

VANDRERNE



STORMHAVN

- Et eventyr

Av Øivind Stengrundet

STORMHAVN

OVERBLIKK

På den lille øya Vavenbeit finner man 3 mystiske skip i en grotte langt inne på land. Samtidig begynner en mystisk sykdom å ramme den nærliggende byen Stormhavn. Er det en sammenheng? Hviler det virkelig en forbannelse over skipene med dragehoder? Rollene får i oppdrag å undersøke hva som egentlig skjer på øya.

BAKGRUNN

På den lille øya Vavenbeit bor det et hardført folk. De er fiskere, jegere og samlere. De dyrker veldig lite selv, men foretrekker heller å høste av det naturen allerede byr på. Husene deres er enkle, og varierer mellom jordhytter og tømmerhus (for mer om Vavenbeit, se *tillegg 1*).

Under en jakttur opp i fjellene øst for byen, snublet to jegere over en huleåpning i en liten dal som ledet ned mot havet. Inne i hula oppdaget de tre lange skip, rikt utskåret og godt bevart (for mer om hula og skipene, se *tillegg 2*). Usikre på hva de skulle gjøre, dro de to jegerne ned igjen til byen for å melde fra om funnet. Ingen kunne skjønne hvor skipene kom fra, eller hvordan de hadde kommet seg opp i hula, og det ble bestemt at en ekspedisjon skulle sendes ut om noen dager. To av de aller ivrigste på å sende ut en ekspedisjon var sølvsmeden Eivar Steinskimre og tømmerhandleren Asemina Hvitring. Begge så muligheter for å tjene penger; Eivar på grunn av muligheten for sølv i hulene, og Asemina fordi hun samler på, kjøper og selger utskårne trefigurer, fra små figurer til store skip.

Allerede neste morgen begynte imidlertid folk å bli syke i byen. En av de første som ble rammet var Dravor Sterkarm, en av jegerne som fant skipene. Nå er rundt halvparten av innbyggerne rammet, og de mer overtroiske har satt sykdommen i sammenheng med funnet av skipene. Sykdommen har spredd seg fra østsiden av byen og vestover, noe folk ser på som en klar sammenheng mot hulefunnet, som ble gjort i den retningen. Andre har derimot begynt å murre mot Eivar og Asemina, som var så ivrige på undersøke skipene, og tror at en av dem har skylden for sykdommen (begge bor vest i byen). Styresmannen har derfor ikke sett annen råd enn å tilkalle Vandrerne.

Det som egentlig har skjedd: Da de to jegerne romsterte inne i hula rundt skipene, veltet de en av de gamle tønnene som sto der. Tønna hadde en gang inneholdt fisk, men innholdet hadde for lengst råtnet og blitt bevart som en seig væske. Da tønna veltet og sprakk, begynte innholdet å renne ut i en liten bekk som sildrer gjennom de indre delene av hula. Denne bekken renner ut i den lille elva som renner ned til Stormhavn. Denne elva gir ferskvann til omtrent halve byen (den østre delen), og det er denne forurensingen som har gjort folk syke. Resten av byen henter vann fra den større elva vest for byen, og har derfor ikke blitt syke.

START

Når eventyret starter befinner rollene seg på et skip på vei mot Vavenbeit. De vet egentlig lite om oppdraget, men fikk inntrykk av at det dreide seg om et hasteoppdrag. Med en gang de ser øya kommer kapteinen på skipet bort til dem med et dokument, og sier «Jeg fikk beskjed om å gi dere dette når vi nærmet oss.» Dokumentet er en kort beskrivelse av oppdraget (se *tillegg 3*).

SCENER

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

- Møte med styresmannen, Dilen Bladfinner. Han vil kunne fortelle dem grove detaljer om hendelsene i det siste:
 - To jegere, Dravor Sterkarm og Goron Langpil, har funnet tre skip i en hule litt øst for byen.
 - Rundt en femtedel av byens befolkning har blitt syke de to siste dagene.
 - Noen har begynt å mumle om at skylden ligger hos enten Eivar Steinskimre eller Asemina Hvitring, men Dilen vil ikke legge for mye i ryktene.
- Møte med Eivar Steinskimre. Han legger ikke skjul på at han er interessert i hula, men bedyrer at han aldri ville funnet på å gjøre noe drastisk for å sikre seg rettighetene. Han virker oppriktig sjokkert over å høre om ryktene, men vil prøve å hjelpe rollene med alle spørsmål de har.
- Møte med Asemina Hvitring. Hun er lite interessert i å snakke om ryktene, og vil heller vise fram samlingen sin med utskårne trefigurer. Hun har over 200 trefigurer, som varierer i størrelse fra 2 cm store dyrefigurer, til en 3 meter høy trestamme utskåret som en fisk med en slange som snor seg rundt. Hun bare fnyser av alle beskyldninger mot henne, og sier at det kommer av at «hele denne smålige byen misunner samlingen min».
- Møte med Goron Langpil, den ene av de to jegerne som fant skipene (Dravor Sterkarm dør før rollene får pratet med ham). Han kan fortelle om hvordan de oppdaget huleåpningen når de fulgte en villgeit inn i den lille dalen. Han beskriver hvordan de opplevde en uhyggelig stillhet inne i hula, med bare en svak sildring fra den lille bekken. De famlet litt rundt i det dunkle halvmørket, før de merket av luften forandret seg. De ble skremte, tok det som et tegn på onde ånder, og forsvant derfra. (Hvis han presses videre vil han kunne erindre at de kjente en vond lukt før de dro fra hula.)
- Inne i hulen med skipene. Rollene vil merke at hulas konstruksjon skaper en underlig stillhet, men de kan høre sildringen fra den lille bekken innerst. Skipene er godt bevart, men litt skjøre. Det samme med tønnene langs veggen. Dersom de undersøker nærmere, vil de kunne kjenne en stram lukt, og de vil også kunne spore lukten til den falne og sprukne tønna som ligger innerst. Men, de vil også se ferske spor, og det kan se ut som om noen har forsøkt å sage av en av de utskårne figurhodene.

SLUTT

Noen alternativer til hvordan eventyret kan slutte:

- Rollene oppdager at sykdommen kommer fra forgiftet drikkevann, og får stoppet spredningen ved å gi folk drikkevann fra den andre elva inntil vannet får renseseg. Styresmannen blir veldig takknemlig, og gir dem 10 truller hver for jobben. I tillegg får de et lite sølvkjede hver av Eivar Steinskimre for at de renvasket navnet hans.
- Rollene klarer å overbevise styresmannen om at enten Eivar eller Asemina er skyld i sykdommen, og den «skyldige» blir arrestert på kvelden. Dagen etter begynner derimot folk å dø som fluer, og styresmannen blir fortvilet, og sender rollene unna for å unngå at de også blir smittet.
- Asemina leier inn noen for å vitne mot Goron, slik at han blir arrestert. Hun vil gi rollene hver sin lille utskårne figur som takk for hjelpen, mens Styresmannen noe motvillig vil la dem returnere til Cnāwan, selv om sykdommen ikke er borte.
- Alle rollene blir smittet, og må kjempe mot klokka for å bli kvitt smitten. Dersom de klarer å skjønne at det er vannet som gjør dem syke, vil styresmannen bli meget takknemlig. Han gir dem hvert sitt våpen som takk, og lover å sende oppdatering når kilden til forurensingen er funnet.

HINDRINGER

Noen hindringer som rollene kan møte på, enten levende eller urørlige.

- En rabiart svartape angriper dem ute i skogen. Svartapen har drukket av det forgiftede vannet, og er helt vill. Den vil ikke stoppe før den (eller alle rollene) er død. Se egenskaper for svartapen under «Biroller».
- Hvis rollene begir seg på tur mot hula, vil et sendebud stoppe dem i utkanten av byen. Han påstår at han kommer fra styresmannen, med beskjed om å møte ham på brygga for å se på et dødsfall. Hvis de drar ned til brygga vil de ikke finne noen, og styresmannen har ikke hørt om saken. (*Sendebudet kommer egentlig fra Asemina, som vil forsinke rollene slik at hennes menn kommer til hula og skipene først.*)
- Dersom de ikke har med seg Goron Langpil som guide, vil de støte på Aseminas menn (se under «Biroller»), som vil prøve å stoppe dem med alle midler.
- Det forgiftede vannet kan sørge for at rollene blir syke (og til slutt dør).

HJELP

Hva slags hjelp kan rollene få underveis?

- På tur opp til hulen vil de kunne finne døde smådyr, med slørete øyne og skum rundt munnen. De har drukket av det forgiftede vannet.
- Jegeren som ikke har blitt syk ennå, Goron Langpil, kan bli med dem som

guide på turen opp til hula. Dersom han blir med, vil de unngå Aseminas menn.

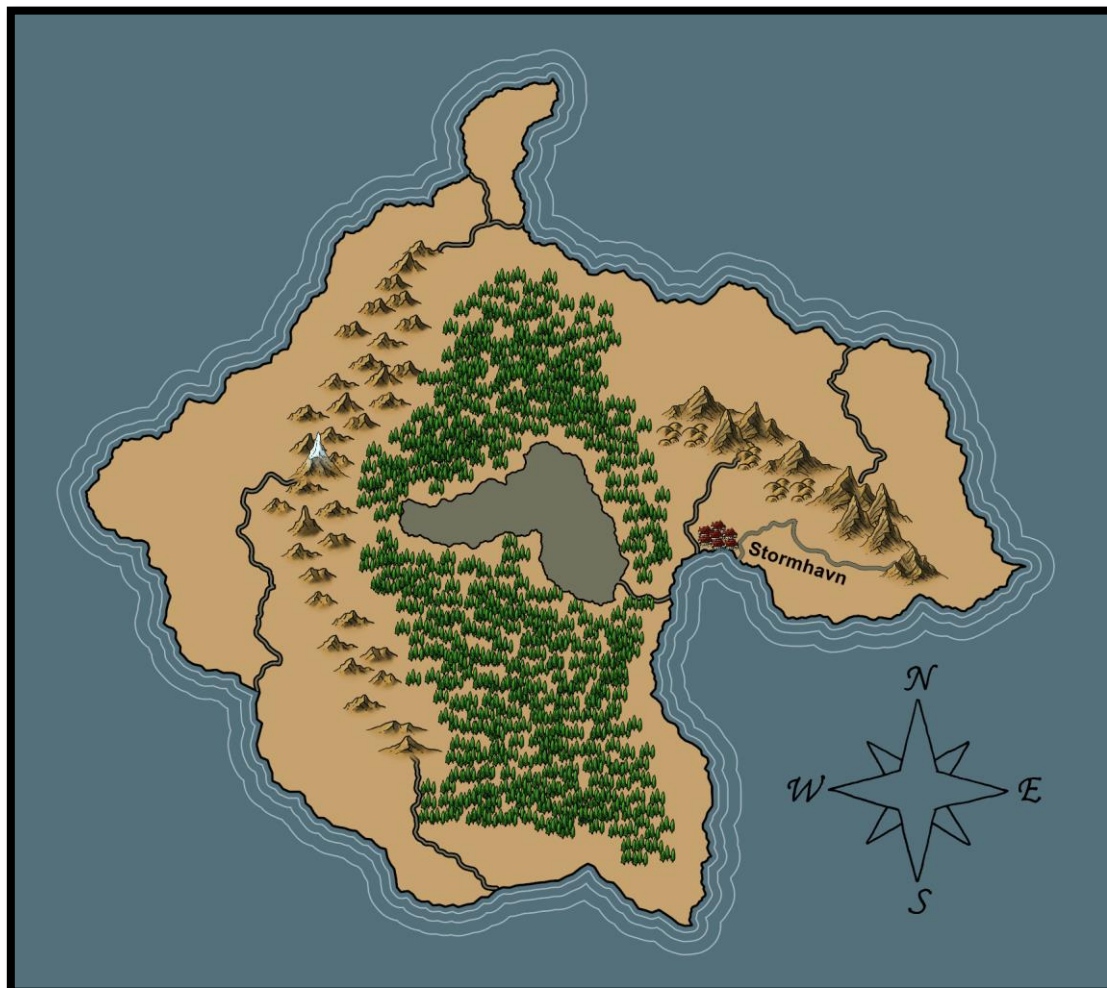
- Den underlige lukta i hula vil kunne gi rollene et hint om hva som er på gang.
- Dersom de går til styresmannen etter at det falske sendebudet har stoppet dem, vil styresmannen be Goron Langpil om å følge dem (dersom de ikke allerede har bedt ham om å bli med)

BIROLLER

Dilen Bladfinner	Styresmann. Halter på det ene beinet. Steinansikt, og smiler nesten aldri. Har allikevel en mild stemme.
Asemina Hvitring	Fikk navnet fordi hun ble født en uvanlig varm og frodig vår, noe som gjorde at alle trærne fikk ekstra tykke lyse årringer. Anser seg selv som bedre enn sine naboer, og kan opptre litt arrogant. Samler på tre-utskjæringer. F: 3, V: 9, T: 3, LP: 10.
Eivar Steinskimre	Sølvsmid. Har kortklipt, hvitt skjegg og isblå øyne. Snakker lavt. Har et smilende og vennlig ansikt. F: 4, V: 7, T: 8, LP: 14.
Goron Langpil	Jeger. En av dem som fant skipene. Lang og tynn. Snakker lite og rolig, med korte setninger. F: 5, V: 6, T: 8, LP: 15.
Dravor Sterkarm	Jeger. Død. En av dem som fant skipene.
Svartape	Rabiat etter å ha drukket av det forgiftede vannet. (for mer om svartaper, se side 88 i hovedboka) F: 6, V: 0, T: 7, LP: 15
Bøller	Tre håndlangere som Asemina har leid inn for å skaffe seg førsteretten til skipene, eller i det minste figurhodene. F: 5, V: 5, T: 6, LP: 15.

VEDLEGG 1 : VAVENBEIT

Vavenbeit er ei middels stor øy som ligger en knapp dagsseilas vest for Cnâwan. Den er sparsomt befolket, og har lite kontakt med omkringliggende øyer.



GEOGRAFI:

Vavenbeit er ikke spesiell stor, og geografien varierer derfor heller ikke så mye. En lav fjellkjede strekker seg langs hele øya fra nord til sør mot vestsiden av øya, mens en kortere og høyere fjellkjede går ned til havet sørøst på øya. Mellom de to fjellkjedene er det omfattende skogområder, og en stor innsjø ligger midt på øya.

BOSETTING:

Øya har egentlig bare én ordentlig bosetting; byen Stormhavn som ligger i en skjermet bukt mot sørøst. Riktignok ligger det noen tømmerhugger-hytter lenger inn på øya, men disse er ikke fast bebodd, og brukes kun i perioder.

Beboerne på øya dyrker ganske lite selv, men foretrekker heller å høste av det som gror i skogene på øya. I tillegg jakter og fisker de, og er således selvforsynte med mat.

STYRESETT:

Øya styres av en «Styresmann», som velges for to år av gangen. Hvis det er store og alvorlige beslutninger ber styresmannen inn til råd, der en håndfull av de mest innflytelsesrike på øya møter, men ellers ordner styresmannen det meste av det daglige.

BEFOLKNING:

Det bor rundt 800 personer på øya; samtlige mennesker.

HANDEL OG PRODUKSJON:

Vavenbeit har veldig lite kontakt med øyene i nærheten, så handel er nesten fraværende på øya. De lever av å dyrke, samle og jakte, og det meste av handelen internt på øya baserer seg derfor på bytting. Derimot har de ingen metallproduksjon lenger, så det meste av interaksjon med omliggende øyer dreier seg om handel med metall og finere stoffer. I bytte tilbyr vavenbeiterne tømmer og pelsverk.

HISTORIE:

Havstrømmene vest for øya er meget forræderske, og det har derfor vært lite trafikk til øya. Den ble først bosatt for rundt 150 år siden, og bosetningen har holdt seg begrenset til øyas eneste by.

De første som bosatte seg her, så muligheter ved tømmerdrift. I tillegg oppdaget de en begrenset forekomst av sølv på øya, noe som bidro til å skaffe midler til å etablere en permanent bosetning. Sølvet har for lengst tatt slutt, men et par sølvsmeder holder fortsatt stand, om enn med innkjøpt sølv.

For omkring 30 år siden holdt det på å bryte ut en liten «borgerkrig» på øya, etter uenighet om hvordan øya skulle styres. Den ene siden mente at et råd var den eneste rette veien, mens den andre siden argumenterte for at en konge (som de mente måtte bli Aseiro Havrøst) måtte utnevnes. For å unngå åpne stridigheter valgte imidlertid Aseiro å forlate øya, og de to sidene oppnådde etter hvert et kompromiss: At øya skulle styres av en styresmann, som velges for to år av gangen.

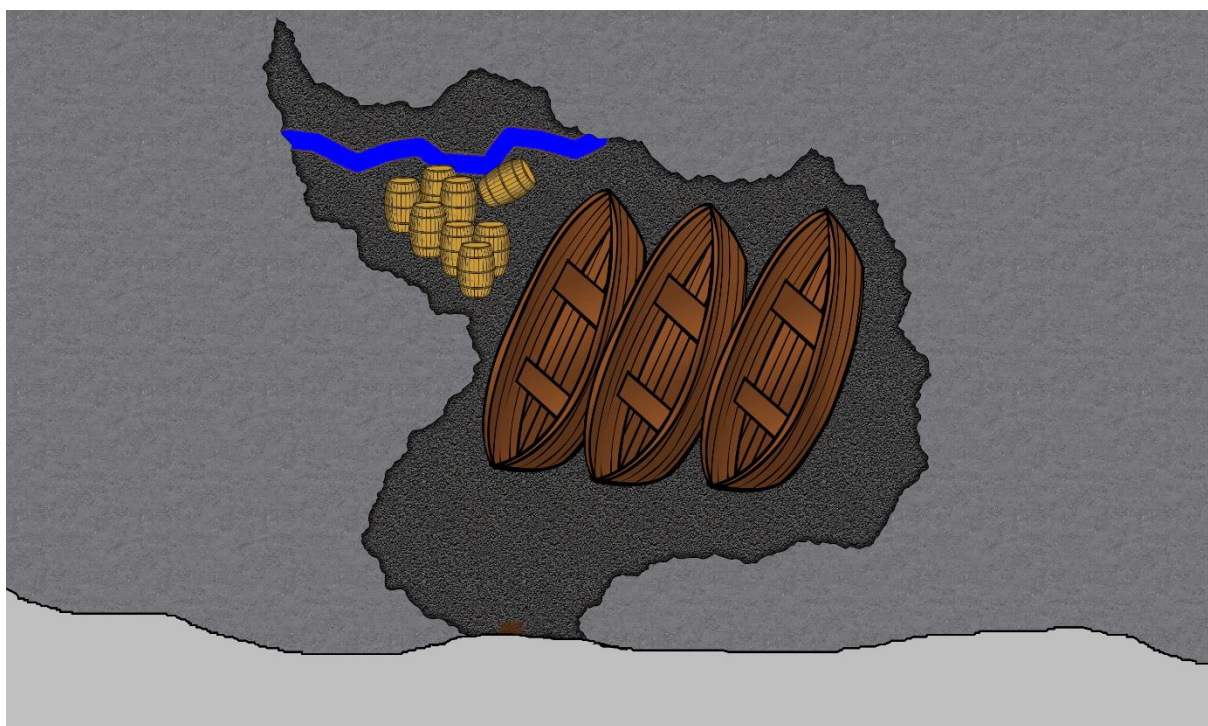
LØSE ENDER:

- Det har vært et innbrudd hos sølvsmed Mendos Skarphammer, der det lå igjen blod etter innbruddstyven i en vinduskarmen. Samtidig begynte styresmannen, Dilen Bladfinner å halte, og enkelte la fort sammen to og to. Kan det være styresmannen som har brutt seg inn, og hvorfor?
- En lokal fisker påstår å ha sett et sjøuhyre på øyas østkyst, rundt den skarpe odden øst for Stormhavn. Ifølge fiskeren hadde uhyret «to hoder og skjell som blinket i solen».
- Et trestykke med inskripsjoner har blitt funnet på stranden. Ingen klarer å tyde inskripsjonen, men trestykket ligner på noen av stykkene i samlingen til Asemina Hvitring.

- Ett av trærne som tømmerhuggerne skulle felle, begynte plutselig å renne med rød sevje. Ingen vet hvorfor eller hvordan, men tømmerhuggerne ble skremte og mumlet om en forbannelse.

VEDLEGG 2 : HULA OG SKIP

For drøyt 200 år siden, før den sjuende magistormen, lå Vavenbeit litt lavere i vannet. Sjørøveren Elios Vindfanger brukte da øya som et av sine skjulesteder, og oppbevarte ekstra forsyninger i ei hule som lå helt i vannkanten på innsiden av et skjær. Etter at magistormen traff, ble imidlertid hele øya løftet nesten 50 meter høyere, og hula ble med ett utilgjengelig fra havet. Elios ga derfor opp Vavenbeit, og lot alt som var i hula bli liggende der.



HULA:

Hula er ikke spesielt stor, men åpner seg litt opp når man kommer forbi inngangen. Den er helt naturlig, og selv om havvannet har slipt ned gulvet litt ytterst i hula, er det meste av veggene og gulvet røft og ujevnt. Innerst i hula renner det en liten bekk, som kommer ned fra taket gjennom en sprekk. Bekken renner så noen meter langs gulvet bort til ene sideveggen, der den forsvinner gjennom en ny sprekk.

Hula domineres av tre langbåter, som er rikt utskåret (se nedenfor). Innerst i hula står det også et dusin tretønner, som en gang har inneholdt mat og krydder. Nå har derimot alt dette blitt brutt ned, og selv om tønnene har holdt seg tette i alle disse årene, er det bare en råttne, flytende gugge inni dem. Dersom rollene skulle finne på å åpne en tønne, vil de umiddelbart bli svimle og sjuke. De må ta et prøvekast mot

[FYSIKK -2]; dersom de mislykkes vil de kaste opp, mens dersom de klarer kastet vil de så vidt klare å holde seg.

SKIPENE:

Inne i hula ligger det 3 skip, eller langbåter. Hver av dem er 9 meter lange, og de har et utskåret dragehode foran i stavnen. Langs rekkene er det også utskjæringer, i intrikate mønstre. Det er laget årehull til tre årer langs hver side, og årehullene er tilpasset så de ser ut som munn i utskjærte dyrehoder.

Skipene er bygget i et mørkt tremateriale, og bærer preg av å ha blitt seilt. Slitasjen i årehullene er merkbar, og det ligger fortsatt saltreder langs skipssidene. Alle skipene har også et hull midtveis der det er tydelig at en seilmast har sittet, men mastene er ikke å se.

En ting som rollene vil oppdage, er at et av dragehodene er halvt avsaget. Dette er helt ferskt, og selv om treet er tørt og sprukket, er det lett å se at noen akkurat har saget i skipet (*dette er Aseminas menn. Dersom rollene har med seg Goron Langpil som guide, vil disse mennene gjemme seg. Men, dersom rollene ikke har ham med seg, vil mennene angripe dem når de forlater hula.*)

VEDLEGG 3 : OPPDRAGSBREV

Dette er brevet som skipskapteinen leverer til rollene i starten av eventyret:

Kjære Vandrere,

Jeg vet at dette er en litt uvanlig måte å få oppdrag på, men tiden er litt knapp. Derfor velger jeg å sende med dere dette brevet.

Dere er på vei til øya Vavenbeit, der styresmannen har bedt om hjelp. De har tydeligvis kommet over noen gamle skip, som ingen vet hvor kommer fra. Samtidig har folk begynt å bli syke, og de er usikre på om det er noen sammenheng.

Ta kontakt med styresmannen når dere kommer dit. Han heter Dilen Bladfinner, og vil kunne gi dere flere detaljer. Det er viktig å hjelpe dem med å stoppe sykdommen, samtidig som vi gjerne vil vite mer om disse skipene.

Siden jeg ikke får tatt dette med dere personlig, overlater jeg til dere å bestemme en leder og referent på dette oppdraget.

Lykke til!

For Vandrernes råd, Fermar Ildtunge