

# VANDRERNE

## STORM I VEST

- Et eventyr

Av Øivind Stengrundet

# STORM I VEST

---

## OVERBLIKK

På en forblåst øy vest i havet har lokalbefolkningen havnet i konflikt med en stamme av lokale stormtroll. Men hva er egentlig grunnen til konflikten?

## BAKGRUNN

En av de (få) lokale kjøpmennene på øya Okkoral, Armin Taretrekker, har oppdaget en av stormtrollenes hemmeligheter: at et biprodukt av krystallene de dyrker er ametyst. Armin vil gjerne ha tak i ametystene, for å selge dem til smykkehandlere på andre øyer. Men, for å få tak i dem, må han bli kvitt stormtrollene. Han planla derfor å kidnappe et av barna i stammen, for å presse stammen til å gi ham ametystene. Imidlertid gikk det galt, og stormtrollet døde. Grepert av panikk drepte derfor Armin en av barnebarna til rådslederen på øya, og la ut spor som ledet mot stormtrollene. Han håper på den måten å få landsbyboerne til å utrydde eller fordrive stormtrollene, slik at han kan få tak i ametystreservene. Rådslederen, Eielena Vindrytter, har imidlertid ikke fått stillingen ved å være lettlurt, og aner at noe kan være galt. Men, hun vil allikevel ha rettferdighet for sitt døde barnebarn, og har sendt bud etter Vandrerne.

## START

Rollene befinner seg på et skip på vei mot Okkoral når eventyret starter. Med seg har de to andre Vandrere, som er på vei til et annet oppdrag. En av dem, Fermar Ildtunge, vil informere dem om oppdraget underveis. Den andre, Ingram Stålspyd, vil kunne hjelpe dem med et håndtegnet kart. De får vite om oppdraget er:

- Hasteoppdrag på øya Okkoral
- På grensen til krig mellom mennesker og stormtroll, uvisst av hvilken grunn
- Vet lite om stormtroll, men de oppfattes generelt som vennlige
- Rådslederen Eielena Vindrytter kan hjelpe dem med mer informasjon
- Magi kan være litt ustabil på øya, bruk med forsiktighet!

## SCENER

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

- Et rop om hjelp lyder når de kommer til havna: Et barn har falt i havet og trues med å knuses mot klippene. Dersom rollene klarer å redde henne, vil de kunne få litt ekstra hjelp senere i eventyret (se "Hjelp" under)
- Møte med Eielena Vindrytter. Hun vil kunne fortelle dem :
  - Barnebarnet, Keran på 6, ble funnet død litt nord for landsbyen, utenfor muren (som barna "aldri" går utenfor)
  - Litt informasjon om stormtroll (spiser mose og krystall, er rundt 60 av dem, kaller seg "Steinbarn")

- At Keran ble funnet med hodet knust, som av en stein, og med mose i såret. Sporet leder mot stormtrollene, men hun kan ikke skjønne hvorfor de plutselig skulle bli aggressive. De har alltid vært vennlige og holdt seg for seg selv.
- Den eneste kjøpmannen som handler særlig med omverdenen er Armin Taretrekker, som lager tørket turmat av tang og tare, samt sterke tau av ulla til steingeitene. Han foredler også en del urter, som hovedsakelig selges til folk på øya.
- Hun kan også gi dem generell informasjon om øya.
- Møte med stormtrollene. Hvis rollene nærmer seg som venner, vil en av de eldste snakke med dem, og fortelle at en av de yngste er borte. De leter, men har ikke funnet ham. De har ikke drept noe menneskebarn.
- Møte med stormtrollene. Hvis rollene nærmer seg som fiender, kanskje sammen med bevæpnede landsbyboere, vil stormtrollene forsvare seg med steiner, flere av dem like store som hodene til rollene. Hvis de ser nøye etter, vil de kunne se at de yngste vil rømme mens de eldste dekker dem.
- Møte med Armin Taretrekker. Han vil stille seg helt uforstående til alle anklager om at han kan være innblandet i noe av det som skjer. Men, rollene vil kunne se en pose med små ametyster liggende bak disken i den lille butikken hans. Hvis de påpeker den, vil Armin flakke med øynene, før han forklarer at det "er en liten hobby han har".

## SLUTT

Noen alternativer til hvordan eventyret kan slutte:

- Rollene tror på ryktene blant øyboerne, og hjelper dem med å utrydde stormtrollene. Øyboerne vil gi dem enkle tegn på takknemlighet (en pakke tørket fisk, tre små perler), men hjemme på Cnāwan venter det skjenn. Spill gjerne ut scenen der rollene kjeftes opp for å ha blandet seg og utryddet en hel bestand. *"Alle livsformer har stor verdi"*.
- Rollene klarer å forhandle fram en avtale mellom øyboerne og stormtrollene, der de lover å leve i fred. Stormtrollene vil gi dem en ametyst, og Eielena Vindrytter vil gi dem 3 perler. Men: Armin Taretrekker vil forsøke å tenne på skipet deres når de drar igjen.
- Rollene avdekker Armins plan, og konfronterer ham med den. Han vil ikke gi seg uten kamp, men dersom han overvinnes vil stormtrollene gi rollene en liten ametyst hver (verdt 10 truller), og Eielena Vindrytter vil gi dem en perle hver (verdt 5 truller), samt et detaljert kart over øya som de kan ta med tilbake til Cnāwan (se vedlegg 4).

## HINDRINGER

Hvilke hindringer kan rollene møte på, enten levende eller urørlige.

- Vill magi. Magien på øya er svært ustabil. Se vedlegg 3 for effekter.
- Steinskred. På vei mot stormtrollene vil det plutselig gå et lite steinskred.

Hvis rollene ikke kommer seg unna, vil de ta en terning med skade hver. Skredet kan virke naturlig, men hvis de undersøker på toppen av skredet vil de kunne finne biter av tang.

- Folk på øya er generelt skeptiske til fremmede, og de vil vegre seg litt for å snakke med dem. Hvis de velger å snakke med rollene, er det stort sett i korte ord og setninger.

## HJELP

Hva slags hjelp kan rollene få underveis?

- Eielena kan gi dem en guide hvis de vil utforske øya. Guiden, en ung gutt som heter Bilik Steinspretter, vil kunne vise dem veien til stormtrollene, og til der Keran ble funnet.
- Ingram Stålspyd vil kunne gi dem et håndtegnet kart over øya somde kan bruke til å komme seg rundt. Se vedlegg 4.
- Hvis de redder jenta som falt i havet, vil moren deres løpe etter dem dersom de går ut av byen, eventuelt når de kommer tilbake fra stormtrollene. Hun vil fortelle dem at hun så en gjeng med måker kretse over et område litt nordvest for byen for et par dager siden. Hun syntes det var rart, og tenkte de ville vite det (markerer stedet der det døde stormtrollet ligger).
- Morena Sjelevarmer kan fortelle dem at mosen ikke kommer fra området der stormtrollene bor, eller fra området der Keran ble funnet. Mosen vokser bare sør for byen.

## BIOLLER

Armin Taretrekker	Kjøpmann. Grånende hår. Snakker med store fakter og et lite smil. S: 5, V: 8, T: 6, LP: 17
Eielena Vindrytter	Rådsleder. Lyseblått hår (farget). Veldig tynn. Snakker rolig. S: 3, V: 10, T: 5, LP: 10
Morena Sjelevarmer	Urtekyndig. Veldig gammel. Blander urtene som øyboerne lager te av.
Bilik Steinspretter	14 år. Sjenert. Snakker med korte setninger.
Fermar Ildtunge	Vandrer. For mer om Fermar, se "biroller"(s.79) i boka.
Ingram Stålspyd	Vandrer. 1,90 m høy. Små hender. Lys stemme. Kunstner.

# Vedlegg 1: OKKORAL

---

Okkoral er ei klippeøy som ligger ganske rett vestover fra Cnāwan. Den er veldig værutsatt, og magi oppfører seg merkelig der. For kart over øya: se vedlegg 4.

## GEOGRAFI

Okkoral består for det meste av fjell og klipper. Det er to bukter på sørsiden der det er mulig å komme til med båter, ellers er kystlinjen full av forræderske skjær. På vestsiden av øya ligger det en dal kledd i en skog av lave men staute løvtrær, ellers er det sparsomt med vegetasjon på øya. Fra denne skogen hentes det tømmer, samt at en flokk med nesten 100 kortbeinte hjortedyr lever her.

## BOSETTING

De rundt 300 folkene som bor på øya bor i en liten landsby en knapp halvtimes gange fra havna. Landsbyen ligger i en litt skjernet dal på sørsiden, der de bor i en blanding av steinhus, huler, og forsterkede tømmerhytter nedlesset med stein. De har laget seg egne grønnsaksbed/-kasser med stengbart lokk for å tåle stormene. De har også bygget seg en mur rundt landsbyen, dels for å holde stormene ute, og dels for å føle seg trygge på at ingen eller ingenting slipper inn.

Folk lever stort sett av fisk, mose og sopp (som de dyrker i egne huler), samt tang og tare. De har egne tang og tare-farmer, som ligger i en liten lagune sørvest for landsbyen. Det tar et par timer å gå dit, så det hentes ut tang og tare kun én gang i uken. Da går et lag på rundt 30 personer og sanker til alles forbruk. De dyrker også enkelte urter, som brukes til en varmende urtete. I tillegg skyter folkene maks 15 av hjortedyrene på øya i året, der kjøttet fordeles ut. De har også rundt 100 steingeiter (langhårete), som gir dem melk, ost og kjøtt (tørkes), samt stri ull. Øyboerne importerer høy til geitene, men de spiser også mose.

Det er også en bosetting med stormtroll på øya, i huler 4-5 timer nordøst for landsbyen. Mer om stormtrollene i vedlegg 2.

## STYRESETT

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.

## BEFOLKNING

Øya huser rundt 300 mennesker, som har vent seg til å leve på denne forblåste klippeøya. De fleste er enkle mennesker, men blant disse er det verdt å merke seg:

- **Eielena Vindrytter.** Rådets leder. I slutten av 30-årene, med farget lyseblått hår. Hun er veldig tynn, men ettertenksom og smart. Snakker alltid rolig, selv under stress.
- **Armin Taretrekker.** Øyas mest fremtredende kjøpmann. Han lager tørket turmat av tang og tare, samt sterke tau av ulla til steingeitene. Han foredler

også en del urter, som hovedsakelig selges til folk på øya

- **Veinor Jernhammer.** Steinhugger, og den som har ansvar for alle nye hus som bygges på øya. Kan det meste om steintyper og mineraler.
- **Taliva Hjerterever.** Lager tykke tepper av ulla fra steingeitene. Vever inn vakre bilder i teppene. Selger også noen tepper utenfor øya.
- **Morena Sjelevarmer.** Urtekyndig. Hun er den som blander urtene som øyboerne lager teen sin av. Veldig gammel, og veldig høyt respektert.

## HANDEL OG PRODUKSJON

Okkoral handler lite med andre øyer. De eneste produktene de eksporterer er selvlivsende lav, turmat av tørket tang og tare, tau og vevde tepper. De kjøper stort sett inn høy til steingeitene, samt metallgjenstander som de trenger.

## HISTORIE

Okkoral ble befolket etter et skipsforlis for 150 år siden, og de som strandet ble så fornøyd med å være avskjermet fra omverdenen at de ble værende. Siden har befolkning økt noe, men ligger nå stabilt på rundt 300. Kun unntaksvis tar de innfødte ektefeller utenfra, ellers finner de seg en partner på øya.

## LØSE ENDER

*(Dette er rykter og mysterier som rollene kan snuble borti mens de er på øya)*

- To ganger den siste måneden har man funnet kadavre av hjortedyrene i skogen vest på øya. Har det kommet seg et rovdyr til øya? Hva slags dyr, og hvordan?
- Soppene i en av hulene har begynt å vokse seg mye større enn i de andre hulene. Er det noen som har brukt en type gjødsel? Er det magi som gjør det? Eller en helt annen grunn?
- En av sankerne sverger på at noe svømte borti beinet hennes i lagunen sist hun skulle hente tang og tare. Hun nekter nå plent å gå på flere sankeoppdrag.

## Vedlegg 2: STORMTROLL

---

Stormtrollene er en kortvokst, kraftig type troll som lever i huler oppe i fjellene. De kaller seg selv "Steinbarn", men har fått navnet stormtroll fordi de elsker å gå ute i tordenstormer. Lyn kan ikke skade dem, men derimot kiler det dem veldig hvis de blir truffet.



Stormtroll spiser kun to ting: mose og krystaller. De dyrker sine egne krystaller, som er en porøs blanding av kvarts og silisium. Disse krystallene er verdiløse for alle andre, men helt uvurderlige for stormtrollene. Men, et biprodukt av krystallproduksjonen er ametyst, en fiolett edelsten som er ettertraktet på Terrenia. Stormtrollene liker ikke ametyst, men de har skjønt at andre gjerne vil ha dem, så derfor holder de det hemmelig at de faktisk fremstiller ametyst "ved et uhell". I stedet gjemmer de den dyrkede ametysten i lagre inne i hulene sine.

Stormtroll blir ikke født; de blir dyrket. Gjennom en komplisert prosess der krystaller blandes med blod fra hele stammen, blir nye stormtroll dyrket frem. De er en knapp halvmeter høye når de blir skapt, men vokser til å bli halvannen meter høye som voksne. De lever til de blir drøyt 20 år, og når de dør, stivner de helt. Levningene deres blir da knust til en fin grus, som brukes til senger for de andre i stammen.

Bosetningen på Okkolar er på ca. 60 troll, og de dyrker ikke mer enn 3 i året. På den måten sikrer de at de ikke blir for mange i forhold til maten de dyrker, og de klarer fint å holde oversikten over seg selv.

Stormtrollene velger ingen leder, men de eldstes ord veier alltid litt tyngre i diskusjoner. Stormtrollene snakker alltid langsam, med dype stemmer.

# Vedlegg 3: VILL MAGI

---

Det finnes noen områder på Terrenia der magien er mer ustabil enn andre. Akkurat som at Cnāwan ligger på et sted som frastøter seg de magiske stormene, finnes det plasser som tiltrekker seg overflødig magisk energi. På disse stedene er det ekstra risikabelt å bruke magi, og man risikerer at magien slår seg helt vill dersom man mislykkes med hva man prøver på.

I disse områdene gjelder ikke de vanlige konsekvensene for mislykket magi. Dersom magien ikke lykkes, kaster magibrukeren i stedet 2 terninger, og ser på tabellen under for å finne ut hva som blir konsekvensen. De fleste av disse konsekvensene har en viss varighet, og det kan derfor bli svært ubehagelig etter hvert. Derfor bør man være veldig forsiktig med å forsøke seg på magi i disse områdene.

## VILLMAGI-KONSEKVENSER

2. **Enkeltbein.** Beina dine vokser plutselig sammen, og du får bare ett stort bein å stå på. Du klarer bare å forflytte deg med små hopp, og du sliter med å holde balansen. Effekten varer i 15 minutter før beina dine skiller seg igjen.
3. **Limfingre.** Hendene dine blir plutselig ubeskrivelig klebrige, og i de neste 15 minuttene vil alt hendene dine berører bli sittende bom fast.
4. **Steintå.** Den ene foten din synker plutselig ned i bakken, og sitter bom fast. Hvis du prøver å grave den opp, vil du se at den sitter fast i en massiv stein like under overflaten. Effekten varer i 15 minutter.
5. **Flammedrakt.** Med ett blusser det opp flammer rundt deg, og omslutter deg som en drakt. Flammene holder seg noen centimeter unna deg, og hverken varmer eller brenner deg. Derimot vil de antenne alt du berører, helt til de sviner og dør om rundt 15 minutter.
6. **Blunderbluss.** En liten ildkule skyter ut fra fingrene dine, og antenner den nærmeste bygningen. Dersom det ikke er noen bygninger i nærheten, vil ildkulen heller oppsøke noe annet brennbart (tre/båt/buske/el.l.).
7. **Uværsfugl.** En liten sky dukker opp over hodet ditt, og overøser deg med regnvær de neste 15 minuttene. Regnværet dukker opp selv om du er innendørs, og det forhindrer deg fra å utøve magi.
8. **Svermeri.** En lav summing dukker plutselig opp, for den brått vokser i styrke og nærmere 10 tusen aggressive bier flyr ned fra oven. Biene vil angripe alt og alle, og forårsake 2 LP skade per minutt til de som er eksponert. Det vil ta rundt 15 minutter før alle biene er borte.
9. **Klumphånd.** Fingrene dine springer plutselig fra hverandre, før de vokser sammen og hendene knytter seg. Du mister det du måtte holde i, og et lag av hud omslutter hele knyttnevene, slik at hendene dine ser ut som store klumper. Etter 15 minutter tørker den ytre huden inn og faller av, og hendene



dine blir normale igjen.

10. **Storøye.** Øynene dine smelter brått sammen til ett stort øye. Du mister dybdesynet, og må ta et prøvekast mot [VILJE-3] for å klare enkle ting som å gå i trapper eller skråninger. Effekten varer i 15 minutter før øynene blir normale igjen.
11. **Knesnu.** Magien gjør at knærne dine snus, og at de derfor bøyer seg motsatt vei, som på et dyr. Det gjør det veldig vanskelig å gå, og du må ta et prøvekast mot [FYSIKK-2] for å klare noe mer enn å gå sakte framover. Etter rundt 15 minutter blir beina dine normale igjen.
12. **Tåkesyn.** Ut av ingenting dukker det med ett opp en tett tåke, og det er umulig å se noe rundt dere. Tåka strekker seg 30 meter i alle retninger, og henger der i 5 minutter før den løser seg opp. Alle manøvre som krever syn eller bevegelse får en ekstra straff på -3 mens dere er inne i tåka.

# VEDLEGG 4: HANDOUTS

---

**Handout 1:** Ingram Stålspyds håndtegnede kart over Okkoral

**Handout 2:** Eielena Vindrytters mer detaljerte kart



N

