

# VANDRERNE

## HIMMELFALL

- Et eventyr

Av Øivind Stengrundet

# HIMMELFALL

---

## OVERBLIKK

Rollene må undersøke en mystisk gjenstand som har falt fra himmelen. Og hva skal skje med de nye dyrerasene som ble skapt da gjenstanden falt?

## BAKGRUNN

Fra Cnāwan kan man tydelig se noe falle fra himmelen, og tilsynelatende treffe bakken ikke så veldig langt unna Vandrernes øy. Selv om dette skjer på kvelden, jobber Vandrerne gjennom natta for å finne ut hvor gjenstanden kan ha landet. Morgenen etter tror de at de vet svaret; den landet på øya Velosan, bare et døgnns sjøreise lenger sør. Samtidig som denne nyheten sprer seg på øya, begynner flere av de mest erfarne Vandrerne å klage over vondt i hodet, og alt peker i retning av en kraftig forstyrrelse på de magiske bølgene som sveiper planeten. Disse to hendelsene kan ikke være en tilfeldighet, og man begynner å frykte at den neste magistormen skal utløses av himmelfallet. En Vandrergruppe blir derfor raskt satt sammen for å reise til Velosan (se mer om Velosan i vedlegg 1). Oppdraget er å undersøke hva som falt, og om mulig finne en måte å uskadeliggjøre det på.

## START

Eventyret starter på Cnāwan den kvelden himmelfallet inntreffer, og rollene ser at noe faller. Morgenen etter blir de tilkalt av Fermar Ildtunge, medlem av Vandrernes råd, og sendt ut på oppdrag til Velosan.

Hvis du vil, kan du godt lese dette til spillerne:

*Det har begynt å mørkne når dere kommer ut av spisesalen etter den sene middagen, og praten deres ljomer mellom de stille husene. Det er ikke ofte at så mange Vandrere har trening så sent, men Rådet mente det var nyttig at så mange som mulig var med på skipsvrak-øvelsen. Dermed er dere en stor gjeng som rusler ut fra matsalen, og selv slitne klarer dere å holde en munter tone.*

*Da er det plutselig noen som roper ut bak dere. Dere snur dere, og ser at folk stopper opp og peker mot himmelen. Der oppe ser dere et langt flammespor, som om noe brennende suser over kveldshimmelen. Det er umulig å si hvor langt unna sporet er, men dere får følelsen av at det ikke er så veldig langt unna. Dere ser at sporet forsvinner bak taket på matsalen, og alle som en løper dere rundt det store bygget for å følge sporet med øynene. Dere kommer tidsnok til å se at hva som enn brenner forsvinner bak horisonten, og sakte forsvinner den røde gløden av sporet over himmelen. En intens summing bryter ut blant folk rundt dere, men ingen ser ut til å vite hva det var. Var det et varsel om jordens undergang? Var det en guddom som endelig viste seg? Var det et spektakulært angrep fra en fiendtlig øy? Til slutt må dere krype til køys, fulle av spørsmål.*

*Morgenen etter våkner dere av at det dunderer på døra.*

## SCENER

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

- Inne hos Fermar Ildtunge. Han forklarer at noe har falt fra himmelen, noe som har fått de magiske bølgene til å oppføre seg mer urolig enn vanlig. De har klart å spore nedslaget til øya Velosan, og han vil derfor at rollene skal dra dit for å undersøke, og om mulig uskadeliggjøre det som falt. Rådet er engstelige for at dette kan utløse en ny magistorm, og han ber dem være ekstremt forsiktige. Et skip (ikke Seilerne) står klar til å frakte dem dit (fremme neste morgen, anløper i Solstad).
  - Veldig viktig her at Fermar får understreket viktigheten av å være forsiktig. Selv om neste magistorm nærmer seg, vil han for all del unngå at Vandrerne utløser den.
- Et angrep av aggressive flyvefisk (Seilflyvere), som underlig nok har samlet seg i flokk og flyr inn over skipet mens de er underveis til Velosan (se «Biroller» eller boka s.86). Kapteinen på skipet vil være veldig forundret etter angrepet, og si noe som "det var underlig; de pleier alltid å holde seg langt unna skip. Her må noe være på ferde."
- Møte med Øyhøvdingen på Velosan, Armat Stenkløyver. Han møter dem på kaia, tydelig nervøs. Han kan fortelle at underlige ting har skjedd de siste to døgnene, og er tydelig lettet over at Vandrerne har kommet. Han vil tilby dem all hjelp han kan gi dem, men kan ikke gi dem mer enn en generell retning mot nedslaget. Han kan imidlertid sende med dem en guide, hvis de er interessert (Eilena Sandløper). Han vil også advare dem om at dyrelivet har forandret seg, og ber dem om å utrydde alle de nye dyreslagene de finner (noe som er i konflikt med Vandrernes lære!).
- En gruppe på fem religiøse fanatikere vil møte dem i skogen med en gang de forlater Solstad. De vil hevde at dette er et tegn fra gudene, og at det vil være blasfemi dersom Vandrerne nærmer seg og tukler med gudenes tegn. Lederen deres, Engar Nettvever, er svært engasjert og vil ikke være enkel å overbevise om å slippe rollene forbi.
- Hendelser på vei inn mot nedslagsstedet. Se vedlegg 3 for mer om disse.
- Møtet med himmelsteinen. Steinen er ikke mer enn 20 cm i omkrets, og ligger helt rolig i bunnen av et lite krater (5 meter i omkrets, 2 meter dypt). Den er derimot svært vanskelig å fokusere på, og ser ut til å skifte farge hele tiden. Hvordan vil rollene gripe dette an? Se vedlegg 2 for mer om himmelsteinen

## SLUTT

Her er noen alternativer til hvordan eventyret kan slutte:

- Rollene får uskadeliggjort himmelsteinen, for eksempel ved hjelp av noen av metodene fra vedlegg 2, og øyhøvdingen gir dem 10 truller hver som takk for hjelpen.

- Rollene får uskadeliggjort steinen, men må så ta stilling til hva som skal skje med de nye dyrerasene som har blitt skapt. Utrydde? La leve? Flytte til en annen øy? (Øyhøvdingen vil helst bli kvitt dem)
- Rollene dør etter å ha blitt angrepet av noen av vesenene i vedlegg 3
- Rollene utløser en ny magistorm, og blir umiddelbart forandret til et helt annet vesen. La spillerne beskrive hva deres rolle blir forandret til før du avslutter eventyret.

## HINDRINGER

- En stim av aggressive seilflyvere (flyvefisk) som angriper dem under sjøreisen (se «Biroller» eller boka s.86)
- En gruppe av religiøse fanatikere som vil stoppe dem fra å nå steinen. I utgangspunktet kun med verbale midler, men de vil i siste instans slåss.
- Effektene av vill magi på vei mot himmelsteinen. Se vedlegg 3.
- Himmelsteinen. Se vedlegg 2.

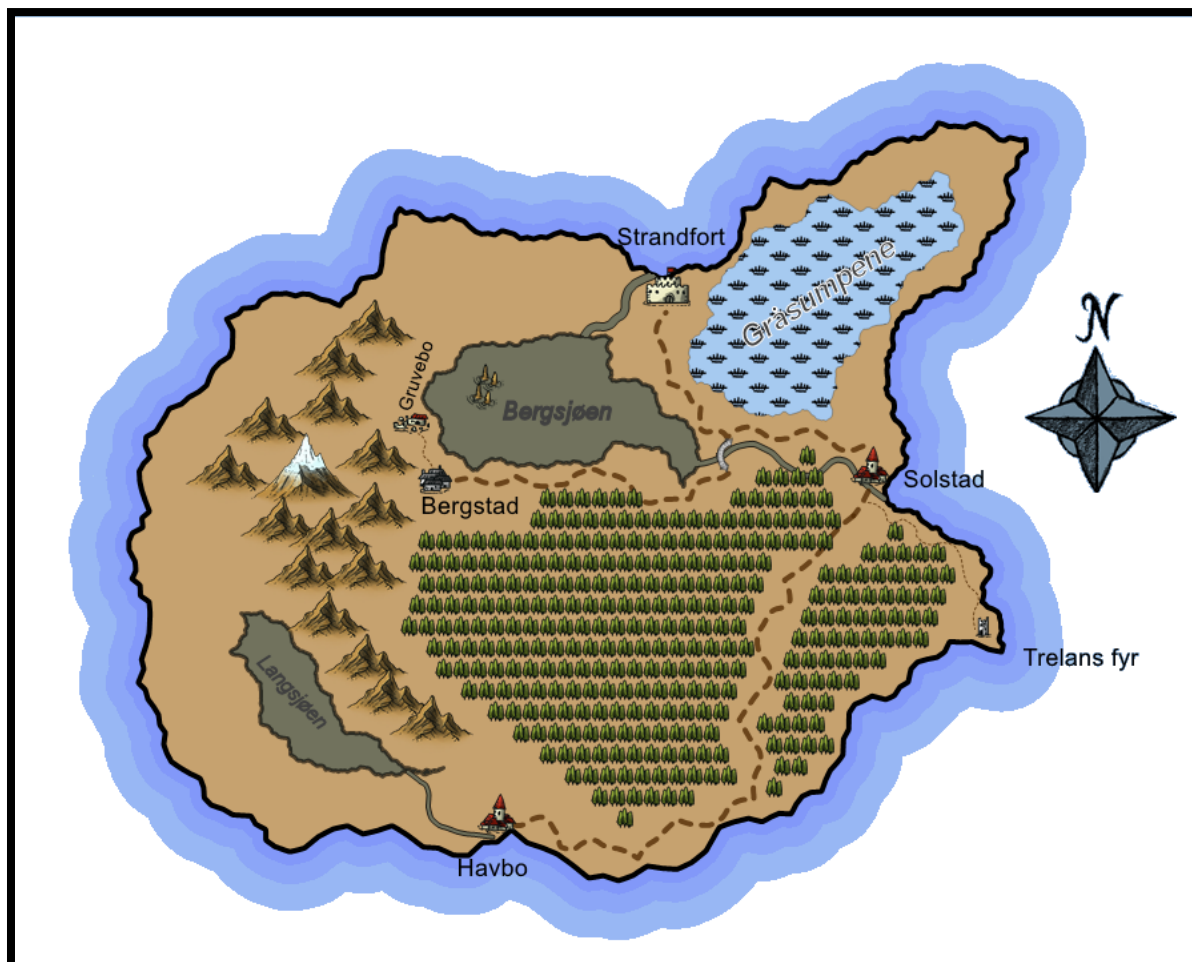
## HJELP

- Fermar ber dem plukke med seg en ting eller to fra Cnâwan som de tror de kan ha bruk for.
- Øyhøvdingen vil hjelpe dem som best han kan, bl.a. ved å vise dem retningen hvor steinen falt ned, eller bidra med ekstra utstyr.
- De kan få med seg en guide på Velosan hvis de spør om det. Guiden heter Eilena Sandløper, og hun kjenner blant annet til flere nyttige urter på øya som kan hjelpe dem hvis det trengs.

## 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).
Armat Stenkloyver	Øyhøvding på Velosan. Stor og sterk, men drar litt på årene. Virker tydelig nervøs for det som har skjedd.
Eilena Sandløper	Guide. Kortvokst, tynn og smidig. Hun snakker lite, men har bestandig et lite smil om munnen. Urtekyndig. F: 5, V: 6, T: 7, LP: 15.
Engar Nettvever	Religiøs fanatiker. Store øyne, bruker mye fakter når han snakker. Overbevist om at himmelfallet er et tegn fra gudene. F: 6, V: 8, T: 5, LP: 16
Fanatikere	4 av Engars meningsfeller. F: 5, V: 7, T: 4, LP: 12.
Seilflyvere	F: 3, V: 0, T: 8, LP: 8. Slanke fisker som blir 60-80 cm lange. Kan seile opp mot 100 meter gjennom luften ved hjelp av lange sidefinner.

# Vedlegg 1: VELOSAN



*(Dette kartet finnes også i litt større utgave på siste side)*

Velosan er ei mellomstor øya som ligger en dags seilas sør for Cnāwan. Øya ble opprinnelig befolket etter funn av sølv her for rundt 400 år siden, men etter at sølvet tok slutt har øya stort sett klart seg selv med egne ressurser.

## **GEOGRAFI**

Selv om mye av øya er flat, har Velosan en fjellkjede som løper på vestsiden av øya. Det høyeste fjellet, Stjernetind, har snø på toppen året rundt, og ingen har ennå klart å bestige den bratte toppen. Østover fra fjellene strekker det seg store skogområder, bare avbrutt av den mektige Bergsjøen. Skogene består for det meste av løvskog, ispedd noen spredte områder med bartrær.

I tillegg til Bergsjøen har øya én annen innsjø; Langsjøen. Den ligger sørvest for fjellene, og forer elva som renner ut på sørkysten. Mot nordøst på øya ligger det også et sumpområde som tidligere var en grunn innsjø, men som nå har vokst igjen til å bli våtmark.

## **BOSETTING**

Befolkningen på Velosan består nesten utelukkende av mennesker, selv om en og annen dhrall også har slått seg ned her. Den største blandingen finnes i Strandfort, der folk kommer av spesifikke grunner. Ellers finnes det tre andre byer på Velosan:

SOLSTAD: Den største byen på Velosan, og øyas "hovedstad". Befolkningen er på rundt 2000, og sentrum i byen er veldig tett bebygd. Rundt byen finnes det mange store og små gårder som forsyner byen med grønnsaker og kjøtt.

BERGSTAD: Var i mange år øyas viktigste by, da mye av sølvindustrien hadde sentrum her. Etter at sølvet tok slutt rett etter forrige magistorm mistet imidlertid byen sin appell, og det bor i dag knapt 400 i byen, de fleste av disse tilknyttet utvinningen av jern.

HAVBO: På sørkysten ligger denne byen på rundt 800 innbyggere, der de fleste er enten fiskere eller bønder. Byen har vært et kontaktpunkt mot sør tidligere, men nå har Solstad tatt over det meste av handelen.

STRANDFORT: Denne "byen" ble opprinnelig bygget som en garnison for øya, med ansvar for opptrening av øyas begrensede militærstyrke. Etter at sølvet forsvant har byen heller utviklet seg til en stor militærskole, og soldater kommer langveisfra for å få sin trening her. Det er til en hver tid i overkant av 600 soldater i byen.

## **STYRESETT**

Øya styres fra byen Solstad, der et valgt øyråd tar beslutningene. Dette rådet er valgt inn fra hele øya, slik at også de andre byene er representert. Dette rådet velger så en intern leder, kalt øyhøvding, som er rådets ansikt utad. Han eller hun har også dobbeltstemme ved avstemninger. Dagens leder, Armat Stenkloyver, kommer opprinnelig fra Bergstad, men bor nå i hovedstaden.

I tillegg til rådet oppnevnes det en amtmann i hver by, som rådets representant på stedet. For Strandforts del vil amtmannen alltid være garnisonens øverstkommanderende.

## **BEFOLKNING**

Hoveddelen av innbyggerne på Velosan er mennesker, selv om det også finnes enkelte dhraller her. Det er i Strandfort man finner de fleste av disse, da soldatene her kommer fra hele Terrenia og alle samfunnslag. Her kommer en oversikt over noen av de viktigste personene på Velosan:

- Armat Stenkloyver. Øyhøvding og leder av rådet i Solstad.
- Erina Stålsøm. Amtkvinne i Havbo. Tidligere syerske. 40 år.
- Karlok Dypgjenger. Amtmann i Bergstad. Gammel og svaksynt.
- Metinor Solbrodd. Øverstkommanderende i Strandfort. Fåmælt og stille.
- Tuleni Ravmanke. Solstads "bymagiker". Kullsvart hår, meget god til å utøve magi.
- Grink Falkøye. Sjef for jegerlauget på Velosan. Bor like utenfor Solstad.
- Turin Eikeformer. Havnesjef i Solstad, ansvarlig for all skipsfart og handelsimport/-eksport. Tidligere skipsbygger.

## HANDEL OG PRODUKSJON

Velosan er i det store og hele selvforsynt, med fiske i sør og jakt i nord, og med ull og pels fra Solstad og jern fra Bergstad. De produserer lite eller ingenting som lar seg eksportere, men importerer finere tøy og stålgenstander som våpen og lignende. Øyas skipsproduksjon er også såpass begrenset at de hovedsakelig forsyner øyas egne behov.

## HISTORIE

Velosan ble befolket for første gang for litt over 400 år siden, etter at tilreisende jegere oppdaget sølv i fjellene på øya. Dermed bygget det seg opp en liten industri rundt sølvutvinningen, med Bergstad og Gruvebo som de to viktigste byene. Etter hvert ble det behov for kontaktpunkt også ute ved kysten, og Solstad og Havbo ble grunnlagt for å håndtere handelen med omliggende øyer. Strandfort ble også opprettet, for å trene og huse en militærstyrke som kunne beskytte sølvgruvene.

Når sølvgruvene gikk tomme for knapt hundre år siden, ble Gruvebo forlatt nesten umiddelbart, og er nå en delvis sammenrast spøkelsesby. Bergstad besto på grunn av jernutvinning, men maktsentrum ble gradvis flyttet til Solstad. Øya har siden forsøkt å finne en ny næring å spesialisere seg i, men det nærmeste de har kommet er militærakademiet i Strandfort, som er relativt unikt på Terrenia. I stedet har øya blitt et selvforsynt og stille øysamfunn.

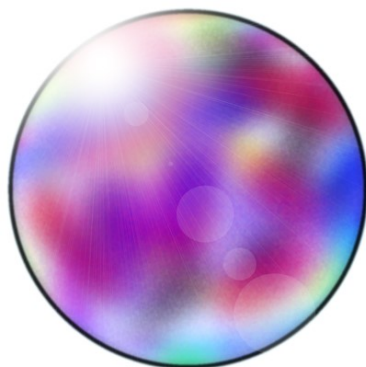
## LØSE ENDER

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

- Det påstås at det lyser i vinduene på det forlatte tårnet ved Trelans Fyr på måneløse netter.
- Folk på øya holder seg borte fra Gråsumpene på kveldstid, redde for tåka som legger seg over området når sola går ned. Noen påstår at tåka er unaturlig, og at noen lager den for å holde folk borte. Men hvem som eventuelt skulle lage den, og om tåka virkelig er giftig, er det ingen som vet.
- Jegere rundt Bergstad rapporterer at det fortsatt lever noen i gamle Gruvebo. De har prøvd å finne ut hvem det er som oppholder seg i ruinene, men har ikke klart å finne ut noe.
- Bøndene i Solstad holder god avstand til Tuleni Ravmanke, "bymagikeren", når hun er ute i gatene. De hvisker om at hun holder selskap med demoner, og at hun spiser småbarn under fullmånen.

## Vedlegg 2: HIMMELSTEINEN

---



Himmelsteinen er ikke så veldig stor, ikke mer enn ca 20 cm i diameter. Den er sammensatt av flere typer stein og metaller, som har smeltet sammen på ferden gjennom rommet, og ser ut til å skifte farge hele tiden. Dette gjør den litt vanskelig å fokusere på. Den gløder ikke direkte, men på måneløse netter kan man så vidt ane at den avgir et svakt lys.

Da himmelsteinen falt ned skapte landingen et krater, som riktignok ikke er mer enn knapt 5 meter tvers over. Et slikt fall burde ha skapt et mye større hull i bakken, men det virker som om noe ved steinen bremsset fallet i siste liten. Og at det er noe spesielt med steinen merkes allerede før man kommer fram til kraterkanten.

Steinen er breddfull av energi. Det strømmer ut av den i late bølger, og vasker over den som kommer nær nok. Energien ligner veldig på den som finnes i de magiske bølgene på Terrenia, men samtidig er den forskjellig. Det er som om de spiller samme rytme, men forskjellig melodi. Energien fra himmelsteinen virker mer rå, mer vill, på et vis. Og dermed mer farlig.

### USKADELIGGJØRE HIMMELSTEINEN

Himmelsteinen er særdeles ustabil, og kraftig magi brukt direkte mot den vil få den til å eksplodere i et nådeløst magisk fyrverkeri, som vil få Velosan til å synke i havet og den neste magistormen til å bryte ut...

For å uskadeliggjøre den må man altså unngå å bruke kraftig magi direkte mot steinen (prøve å få den til å eksplodere, f.eks.). Man kan, hvis man er forsiktig, løfte steinen ved magi, men dersom terningkastet skulle bomme med alt for mye (dvs at man får to 6'ere), så vil det kunne utløse effekten over.

Det finnes tre relativt enkle måter å uskadeliggjøre steinen på:

- Senke den ned i vann. Her vil kanskje det enkleste være å frakte den opp til Bergsjøen ved hjelp av en tralle eller et enkelt slep. Dette kan måtte bety å

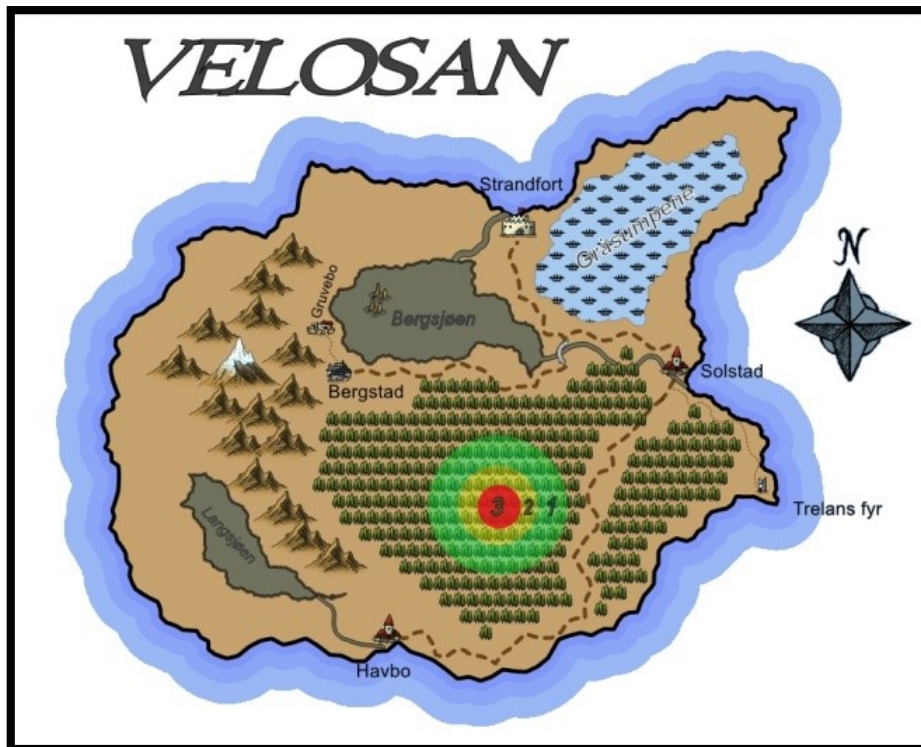


bevege seg gjennom de påvirkede områdene igjen (se vedlegg 3), noe som kan by på nye problemer.

- Stenge steinen inne i en skjermende metall-kasse. Dette kan også måtte bety å bevege seg gjennom de påvirkede områdene igjen for å hente en slik kasse(se vedlegg 3), noe som kan by på nye problemer.
- Begrave steinen dypt nede i jorden (minimum 20 meter ned). Dette kan enten gjøres ved å frakte den opp til de forlatte gruvene ved Bergstad eller Gruvebo, eller ved å grave (manuelt eller magisk) et hull like ved der steinen landet.

Dersom spillerne/rollene skulle komme opp med en annen løsning som høres plausibel ut; la dem gjennomføre det. Bare husk på at konsekvensen av å mislykkes er relativt spektakulær.

# Vedlegg 3: HENDELSER



Da himmelsteinen falt ned, begynte de sterke energifeltene rundt den umiddelbart å forandre det omkringliggende miljøet. Både plante- og dyreliv har blitt berørt, i tillegg til at magibølgene har tatt til å svinge foruroligende ukontrollert i området.

Jo nærmere himmelsteinen rollene kommer, jo mer synlige vil påvirkningen være. For å synliggjøre dette i spill, har vi delt inn i effektene i tre nivåer, eller soner om du vil (se kartet over). Her kommer noen forslag til ting de kan møte på i de ulike sonene, men du står fritt til å lage egne møter på noenlunde samme nivå. La gjerne spillerne treffe på minst tre-fire av disse på tur inn til himmelsteinen, men la dem gjerne møte på en eller to på tur ut igjen også. For hva skal skje med de nye dyrene nå som himmelsteinen er uskadeliggjort?

## SONE 1 (Grønn): Relativt små forandringer

- Blå roser begynner å skyte opp av jorden der rollene har trådd. Det tar bare 5 sekunder fra de først kommer til syne og til de er fullt ute i blomst. De kan også høre en svak summing fra blomstene mens de vokser opp.
- En frosk hopper inn på stien ti meter foran dem, og betrakter dem rolig med tre røde øyne. For hvert skritt rollene nærmer seg hopper to nye frosker ut i stien og slutter seg til flokken. Froskene vil bare sitte der og se på rollene, og vil ikke følge etter dem hvis de går utenom. Hvis rollene prøver å angripe vil froskene flykte umiddelbart.
- Langs stien snur plutselig alle bladene seg sakte og peker skrått oppover i samme retning. En høyfrekvent pipeplyd høres mens de dreier. Ingenting

synes på himmelen dit bladene peker.

- Mens de passerer et stort bartre (blodfuru) høres plutselig et dypt sukk, og all barken faller av stammen i to store halvdelar. Dette skjer tre-fire ganger langs stien.
- Rollene hører en kraftig, ukjent kvitring. Ett hvert forsøk på å finne fuglene vil mislykkes, men de vil til slutt se to rever som er opptatt med en type parringsdans. De oppdager at kvitringen kommer fra revene.

### SONE 2 (Gul): Større synlige forandringer

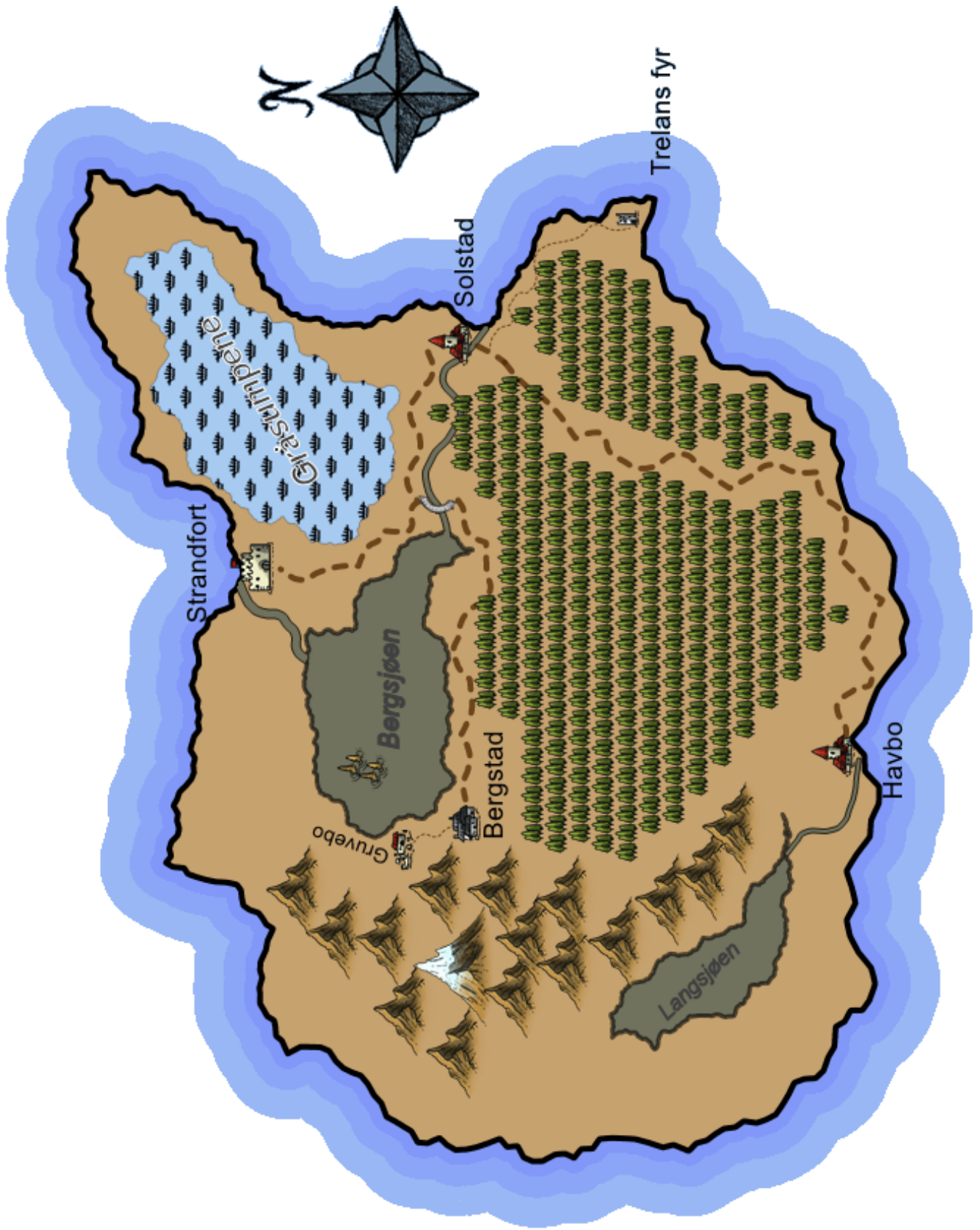
- En knall gul hjort står og gresser uanfektet 20 meter unna stien. Hvis rollene prøver å nærme seg eller ta kontakt, vil hjorten flekke spisse rovdyrtenner og angripe. F: 6, V: 0, T: 6, LP: 15.
- En liten klynge med løvtrær har bøyd alle greinene sine slik at de danner bilder av fugler i flukt. Det ser ut som en flokk av løvfugler har blitt fryst fast i luften.
- En 5 meter lang tåkesky kommer glidende mellom trærne, i mye større fart enn tåke vanligvis beveger seg. Hvis noen av rollene berører skyen vil de kjenne en isende smerte gå gjennom kroppen, og miste 3 LP.
- Plutselig kjenner de at bakken rister, og tre kampesteiner (0,5 – 1 meter i diameter) kommer hoppende mot dem og angriper! F: 8, V: 0, T: 4, LP: 10. Steinene hopper tilsynelatende av egen maskin. Skarpe våpen (sverd etc) gjør bare halv skade, mens butte våpen (hammere, stokker osv) gjør full skade på dem.
- Ei lita jente kommer glidende ut av et tre like foran rollene, glir over stien, og forsvinner inn i et annet tre. Like etter gjør hun det samme bak dem. Dette gjentar seg et par ganger.

### SONE 3 (Rød): Her begynner ting å bli virkelig surrealistiske, og rollene begynner å få kraftige hodepiner.

- En av rollene suges plutselig halvt ned i bakken, og blir sittende fast med solid jord til livet. De oppdager med ett at flere slike tilfeldig hull åpnes og lukkes rundt dem. Kan de få løs den fangede og komme seg unna før flere blir fanget?
- En skapning som ser ut som om tre bjørner har blitt satt sammen angriper dem. Skapningen har seks bein (tre sett med forlabber) og tre bjørnehoder og overkropper. Den kommer seg fram ved å snurre seg bortover underlaget, og virker helt sinnsyk. F: 7, V: 0; T; 3, LP: 15.
- Trærne rundt dem begynner plutselig å slå etter rollene! Hele stammen deiser ned, og reiser seg fort opp igjen. Regn trærnes TEKNIKK som 2, og hvert treff gir en ekstra skade på [+1]. Hvis rollene treffer trærne med et skarpt våpen, vil de begynne å blø fra kuttet og bli stående stille.
- En fugl lander på stien foran dem, med to store menneskeben og et stort rødt nebb. Den åpner nebbet og utstøter et skrik som ikke kan høres, men som føles. Alle som står rett foran fuglen blir kastet overende av

trykkbølgen, og mister 1 LP. Dette gjentar den hver gang de kommer mindre enn 5 meter unna. F: 2, V: 0, T: 2, LP: 5.

- Rollene hører en dyp buldring, og plutselig kommer ei elv susende og fosser over stien foran dem. Elva er 10 meter bred, og pløyer seg et leie tvers gjennom skogen. Knappe 10 sekunder etter at de først hørte buldringen ser det ut som om elva alltid har vært der. Hvis de kommer seg over, vil plutselig elva forsvinne igjen bak dem, og etterlate et dypt, men tørt elveleie.



Trelans fyr

Solstad

Strandfort

Bergsjøen

Bergstad

Gruvebo

Havbo

Langsjøen

Gråstimpene