

VANDRERNE

UNDER
EN
UNG
HIMMEL

- Et eventyr

Av Øivind Stengrundet

UNDER EN UNG HIMMEL

OVERBLIKK

Rollene må undersøke et gammelt tempel, samtidig som de må ta stilling til etiske dilemmaer rundt menneskeofring.

BAKGRUNN

På den avsidesliggende øya Avarde har de oppdaget en gammel steinstruktur inne i skogen, overgrodd og dels sammenrast. Rådet som styrer på den lille øya har oppfattet at folk har blitt urolige av oppdagelsen, og har kontaktet Vandrerne for å finne ut mer om hva denne bygningen egentlig er.

Bygningen er et gammelt tempel, bygget for over tusen år siden, av et folk som for lengst har gått i glemmeboken. Det besto opprinnelig av tre bygninger, som siden ble bygget sammen med bueganger. De to mindre bygningene er nå så godt som sammenrast, men deler av den sentrale bygningen er fortsatt noenlunde intakt. På veggene kan det ennå skimtes bilder risset inn av de opprinnelige beboerne. (For mer om tempelbygningene, se tillegget til dette eventyret.)

Tempelet ble bygget for å tilbe noen mystiske skapninger fantes på øya, og en av dem finnes her fortsatt. Det er et sump troll, en skapning som lever det meste av livet i sumpvann og kan bli opptil hundre år gammel. Det spiser utelukkende planter, og kan bli nesten tre meter langt. Det beveger seg med langsomme bevegelser, og holder seg stort sett for seg selv. (Se eget tillegg om sumptrollet.)

Noe av det spesielle med øya Avarde, er at ingen som bor her er over 30 år. Når en innbygger blir 30 år, blir de ofret til "Naturgudene" i en høytidelig seremoni. Da møter alle innbyggerne opp (rundt 1000), og den utvalgte gis en drikk av naturlige urter som stenger all smerte ute. Deretter blir de brent levende på et bål, og asken blir i ettertid brukt som næring til åkrene rundt byen. Dette "overgangsritualet" har pågått på øya helt siden den ble kolonisert på ny for snart tre hundre år siden.

Det er straks tid for et slikt overgangsritual, der to tvillinger gjør seg klar til å forenes med naturen. Mannen gleder seg til å bli ett med øya, mens søsteren hans har begynt å stille spørsmål ved om dette virkelig er riktig.

START

Eventyret starter på Cnāwan, når rollene blir kalt inn til Fermar Ildtunge, en erfaren Vandrør (og medlem av Vandrernes råd). Han er en ganske stor kar, med grått hår og et lunt smil (mer om Fermar finnes på side 79 i boka). Han vil fortelle dem at oppdraget går ut på å undersøke steinbygningen, samt be dem oppdatere informasjonen Vandrerne har om øya. Det eneste de har fra før, er en foreldet beskrivelse fra like etter at øya ble ny-kolonisert. Han er ivrig etter å lære mer om hvordan øya ser ut nå, med skikker, styreset og befolkning. Han sender også med

dem papir og kullstifter for om mulig å få kopiert kart over øya.

Fermar vil også utnevne en leder og referent for oppdraget, og opplyse dem om at et Seilerskip vil stå klart og vente på dem neste morgen.

(Med mindre du har god tid, kan selve seilturen bare beskrives i to-tre setninger, f.eks.: “Dere er heldige med været på seilturen, og med unntak av litt rullende bølger en av nettene, skjærer skipet fint gjennom sjøen. Selv om dere seiler ganske nær noen øyer de første par dagene, blir det etter hvert tomt på havet rundt dere, og når dere kommer fram tidlig på ettermiddagen den fjerde dagen, er det liten tvil om at Avarden ligger ganske ensomt til.”

SCENER

Dette er en liten oversikt over noen scener som kan skje underveis i eventyret. Alle trenger ikke å skje, det kommer an på hva spillerne velger å gjøre.

- Møtet med Fermar før avreise. Fermar vil gi dem oppdraget, utnevne leder og referent, og sende dem med papir og kullstifter for å kunne lage kart.
- Mottagelse. Rollene vil bli møtt av et ungt par som presenterer seg som Einirell og Tomotoa, utsendinger fra øyrådet. De vil være deres guider under oppholdet, og vil svare på spørsmål fra rollene. De vil også vise dem hvor de skal bo, og forklare dem at de vil bli tatt med til steinbygningen neste morgen. Når de er sikre på at rollene har kommet seg trygt i hus, vil Einirell og Tomotoa trekke seg tilbake for kvelden.
- Møte med en av tvillingene. Hvis rollene går ut den første kvelden, vil de møte på Tarina, en av tvillingene som skal ofres kvelden etter (hun kan også komme og banke på huset deres hvis de ikke går ut). Hun vil være litt beskjeden til å begynne med, men så begynne å spørre ut rollene om hvordan skikkene er ellers i verden; om det også ofres mennesker til naturen andre steder. Hun vil ikke virke redd for å dø på dette møtet, heller full av undring og ettertenksom.
- Møte med Amarin, rådets leder. Han har ansvar for det lille av nedskrevne annaler som finnes på øya, inkludert kartene. Han vil gledelig la dem få kopiere kartene, og også la dem få se en kopi av nedtegnelsene til de opprinnelige nybyggerne som kom hit for snart 300 år siden.
- Utforskingen av ruinen. De vil bli ledet på en tre timer marsj innover i skogen for å komme til steinbygningen. Kanskje de oppdager noen sjeldne blomster underveis (f.eks. Blåstråle, se s.54 i boken)? Ved ruinen kan de komme til å bli oppmerksomme på sumptrollet som bor i sumpene innenfor tempelet. Sumptrollet vil ikke være aggressivt, med mindre rollene angriper det. For mer om tempelet og sumptrollet, se tillegget til eventyret.
- Overgangsritualet. Einirell og Tomotoa vil insistere på at rollene blir med på seremonien om kvelden etter at de kommer tilbake fra ruinen. Amarin vil hilse på dem før ritualet, før han går fram og leder hele seremonien. Han vil blant annet holde en tale før tvillingene føres fram (se under). Tarina vil rope ut når hun og broren føres fram, og rope ut at “Dette er feil! Naturen bryr seg ikke om vi lever eller dør! Jeg vil ikke dø, det er mye jeg vil oppleve ennå!”

Dette vil utløse mumling og diskusjon blant tilskuerne, men ritualet vil gå som vanlig. Tarina vil derimot ikke drikke urtedrikken, og hvis ikke ritualet stoppes, vil hun skrike ut i voldsomme smerter når bålet tennes rundt henne. Vil rollene gripe inn, eller la øyboernes ritual gå som vanlig?

- Amarins tale: “Brødre og søstre, i dag er en gledens dag. I dag skal to av våre egne forenes med naturen, bli ett med alt som lever og gror rundt oss. Tarina og Taron skal opphøyes til noe større enn oss, og de går villig inn i en ny tilstand for å sikre vår videre overlevelse. La oss sammen sende dem videre inn i evigheten, og hylle deres innsats. La de utvalgte komme frem!”

SLUTT

Alternative endelser på eventyret. Dette er bare forslag til hvordan det kan ende, dette vil komme an på hvordan rollene velger å løse utfordringene.

- Rollene får kartlagt tempelet og laget nye kart, men reiser før kveldsritualet begynner. Beskriv hvordan Fermar takker dem for innsatsen når de kommer tilbake til Cnāwan.
- Rollene bivåner ritualet uten å gripe inn, og reiser tilbake neste morgen. La rollene snakke sammen om hva de har opplevd før de legger seg den kvelden, og beskriv hvordan de går ombord i skipet med en gnagende følelse av uro før eventyret slutter.
- Rollene griper inn i seremonien og stopper ritualet. Dersom de klarer å overbevise øyfolket der og da om at de gjør det rette, så vil de få dra. Dersom de ikke klarer å overbevise dem, vil de bli angrepet og overmannet, for så å bli ofret selv.
- Rollene tar med seg Tarina i hemmelighet og drar fra øya før ritualet kan begynne.

HINDRINGER

- Sumptrollet. Det er i utgangspunktet ikke aggressivt, men dersom det overrasket eller føler seg truet vil det forsvare seg med alle midler.
- Øyfolkets fordommer. De kjenner bare sin lille verden, og tror at alt de gjør er riktig. De har aldri sett en dhrall, og hvis noen av rollene er dhraller, vil øyfolket behandle dem som om de var dyr. I tillegg er de sikre på ofringene er det eneste riktige å gjøre.
- Einirell og Tomotoa. Dersom rollene prøver å stoppe ritualet, eller bortføre Tarina før ritualet kan begynne, vil paret prøve å stoppe dem.

- **HJELP**

- Einirell og Tomotoa. Det unge paret vil hjelpe rollene med alt de trenger, så lenge det ikke går på tvers av øyfolkets overbevisning. De vil også være guidene deres til tempelet.

- De vil se en stor steinplatting fylt med ved på stranden ved siden av byen, og husene er pyntet med blomster som til fest. Dette bør gi rollene et hint om at noe er på gang.

BIROLLER

Fermar Ildtunge	Medlem av Vandrernes råd. Rundt 50 år gammel. Han er en ganske stor kar, med grått hår og et lunt smil(mer om Fermar finnes på side 79 i boka).
Einirell	Halvlangt, glatt lyst hår. Hun smiler hele tiden, og er fanatsik opptatt av Arvardsens beste. Vil lytte til kritikk, men bare nikke overbærende og ta samtalen i en annen retning.
Tomotoa	Glatthåret på hodet. Blunker nesten aldri. Virker uinteressert i alt som blir sagt, men lytter allikevel nøye. Veldig beskyttende overfor Einirell, og vil forsvare henne hele tiden.
Amarin	Rådets leder. 29 år gammel, er inne i sitt siste år som leder og innbygger. Veldig rolig og behersket, med et intenst blikk og et svakt smil lurende rundt munnen hele tiden.
Tarina	Kort, gyllenbrunt hår. Nysgjerrig og ettertenksom. Hun har en liten rynke mellom øynene, som synes når hun tenker hardt. Nervøs foran ritualet
Taron	Veldig lik sin tvillingsøster Tarina, også på håret. Gleder seg til ritualet, og er stolt over å kunne bli ett med naturen. Stråler opp hver gang ritualet nevnes.
Sumptroll	F: 8, V: 0, T: 6, LP: 30. Se mer om sumptroll i tillegg 3.

Tillegg 1: AVARDEN



Avarden er ei relativt lita øy som ligger langt sør på Terrenia. Den har ingen nære naboer, og er for det aller meste selvforsynt med det den trenger. Samfunnet er ordnet og ryddig, og ingen innbyggere er over tretti år gamle.

GEOGRAFI

Avarden fremstår som en ganske lav øy, uten fjell og store høyder. Det høyeste punktet måler knapt 150 meter over havet, og det laveste partiet mot nordøst vaskes av havet ved høyvann og store bølger. Nesten hele øya er dekket av skog, med unntak av noen partier med rullende svaberg, samt et sumpområde mot sørvest.

BOSETTING

Alle innbyggerne på øya bor i og rundt den eneste byen, som bærer samme navn som øya. Totalt bor det rundt 1000 mennesker i Avarden, uten at byen virker tettpakket. Riktignok står husene rimelig tett midt i byen, men ut mot utkantene bærer bosetting mer preg av gårdsdrift, og det er dermed flust av små og store åkerlapper som skiller husene fra hverandre.

Avarden produserer all maten sin selv, og mye av det kommer fra jordbruk og husdyrhold. Gårdene nord og vest for byen er i sin helhet viet til jordbruk, og dyrker

både korn, grønnsaker og frukt til byens innbyggere. Gårdene øst for byen er ikke så mange, men de holder husdyr som kyr, griser, sauer og geiter, og slakter ut ifra byens kjøttbehov. Alt landbruk blir overvåket og kontrollert, slik at byen aldri tar ut mer mat enn den faktisk trenger.

STYRESETT

Byen, og dermed øya, styres av et øyråd bestående av fem personer. Disse velges for tre år om gangen, og det er aldri mer enn to som velges hvert år. Slik sikrer de kontinuitet i rådet, Det som imidlertid velges hvert år, er rådets leder, som velges ut blant rådets leder. Ellers pleier rådets medlemmer å fordele oppgaver mellom seg, slik at én tar for seg jordbruk, én holder oppsyn med husdyrholdet, én tar for seg fiske, og én treindustrien.

BEFOLKNING

Avarden er befolket utelukkende av mennesker, og kjennetegnes ved at ingen av innbyggerne er over tretti år. Grunnen til dette er enkel: Når en av innbyggerne på øya når sin trettiende fødselsdag blir de brent på bålet som et offer til naturen. Dette ritualet har pågått siden øya ble ny-kolonisert for knapt tre hundre år siden, og er nå en naturlig del av hverdagen her. Øyas innbyggere utmerker seg også ved at ingen av dem tar etternavn.

Det har aldri rådet noen maktkamp på øya, og alle har like muligheter til å bli valgt inn i øyrådet. Siden ingen på øya blir gamle, er det heller ingen som kan sitte lenge i rådet, og styringen av øya blir derfor veldig i tråd med folkets ønsker til enhver tid. Men, noen personer vil alltid være noe mer fremtredende-

ØYRÅDET:

- **Amarin.** Rådets leder. 29 år gammel, er inne i sitt siste år som leder og innbygger. Veldig rolig og behersket, med et intenst blikk og et svakt smil lurende rundt munnen hele tiden.
- **Vilnar.** Litt over to meter høy, men lavmælt og forsiktig. Forvalter jordbruket på øya.
- **Alamia.** Ravnsvart hår. Hun forvalter husdyrholdet, og snakker i korte, konsise setninger.
- **Settin.** Forvalter treindustrien, og har en tømmerhoggers fysikk, med bred brystkasse og kraftige armer. Snakker med en dyp stemme.
- **Larine.** Liten og nett, med veldig god balanse. Forvalter fisket på øya, og er kusinen til Amarin.

HANDEL OG PRODUKSJON

Avarden er nesten 100% selvforsynt, og har heller ingen nærliggende øyer å handle med. Det eneste øya kjøper utenfra er metall, noe de får levert en gang i året. De kjøper ikke ferdige gjenstander, med mindre det er noe helt spesielt, men foretrekker å bearbeide metallet selv.

HISTORIE

Av de første innbyggerne på øya, som forsvant for tusen år siden, er det kun spredte tegn igjen. En halv steinsirkel her, en gammel gravhaug der; historien har for lengst slukt minnene etter de som var her først.

Øya ble kolonisert på ny for snart tre hundre år siden, av et skip med ungdommer som flyktet fra et tyrannisk styre på ei øy som ikke lenger finnes. De var lei av å bli styrt av aldrende tyranner, og satte opp et gjennom-demokratisk samfunn der alle skulle ha like rettigheter. De bestemte seg også for å unngå alderdom, og løsningen ble å ofra alle som nådde tretti år. I starten var de nok usikre på hvordan dette kom til å gå, men snart tre hundre år senere lever de fortsatt på samme måten.

Siden øya er såpass avsidesliggende har de unngått konflikter med andre øyer, og de har også vært heldige nok til å unnsnippe store ødeleggelser under de siste magistormene.

Tillegg 2: TEMPELET

Det gamle tempelet på Avar den ble bygget for over tusen år siden, av et folk som for lengst er glemt. Det ble bygget som en hyllest til sumptrollene som bodde i sumpen bak tempelet, fordi folket trodde at sumptrollene var guder som vandret omkring som kjøtt og blod.

Selve tempelet bestod en gang av tre bygninger, med en stor bygning i midten og to mindre ute på sidene, forbundet med søyleganger. Av de to sidebygningene er det bare sammenraste ruiner igjen, mens hovedbygningen ennå har intakte deler. Hovedbygningen hadde opprinnelig fire store rom, som alle åpnet seg mot en sentral, rund åpning i midten. Her var det også en rundt åpning i taket som slapp lyset (og naturen) inn. To av rommene er relativt intakte i dag også, mens de to rommene som vender ut mot sumpen er mer eller mindre sammenraste.

På veggene inne på de to intakte rommene er det mulig å ane gamle innrissinger fortsatt:

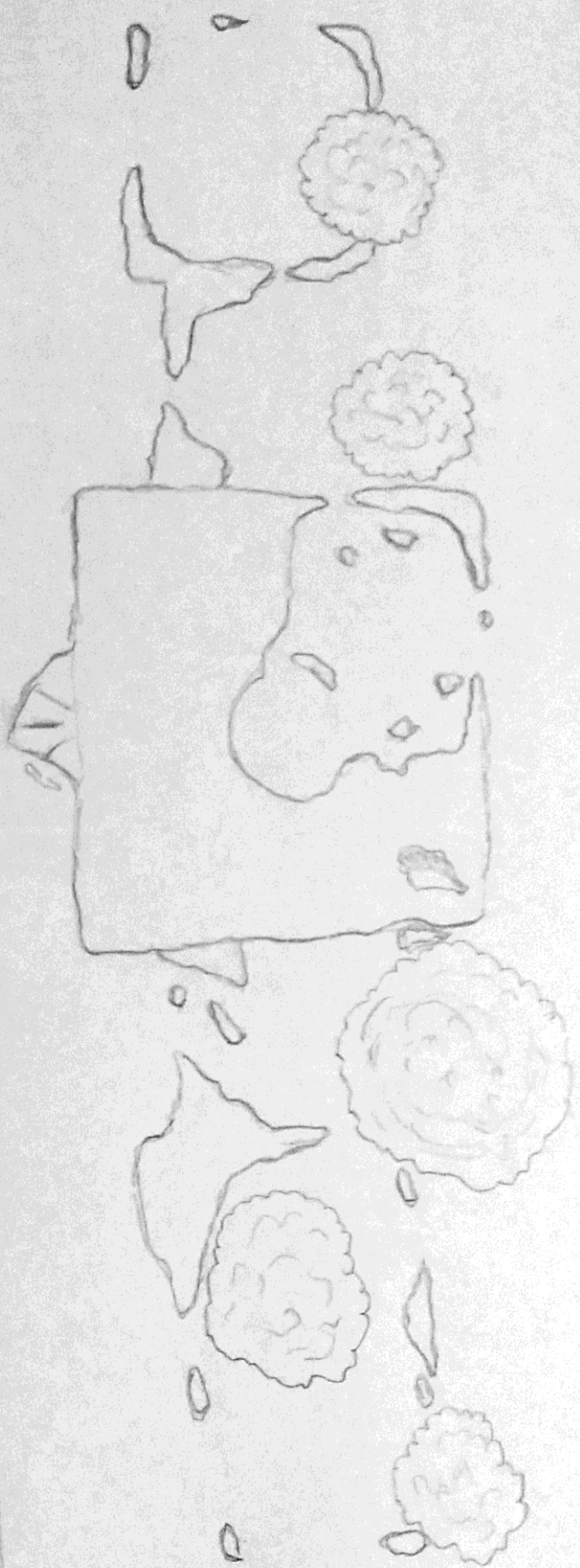
- To mennesker som tilber en høyreist skikkelse (C)
- Fire symboler sammen: Sol, Dråpe, Måne, Øye (D)
- Et øye mellom to bølger (E)
- Et abstrakt tre (F)
- Sol

Disse innrissingene gjentas flere ganger på de to rommene. De øvrige symbolene er for nedtæret til å kunne gjenkjennes.

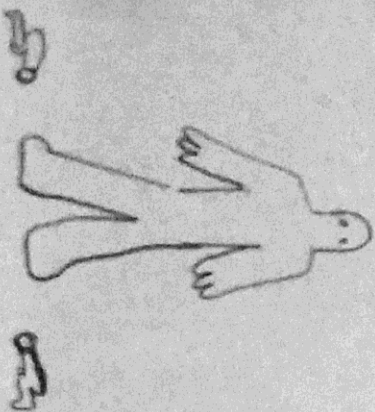
Rett bak tempelet skråner bakken til et stort sumpområde. Det kan ennå skimtes rester av små båter nede i vannet ved bredden, og lukten av stagnert vann er sterk. Det er stille her, ikke engang fugler bryter stillheten. Det eneste som lever her ute er det gjenværende sumptrollet, som flyter omkring på jakt etter mat langs kanten av sumpen.

(Bildene på neste side viser: Ruinen (A), Romplan hovedbygning (B), og symboler som er risset inn (C-F).)

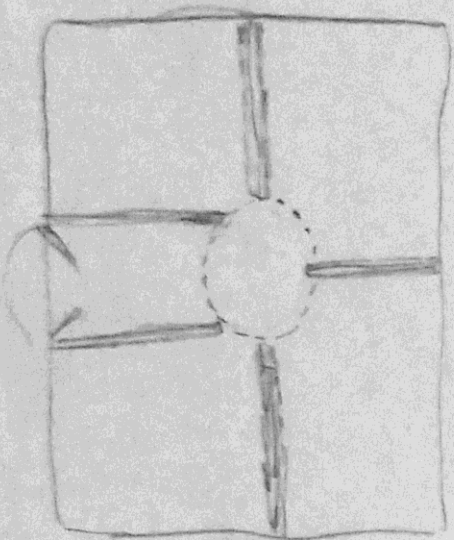
①



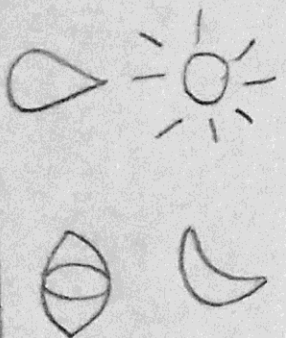
②



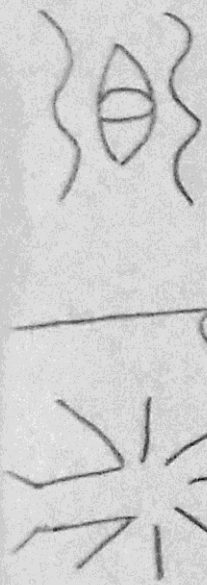
③



④



⑤



Tillegg 3: SUMPTROLL

F: 8	V: 0	T: 6	LP: 30
Hyppighet	Sjelden	Antall	1-2
Størrelse	3 m høy		

Sumptroll er seiglivede skapninger, som kan bli oppimot hundre år gamle. De er fredelige planteetere, og har noe ufortjent fått et navn som assosieres med de mer blodtørstige trollene.

Sumptrollene kan gå på både to og fire bein, og er dyktige svømmere. De blir opptil tre meter lange, og er kraftig bygd. De har en grå-grønn langhårete pels, og det sitter ofte fast vannplanter og siv i pelsen deres. De lever, som navnet tilsier, i sumper, og tilbringer det meste av tiden nedsenket i kulper med bare toppen av hodet over vann.

Sumptroll har to fingre på hver hånd, i tillegg til en motstående tommel. Dette gjør dem i stand til å holde greiner og rykke løs planter fra bakken. Likeledes har de tre store tær på hvert bein, og fotavtrykkene deres er nesten en halv meter lange og halvparten så brede.

Sumptrollenes eneste angrep består i å slå med de kraftige armene sine, og selv om de slår hardt, kan de ikke forflytte seg fort nok til å gjøre særlig annet enn å forsvare seg mot nærgående fiender.

Sumptrollet på Arvarden er det siste av sitt slag på øya, og begynner allerede å bli gammelt. Siden det ikke vil gå langt unna sumpen sin, har det aldri hatt kontakt med innbyggerne på øya, og har ingen grunn til å frykte mennesker. Sumptrollet har ingen naturlige fiender på Arvarden.

