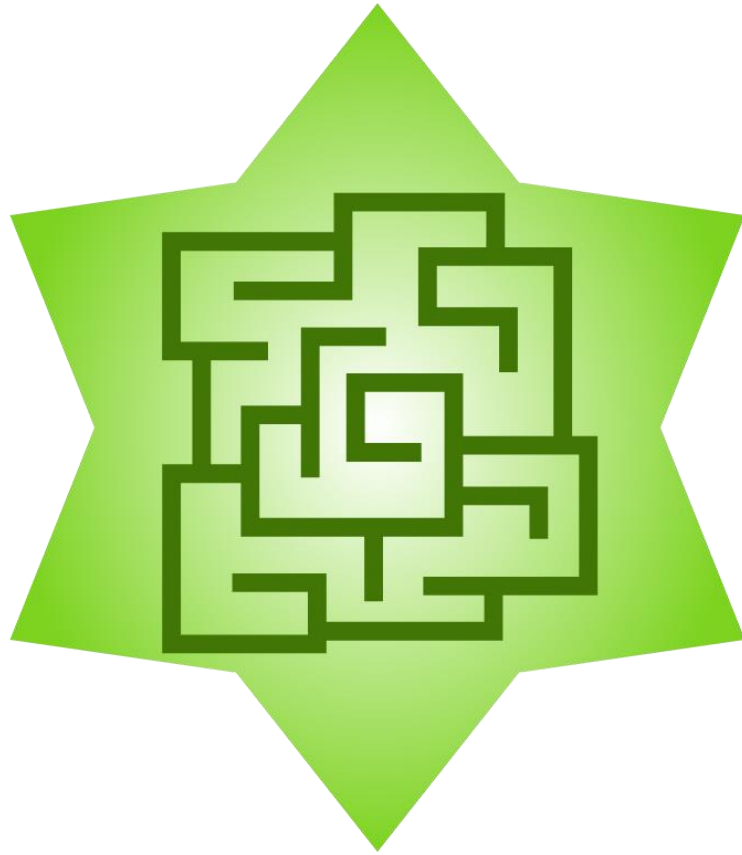


# VANDRERNE



# GRØNNE IRRGANGER

- Et eventyr

Av Øivind Stengrundet

# EVENTYR

---

## OVERBLIKK

En søvnig tømmerhoggerleir på øya Menell blir rammet av mystiske forsvinninger, og rollene må prøve å løse mysteriet.

*Viktig informasjon for spillederen står i kursiv.*

## BAKGRUNN

I den søvnige tømmerhoggerleiren Tjerdal har plutselig frykt og uro sneket seg inn: Fire innbyggere i leiren har forsvunnet i løpet av den siste uka. De har forsvunnet på ulike tidspunkter, og de har i utgangspunktet ingenting med hverandre å gjøre. De fire er (i rekkefølgen de ble tatt):

- **Kerem Langskaft**, en høyreist tømmerhogger. Kom aldri tilbake til leiren etter en dags arbeid øst for leiren. Ungkar og enslig.
- **Ainora Blomsterknytter**, en av kokkene i leiren. Gikk tidlig ut en morgen for å lete etter urter. Gift med Romin Steinkjeve, ingen barn. *Ble sett på vei mot nordøst.*
- **Vertelon**, 7 år gammel, var ute og lekte med venner, men kom aldri hjem til middag. Vennene sier han gikk derfra for å spise (de lekte på andre siden av leiren, ved en kulp i bekken). Mor: Teleri Nålehånd (alenemor, syerske). *Bor på vestsiden av leiren.*
- **Kormenor Stjerneblad**, urte- og legekyndig. Sist sett rundt leirbålet om kvelden. Gammel, enkemann, bor alene i utkanten av leiren. Ble tatt for to kvelder siden. *Ble tatt rett bak hytta si, når han skulle på do.*

Folk i leiren har nå blitt redde for å bevege seg ut av husene sine, og de går alltid minst to sammen. Tømmerhoggerne har lagt ned arbeidet sitt, og patruljerer nå leiren døgnet rundt, bevæpnet med økser.

*Det er selve skogen som har tatt dem. Øst for leiren står det et tre med bevissthet, som har blitt vekket av tømmerhoggerne. Det har brakt andre trær til live, og bruker trærne for å plukke vekk folk som går alene ut i skogen. De som blir tatt holdes foreløpig i live i et hulrom under det store treet, og får kun vann via røttene mens treet jakter på flere.*

## START

Rollene har nettopp gjort ferdig et oppdrag i Nordvik på øya **Menell**. Etter endt oppdrag fikk de en ny oppgave av ordføreren, **Sirios Bladlukter**: Det har kommet rapporter fra den lille tømmerhoggerleiren Tjerdal om en serie med forsvinninger. Rollene har derfor blitt bedt om å undersøke, og de er nå på vei innover skogen, sammen med guiden deres, en ung gutt ved navn Deroam.

*Start med å la spillerne fortelle hva det forrige oppdraget gikk ut på:*

- *Hva var oppdraget?*
- *Hva skjedde?*
- *Hva gikk galt?*
- *Hva gikk bra?*
- *Hvordan endte det?*
- *Osv.*

*Still gjerne direkte spørsmål: "Spiller A, hvordan reddet egentlig spiller B livet ditt på dette oppdraget? Spiller C, hvorfor ble du så sint på spiller A underveis på oppdraget?"*

Etter hvert kommer de fram til den lille tømmerhoggerleiren, der det ligger et tredvetalls hytter spredt omkring en sentral plass. Deroam tar dem med direkte til Den Eldstes hytte.

## **SCENER**

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

- Hos Den Eldste (Artis Barkebryter). Han kan fortelle dem kort om forsvinningene; at det er fire som er forsvunnet, hvem de er, og at de har lett etter dem uten å finne spor.
- Et stort tre faller over en hytte mens rollene er i leiren. Treet knuser taket, og en mor og et barn sitter fast inne hytta. Kan rollene bidra til å redde dem ut før hytta raser sammen? *Treet virker helt friskt, og det blåser heller ikke. Tømmerhoggerne virker skremte over at et slikt tre kan falle ned helt uten videre.*
- Ved hytta til Kormenor. Hvis de går rundt hytta og leter, vil de kunne se noen underlige spor bak hytta, som om noe har slept seg langs bakken (*Dette er spor etter røttene til trærne som tok Kormenor*).
- Ved det store treet. Dersom de klarer å spore forsvinningene til det store treet, vil de måtte finne en måte å stoppe det på. Treet vil snakke med dem telepatisk hvis de kommer innen synsvidde, og klage over "tredreperne" som angriper det. Vil rollene ta treet side og få tømmerhoggerne til å flytte, eller "uskadeliggjøre" treet for å bli kvitt det?
  - Hvis de angriper treet vil det sende andre trær mot dem for å stoppe rollene.
  - Hvis de gjør en avtale med treet, men forlater det, vil de første fangene dø av sult før de får frigitt dem.
- Rundt leirbålet om kvelden. Folk vil synge sanger og fortelle eventyr. Et av eventyrene/sagnene handler om "Bestemortreet", det første treet, som alle andre trær stammer fra. Ingen vet hvor gammelt eventyret er, men de eldste husker å ha hørt dem som små. *Det handler om det store treet som har fanget innbyggerne.*

- På vei gjennom skogen kommer rollene inn på en liten lysning, fylt med gule blomster. De hører en underlig kneppelyd som kommer fra flere kanter. Ved nærmere ettersyn vil de finne at de gule blomstene har harde kronblader, og er kjøttetende. Kneppelyden er kronbladene som slår igjen rundt insekter. De lokale kaller blomsten "Snapproser", men arten er ukjent for Vandrerne.
- Hvis rollene oppholder seg i nærheten av ett av tjernene rundt leiren, vil de bli angrepet av en Vanddille (se vedlegg 1). Den vil forsøke å dra rollene med seg under vann for å drukne dem.

## SLUTT

Noen alternativer til hvordan eventyret kan slutte:

- Rollene ødelegger det store treet, og frigir de fangede innbyggerne. Alle i leiren blir overlykkelige, og de får med seg 5 snapproser i en krukke hjem til Cnāwan.
- Rollene gjør en avtale med treet, med det resultat at minst én av de fangede innbyggerne dør og blir funnet igjen, utsultet med en kul i pannen. Innbyggerne blir bryske, og ber Vandrerne dra så de får ordnet opp selv.
- Vandrerne blir selv tatt av treet, og må bryte seg ut fra "fangehullet". Den eneste måten å gjøre det på er ved å ødelegge treet, og dermed får de befridd resten av de fangede innbyggerne.

## HINDRINGER

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

- Levende trær. Disse trærne har korte røtter og beveger seg oppå bakken. De står på lur for å angripe folk som beveger seg alene i skogen.
- Det store treet. Det er intelligent, og kan kommunisere via terapi. Det er sint på tømmerhoggerne, som "dreper barna hennes". Hvis rollene angriper treet vil det sende inn en hel haug med andre levende trær
- Et voldsomt regnvær vil styrte ned dersom de går ut i skogen for å spore opp trærne, noe som vil gjøre det veldig vanskelig å finne spor.
- En vanddille holder til i et tjern utenfor byen, og vil angripe rollene hvis de kommer for nære
- Skogen blir mer og mer som en labyrint jo nærmere de kommer bestemortreet, og det kan bli vanskelig å finne fram
  - La rollene kaste en terning 3 ganger underveis til treet. På det første kastet går de seg vill på en 1'er, på det andre kastet på 1 eller 2, og på det siste kastet går de seg vill på 1, 2 eller 3.

## HJELP

Hva slags hjelp kan rollene få underveis?

- Det finnes spor etter trærne bak hytta til Kormenor, som om noen har dratt

noe etter seg. *Dette er spor etter røttene, og leder østover. De kan spores helt frem til det store treet.*

- Hvis de leter i skogen nordøst for leirer vil de kunne finne kurven som Ainora brukte for å finne urter. Også her vil de finne spor etter de levende trærne.
- Deroam kan være med dem som guide i og rundt leiren
- Artis har et kart over området som de kan få for å orientere seg

### BIOLLER

Sirios Bladlukter	Ordfører i Nordvik. Gammel og sykkelig.
Artis Barkebryter	Den eldste i Tjerdal. Gammel, myser, snakker veldig rolig.
Kerem Langskaft	Tømmerhogger. Høy. Langt, brunt hår i hestehale. Dyp stemme.
Ainora Blomsterknytter	Krøllete, lyst hår. Kokk, gift med Romin. Blid og omgjengelig, snakker fort og blidt.
Vertelon	7 år, tynn og spinkel. Litt skjeve fortenner.
Kormenor Stjerneblad	Snart 60 år. Urtekyndig. Grått hår og skjegg. Halter litt på det ene beinet.
Deroam	14 år. Spretten, god til å klatre. Kort, svart hår.
Romin Steinkjeve	Gift med Ainora. Medium høy. Kraftig. Utpreget kjeveparti.
Teleri Nålehånd	Syerske. Mor til Vertelon. Enslig. Liten og vever. Kort, brunt hår.

### SKAPNINGER

Levende tre	F: 8, V: 0, T: 4, LP: 20
Bestemortreet	F:12, V: 8, T: 4, LP: 35. Immun mot tankemagi.
Vandille	F: 6, V: 0, T: 6/4, LP: 15. I vann har den T på 6, på land har den 4.

# VEDLEGG 1: VANNDILLE

---

Vanndillene er skapninger som lever i ferskvann rundt om på Terrenia. De er fryktløse jegere, og vil angripe alt som kommer ned til tjern og sjøer for å drikke.

Vanndillene blir 2-3 meter lange, med kraftige bein og en kort, bred hale. Halen gjør at de kan svømme relativt fort, og gir dem fraspark så de kan skyte ut av vannet. Sammen med de fire kraftige beina gjør det at vanndillene kan hoppe lenger enn sin egen kroppslengde ut av vannet for å ta byttet sitt. Dersom de lykkes med angrepet, vil de prøve å dra med seg bytte under vann for å drukne det.

Vanndillene er lite aktive, bortsett fra når de jakter, så de spiser som regel bare en gang ca. hver fjortende dag. Da kan de imidlertid sluke et helt lite hjortedyr.

Vanndillene har brede hoder og en stor kjeft fylt av skarpe, innovervendte tenner. Det gjør at de ikke er så flinke til å tygge, men derimot holder grepet deres godt fast på byttet. I stedet for å bite av stykker av byttet, bruker de kreftene sine til å rive av store biter i stedet. Magesyren deres er veldig sterk, og vil til og med oppløse knokler hvis de blir lenge nok i magen.

Fargemessig er vanndillene brune på oversiden og lyse på undersiden. De kan holde pusten i bortimot to timer når de ligger stille, og siden de går nesten i ett med bunnen gjør det at de kan være vanskelig å oppdage før det er for sent.

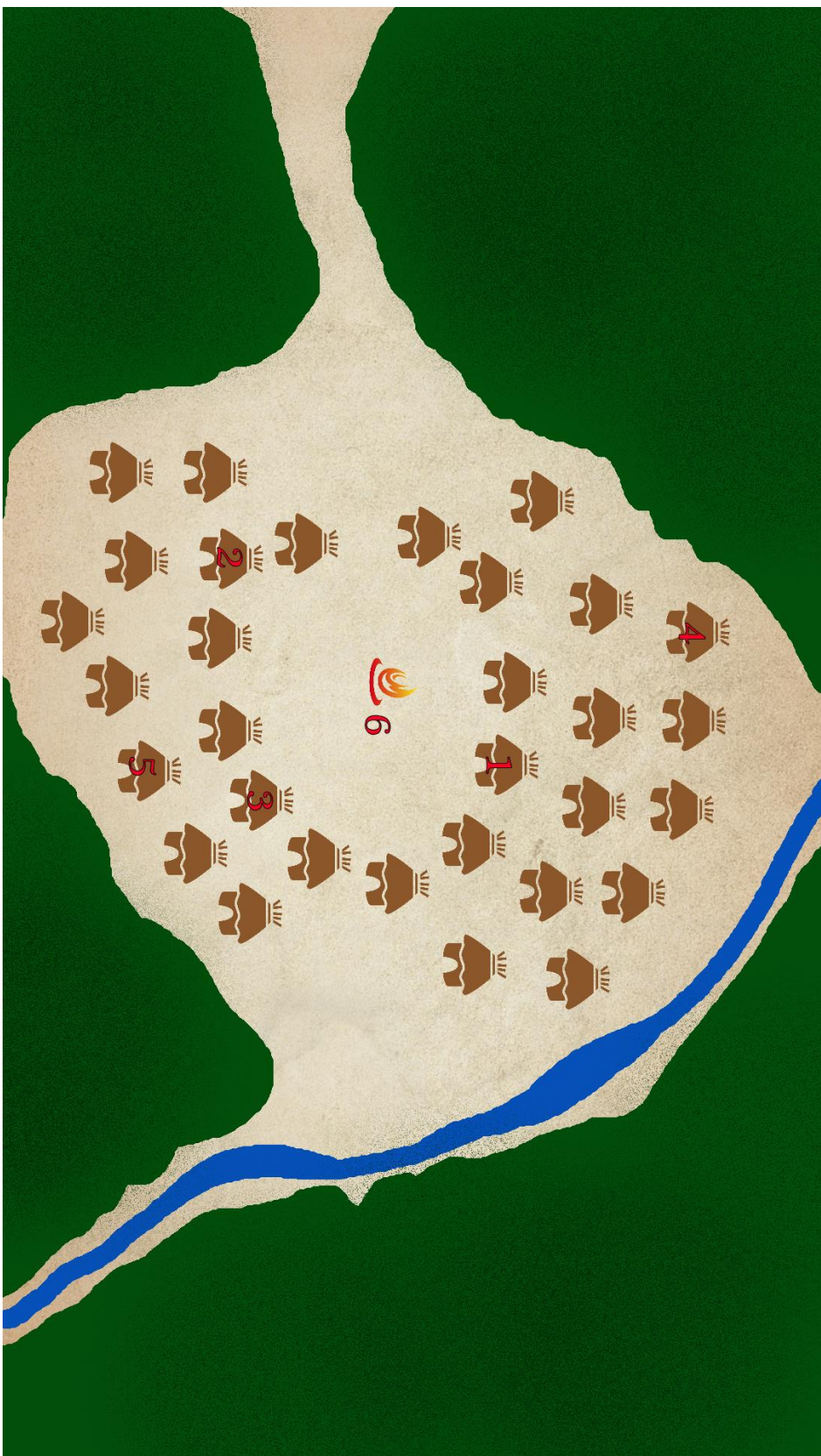


# VEDLEGG 2: ARTIS KART

---



# VEDLEGG 3: TJERNDAL



1. Den Eldstes (Artis) hus
2. Kerem
3. Ainora og Romin
4. Vertelon og Teleri
5. Kormenor
6. Leirbålet