inn i tårnet gjennom vinduet, fly for å rekognosere, osv).

HJELP

- Tåka gjør det lettere å snike seg innpå smuglerne (test mot [FYSIKK] med +1).
- Davina og Samir kan gi dem navnene på ungdommene, som kan gjøre det enklere å få roet dem ned.

BIROLLER

Armat Stenkloyver	Øyhøvding på Velosan. Stor og sterk, men drar litt på årene. Virker tydelig nervøs for det som har skjedd.
Davina Grønnfinger	Erdogs mor. Grått hår, smilerynker.
Samir Oksetrekker	Erdogs far. Lang og sterk, men litt krokrygget og giktbrudden. Bruker enkle briller.
Erdog	Davina og Samirs sønn. Brunt hår, med masse fregner. Tøff utenpå, men forsiktig inni.
Avina	Erdogs venninne. Langt, lyst hår.
Kalpon	Erdogs kompis. Kort, lyst hår. Har litt blod i håret etter å ha kuttet seg opp da han ble kastet i kjelleren.
Vertas	Erdogs kompis. Krøllete svart hår. Lesper litt når han snakker.
Irarim Langlegg	Smugler. Lang og hengslete. Snakker ganske langsomt. F: 6, V: 7, T: 6, LP: 17
Ortas Riggklatrer	Smugler. Litt lubben, med kort svart hår og buskete øyenbryn. F: 5, V: 6, T: 7, LP: 15
Sentor Nettknyter	Smugler. Kort og smidig. Stille, snakker sjelden. F: 7, V: 4, T: 7, LP: 18.



Trelans fyr

Solstad

Strandfort

Bergsjøen

Bergstad

Gruvebo

Havbo

Langsjøen

Gråstimpene