



FORORD

Da jeg fikk oppgaven å lede Vandrerne til YouTube-prosjektet RullD20 ville jeg utfordre meg selv skikkelig. Jeg hadde allerede laget et eventyr til Vandrerne kalt Sverdet i havet, og vurderte en stund å kjøre dette, men etter et meget vellykket testspill med Ane, Yngve og Nicolai, ville jeg heller skreddersy et scenario til rollene de hadde lagd. Det resulterte i en øy og et eventyr som tar inspirasjon fra mørke sider av vår egen virkelighet (slaveri og Nord Korea) og fra filmer og TV-serier jeg tilfeldigvis så i påsken (Gladiatoren, Mad Max Fury Road og Game of Thrones). Dette er en gavepakke til alle som vil spille Vandrerne. Du får her en detaljert øy, et eventyr, og tre ferdigskrevne roller. Du kan se videoen fra spillingen for å se hvordan vår spilling gikk, men jeg tenker det kommer til å utspille seg nokså annerledes når du prøver å kjøre det selv. Jeg håper med dette at jeg og Rull20-gjengen kan friste mange der ute å prøve ut rollespill, og spesielt Vandrerne.

TAKKELISTEN

Tusen takk til de fantastisk inspirerende spillerne **Ane Marie Anderson**, **Nicolai Krogsrud-Strøm** og **Yngve Emil Melby Nykås**. Dere fikk meg til å yte det lille ekstra, og dere har gitt meg noen av mine beste rollespillopplevelser noensinne.

Tusen takk til **Håkon Nordheim** for de utrolig fete illustrasjonene av vandrerne.

Tusen takk til **Stine Gust Wilmann** for at du tegnet et flott kart og gidder å høre på nerdevåset mitt.

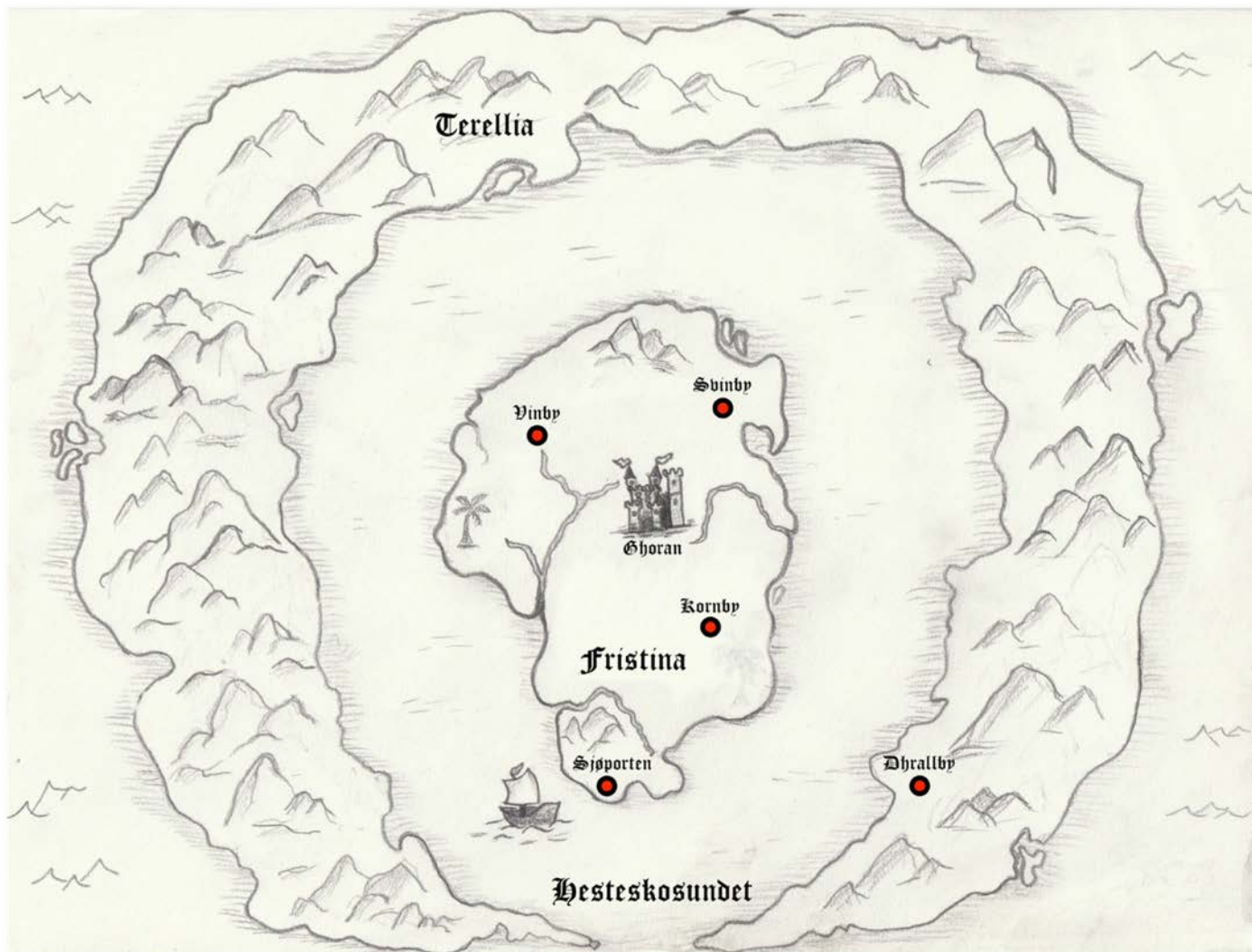
Tusen takk til **Christopher Kjølborg** for at du lar meg leke foran publikum og kamera.

Og til slutt, tusen hjertelig takk til **Øivind Stengrundet** for at du har laget et utrolig kult og originalt spill.

Måtte alle dine terninger rulle lavt!

XOXO

Michael Stensen Sollien 2019.



HESTESKOSUNDET

Fristina og Terellia, to øyer som utgjør Hestekosundet, ligger to ukers seilas sør for Cnāwan. De får sjelden besøk av fremmede, utenom handelsskipene som av og til ankrer til ved havnelandsbyen Sjøporten. De som ønsker å besøke indre Fristina blir som regel stoppet av garden her om de ikke har en spesiell avtale med øyas tyrann, Zeorem Lenkesmier. Som regel tenker ikke folk at det er noe merkelig med Fristina, da de kun har besøkt Sjøporten; en tilsynelatende bedagelig og fredelig havnelandsby.

FLORA OG FAUNA

Siden Hestekosundet ligger langt sør på Terrania er de to øyene palmekledte og varme store deler av året. Det regner nokså ofte på grunn av de høye fjellene, så det er lett å gro avlinger på Fristina, tross det varme været. Det meste av dyrelivet på Fristina er husdyr og avlsdyr, men Terellia har alskens livsfarlige rovdyr.

MATTILGANG

Mesteparten av maten på Fristina kommer fra kornåkrene rundt hovedstaden Ghoran. Dhraller slaver her enten med innhøsting eller i en av de tusener av vindmøllene eller bakeriene. Det daglige måltidet består som regel av Fristinabrød, et sterkt krydret surdeigsbrød, og lokal spesialitet, i tillegg til grise og oksekjøtt fra slakteriene. Det er i tillegg mange vingårder rundt hovedstaden, siden Fristansk vin har blitt en ettertraktet eksportvare. På Terellia livnærer de seg på det jungelen har å tilby av frukter, vilt og bær.

FRISTINA

Øya Fristina ligger i en innsjø som er omkranset av en hestekoformet øy kalt Terellia. Terellia steg plutselig opp fra havbunnen under forrige magistorm, og består hovedsakelig av en lang og ugjennomtrengelig fjellformasjon. De høye fjellene gjemmer Fristina for omverdenen, og man skulle ikke tro den

var bebodd, om man ikke kommer inn fra den åpne siden. Vismenn på Fristina tror denne massive fjellformasjonen vil hindre ødeleggelser fra den kommende magistormen. Det er fordi da den fjelldekte øyen dukket opp under forrige magistorm førte den også med seg en overraskende bivirkning. Fjellene blokkerer all magibruk på Fristina. Da den bedagelige befolkningen på Fristina, som hadde gjort seg avhengig av magi, ikke lenger kunne trylle brøt det ut full panikk. Øyboerne var ikke lenger skikket til landbruk, eller noen andre former for hardt arbeid. Sterke og aktive barn hadde i generasjoner blitt sett på som strebere og skamfulle. Det hendte rett som det var at foreldre satt disse «urokråkene» ut i skogene for å la villdyr ta dem. Under de første årene etter magistormen sultet folket på Fristina, og noen gikk så langt at de til og med tydde til kannibalisme. Det skulle gå 40 år før slavehandleren Zeorem Lenkesmier skulle oppdage øya. Han seilet ut fra Gerennor og la til kai med sine Dhraller og slu som han var, kunne han da tilby folket på Fristina å «leie» dem. De så på Zeorem som nærmest en frelser, og etter et kort og brutalt statskupp, ble han også innsatt som enehersker over øya. Fra hovedstaden Ghoran hersker han med jernhånd mens han lever i overdådig luksus. Rundt han har det dannet seg en fanatisk kult, hvis lære sier at all bruk av magi er en synd, for om det er noe Zeorem frykter så er det at magi skal plutselig kommet tilbake til øya.

FRISTANERNE

Før den forrige magistormen var Fristina en øy hvor magien strømmet med en utrolig letthet, og folket utnyttet seg grovt av dens goder. Da magien ble brukt til så og si alt, i mange generasjoner, ble etterhvert Fristanerne et spinkelt og blodfattig folk, totalt uegnet til hardt arbeid. Med tilstrømmingen av dhraller har ikke dette forandret seg nevneverdig. Fristanere liker aller best å bade i bassengene de har fått bygd i de overdådige hagene sine, eller spille et langdrygt strategispill som kalles Fristinasjakk. Dette sjakkspillet spilles

med hele 96 brikker, og det kan ta flere uker å bli ferdige med et parti. De som spiller sender som regel dhraller frem og tilbake mellom seg for å melde fra om sine trekk. De liker behagelige klær av som silkebukser, luftige mokasiner og silkevester. Hodet pryder de gjerne med flotte, fargerike, breskyggete hatter for å holde solen unna. Folk som løper eller streber blir sett ned på, og blir ofte kalt urokråker, strebere eller rabagaster.

GARDEN

Zeorem Lenkesmier har en egen garde som bevokter øya. Denne består for det meste av mennesker, men har også noen dhraller i rekkene. Dette er dhraller som har utmerket seg som meget lydige og indoktrinerte i Zeorems lover. Gardens nåværende leder, Hundreogen-Fjorten, er en Dhrall som har lært seg å hate sitt eget folk. Han har personlig henrettet mange dhraller som han anså som trusler mot Zeorem. Det ville dog brutt ut optøyer om Hundreogfjorten skulle henrettet et menneske, så den byrden gir han til sine undersåtter.

ZEOREMS 3 LOVER

Da Zeorem Lenkesmier kom til makten dannet det seg raskt en kult rundt ham. De tilba han som en frelser da han ga dem et substitutt for magi i form av dhralleslaver, og han nedtegnet 3 lover som skulle være absolutte.

1. Du skal ikke bedrive eller lefle med styggedommen kalt magi. Den som driver med slikt hekseri må bøte med sitt liv.
2. Dhraller er til for å behage mennesket. Behager en Dhrall mennesket ikke skal dens hode skilles fra dens nakke.
3. Zeorem Lenkesmier reddet folket fra dets undergang, og derfor synges det om han i lovsang. Si din store leder aldri imot og du vil få ta del i hans fromme blot.

ZEOREMS INDRE SIRKEL

Kulten rundt Zeorem kalles Zeorems indre sirkel. De kjennetegnes med en rød sirkel malt i pannen og prektige røde skjorteler. De går til stadig rundt for å hente inn dhralleskatt og foretar intervjuer av folk, for å se om de følger de tre lovene. Det hender de også ransaker hus etter magiske gjenstander. Om de synes noen er en trussel mot Zeorem pusser de som regel Garden på dem, slik at de blir satt i fangehullet under palasset i Ghoran.

SJØPORTEN

Sjøporten er en liten og bedagelig havnelandsby ved Hestekosundets munning. Om du titter lenge nok på beboerne vil du kanskje oppdage noe rart: De oppfører seg alle merkverdig muntert, og gjør oppgavene sine nesten mekanisk. Sannheten er at Zeorem har beordret beboerne til å opptre som om dette er en helt vanlig havn, og ikke en del av et grusomt diktatur. Det er alltid mange fra garden her for å passe på at ingen utenforstående skal ta seg inn i landet uten tillatelse.

GHORAN

Hovedstaden Ghoran er den eneste byen av betydning på Fristana. Det yrer av liv i gatene, men dhraller blir som regel dratt rundt i kjettinger. Det gjøres stort nummer ut av at magi ikke tolereres. Skilter med karikaturer av trollmenn og hekser og forbudttegn henger overalt, og Zeorems tre lover blir strengt håndhevet Zeorems indre sirkel.

PALASSET OG BASAREN

I Ghoran finner du Zeorems gylne palass i utsøkt marmor og gull. Palasset er omkranset av en høy mur. Denne er umulig å klatre over uten rep med klatrekrok. Lykke til med å komme deg forbi garden som patruljerer både på og under muren. Bak murene finner du i tillegg en kamparena og 5 galger. Alt dette er godt synlig for Zeorem fra hans balkong 10 etasjer opp over kamparenaen og baserene. Fangehullene under palasset har en port som fører rett inn i

kamparenaen. Hver fredag avholdes dødelige gladiatorleker her.

LEKENE

Hver fredag holdes det leker i arenaen innenfor murene til palasset. Da tømmes fangehullet for fanger som enten møtes i gladiatorleker, eller blir hengt til publikums forlyst i en av de fem galgene. Lydige og verdsatte borgere får tilsendt et brev med Zeorems segl som gir dem invitasjon til lekene. Det er et lovbrudd å ikke møte opp til lekene om man først har blitt invitert.

LANDSBYER

Her følger noen mindre landsbyer som ligger spredt rundt på Fristina.

VINBY

Her ligger de fleste vingårdene og bryggeriene på øya. Beboerne her er som regel overstadig beruset mens de herser dhraller rundt. Dhrallene her venter spent på opprøret.

KORNBY

Her finner du de fleste kornåkrene og kornlauget som sørger for at det til alle tider er nok mat til alle. Det er mange dhraller her som er villige til å slutte seg til et eventuelt opprør.

SVINBY

Lukten slår deg lenge før du entrer Svinby. Hele stedet er som en gigantisk svinesti, og dhrallene som er satt til å slave her er spesielt klar for å slutte seg til et opprør.

TERELLIA

Dhraller som har flyktet fra Fristana har bosatt seg i de ublide omgivelsene her. Det er et hardt liv, men det er i hvert fall i frihet. I Trehundreogtre-Sekstiens ledelse planlegger Dhrallene å samkjøre et opprør for å styrte Zeorem. De ønsker å over makten og herske over Hestekosundet. Dhraller som har klatret opp i fjellene har trent seg opp på magi, og vil bruke sine evner til å vinne over menneskene, skulle magien returnere.

DHRALLBY

Den største av landsbyene på Terellia er godt gjemt inne i jungelen. Her har Trehundreogtre-Sekstiens armé befestet seg, og de jobber dag og natt med å lage spyd, buer og skjold av bambus og palmetrær. Der synger de triste sanger om de som mistet livet i opprøret i år 752.

HISTORIE

Her følger de viktigste hendelsene i Hestekosundet siden forrige magistorm.

699 - Terellia stiger opp av havet under magistormen, og all magi opphører på Fristana.

739 - Etter 40 år med sult dukker slavehandleren Zeorem Lenkesmier opp på øya. Han blir innsatt som enehersker på øya.

741 - Garden, Zeorems indre sirkel og Zeorems tre lover trer i kraft.

752 - En gruppering dhraller i Femtito-Tolvs ledelse prøver å storme palasset 13. februar, men de mister alle livet i angrepet. Dagen blir døpt Dårenes dag og feires årlig med fri flyt av vin og henrettelser.

795 - Zeorem har et illebefinnende og blir sengeliggende. Det viser seg at han lider av en uhelbredelig sykdom som bare kan kureres med magi. Den innerste sirkel blir satt til å finne en magisk kur, selv om dette betyr at Zeorems første lov må brytes.

796 - Vandreren Broror Sølvpil besøker Fristina i diplomatisk ærende, men blir raskt arrestert av garden. Etter flere måneder med tortur og hjernevasking blir vandreren innlemmet som medlem i Zeorems indre sirkel. Et forfalsket brev blir sendt til Cnāwan hvor det står at Broror frivillig har slått seg ned på øya og ikke ønsker å komme tilbake til Vandrerne.



VIKTIGE PERSONER

Her er de viktigste personene som vil ha innvirkning på det kommende eventyret, Blodige lenker. Det anbefales å bruke navnegeneratoren på spillets nettside www.vandrerne.net dersom du trenger å lage noen nye biroller i farten. Slavenavn til dhraller kan du lage ved å kaste 4 terninger og lese resultatene.

ZEOREM LENKESMIER

Fristanas grusomme diktator. Siden han ble sengeliggende har han blitt veldig tykk og har problemer med å puste. Han er ikledd en gullfarget silkepysjamas men dekker den til med en rød kappe når han går bort til balkongen for å tale til folket.

F: 3, **V:** 8, **T:** 8. **LP:** 10.

KALOR HODEKUTTER

Zeorems bøddel og fangevokter. En gigantisk og hårete mann i bar overkropp og en rød kutte. Han viser aldri ansiktet, men om får et glimt av det, vil de se at det er vansiret og skrekkelig. Kalor gjør bare det han blir fortalt. Han har egentlig ikke noe imot dhraller personlig.

F: 10, **V:** 9, **T:** 10. **LP:** 20.

Tohåndsøks +2.

OMARILNA FARGEDANSER

Venn av dhrallene og støttespiller til opprørerne. Omarilna fargedanser er Zeorems hoffnarr og gjøgler. Hun har et veldig smittende vesen, og kan dikte opp morsomme sanger på rappen. Det har vært mange hoffnarrer før henne, men de har alle mistet livet etter at Zeorem har gått lei dem. Han har heldigvis ikke gått lei av Omarilna ennå, selv om det har vært stunder hvor han har virket litt likegyldig til gjøgleriene hennes.

F: 10, **V:** 8, **T:** 10. **LP:** 20.

Stav 0, kjegler 0.

BROROR SØLVPIL

Hjernevasket Vandrer. Broror Sølvpil ble sendt alene til Fristana for å dokumentere hva som har hendt der da det ble kjent for Vandrerne at stedet lever uten magi. Det

skulle vise seg å bli skjebnesvangert. Etter at Broror ble kastet i fangehullet ble han hjernevasket for så å bli innlemmet i Zeorems indre sirkel. Han blir alltid passet på av to andre sirkelmedlemmer.

OBS: Om Broror blir seg selv igjen teller verdiene etter skråstreken under.

F: 5/10, **V:** 3/8, **T:** 4/10. **LP:** 10/20.

Pisk 0, notatbok og hellig emblem.

HUNDREOGEN-FJORTEN

Gardens overhode og hjernevasket dhrall. Hundreogen-Fjorten anser ikke seg selv som en dhrall lenger, og finner stor glede i å trække ned sine tidligere venner. Det hender av og til at man kan spore anger i øynene hans, men disse øyeblikkene varer veldig kort.

F: 10, **V:** 8, **T:** 10. **LP:** 20.

Krumsabel +1, plateharnisk -3.

TREHUNDREOGTRE-SEKSTIEN

Opprørernes overhode. Opprøreren Femtito-Tolvs sønn ønsker å hevne og fullføre sin fars ønske om at alle dhraller skal være frie. Hatet hans mot mennesker har vokst seg stort med tiden, og han vil derfor ha store problemer med å stole på roller som ikke er dhraller. Han bærer noen av sin fars knokler i et kjede rundt halsen.

F: 11, **V:** 7, **T:** 8. **LP:** 25.

Spyd 0, kastekniv 0, lærrustning -1.

GARDIST

F: 8, **V:** 5, **T:** 6. **LP:** 10.

Krumsabel +1, brystplate -2.

MEDLEM AV DEN INDRE SIRKEL

F: 5, **V:** 10, **T:** 6. **LP:** 7.

Pisk 0, notatbok og hellig emblem.

TIKIRA FRENDEMAKER

Skapt og spilt av: Ane M. Anderson

Bakgrunn og personlighet

Tikira, eller Tiki, har nylig blitt med i Vandrernes rekke. Hun ble inspirert etter at det kom Vandrere til byen hun bodde i. Hun ble fascinert, inspirert, og kanskje til og med litt forelsket i en av dem – en ung mann (Broror Sølvpil) som var mer verdensvant enn noen hun noen gang hadde møtt før. Hun bestemte seg umiddelbart for at hun også ville bli Vandrere. Kanskje en dag kan hun finne ham igjen og imponere ham med reisene sine! Tiki er en fri sjel som følger hjertet. Hun er ofte glad, elsker å møte nye folk, ganske spontan, og veldig nysgjerrig. Dessuten elsker hun alle dyr av hele sitt hjerte. Hun er sosial og utadvendt, og møter alle med et stort smil.

Utseende

Under den grå kappen er hun fargerikt kledd, og på hodet har hun et intenst rødt, langt hår.

Fysikk: 6

Vilje: 10

Teknikk: 4

Livspoeng: 18

Personlighet

Spontan, vennlig, jovial. Følger hjertet. Snakker ofte før hun tenker. Tror det beste om alle, og stoler naivt på at folk er snille og vil henne vel.

Eiendeler

Ullteppe, grå vandrercape, lunas tåre, dagbok, flaske med snaps, kniv, bunt med søtrot.

Skjebnepoeng: 2

Truller: 2T6+2



DORIS LENKEBRYTER

Skapt og spilt av: Nicolai Krogsrud-Strøm.

Bakgrunn og personlighet

Dhrallen Doris er en gammel og skral vandrer-kone som har jobbet som arkivar i mange år før vandrer-kallet kom til henne. Hun bærer Vandrer-nes grønne kappe sammen med en lærpung full av sopp og en vandrestav. Hun elsker grønnsaker, småkryp og magi, men er fryktelig skeptisk til ny teknologi, flass og våpenkamp. Hun er svært positiv til Dhrallenes frigjøring, og vil forkynne fordelene med å være fri om hun møter andre av sitt slag som fortsatt er tjenere. Hun har også en skjult hang mot anarki, og liker å stelle i stand litt kaos.

Utseende

Til dhrall å være er hun meget grå i huden, merket av elde, og hun myser når hun er skeptisk til noe.

Fysikk: 6

Vilje: 11

Teknikk: 3

Livspoeng: 18

Personlighet

Gammel kone, elsker grønnsaker og småkryp, hater flass, sterk rettferdighetssans.

Eiendeler

Ullteppe, kniv, lunas tåre, grønn vandrer-appe, håndkrem, et stort utvalg sopper i to tøyposer, vandrestav, 1 flaske med sherry, 1 stk. søtrot.

Skjebnepoeng: 2

Truller: 2T6+2



MARS REGELRYTTER

Skapt og spilt av: Yngve Emil Melby Nykås.

Bakgrunn og personlighet

Mars Regelrytter har alltid ønsket å bli en leder, og hos Vandrerne har han funnet et sted hvor han kan bevise at han har slike kvaliteter. Problemet er at han ikke har et veldig godt talent for å lede. Vandrernes råd har lagt merke til hans engasjement, men anser han som en uslepen diamant. Etternavnet Regelrytter fikk han fordi han alltid følger regler etter punkt og prikke. I det siste har han dog måtte bryte noen regler, til og med direkte ordre fra Vandrerne. I selskap med de to andre medvandrerne sine har han lært at noen regler faktisk må brytes for at ting til syvende og sist skal være rett.

Utseende

Mars har dype, blå, men noe bekymrede øyne. Han har et firkantet kjeveparti, og markant kløft i haka. Det blonde håret er kjemmet med oljer slik at det alltid ser ut som han er nybadet.

Fysikk: 7

Vilje: 3

Teknikk: 10

Livspoeng: 24

Personlighet

Overmodig, distré, regelrytter til et punkt, vil hevde seg, ubesluttosom når han er stresset, ønsker bli en verdsatt leder.

Eiendeler

Ullteppe, lunas tåre, grønn vandrer kappe, kortsverd, langbue (+1), 20 piler i kogger, lærrustning (-1), kjele, diverse ingredienser, seilerkrydder.

Skjebnepoeng: 2

Truller: 2T6+2



BLODIGE LENKER

Dette eventyret er spesialskrevet med tanke på motivasjonene til rollene du finner på side 7-9. Om du vil lage egne roller til eventyret anbefales det at minst en av dem er en dhrall. Vi spilte eventyret Ringer i stein fra hovedboken til Vandrerne først, og noe av handlingen i dette eventyret baserer seg på det som skjedde der.



OVERBLIKK

Et mistenksomt brev fra en vandrer på oppdrag fører til at rollene blir sendt til øyen Fristana, en øy blottet for magi. Vandrerne kan kanskje gi magien tilbake til øya, men vil øya ta imot hjelpen? Hva har skjedd med vandrerens som skrev brevet? Hva er mennesker i stand til å gjøre dersom de blir fratatt tilgangen til magi?

BAKGRUNN

Broror Sølvpil ble sendt til øyen Fristana for snart to måneder siden. Han ble sendt dit basert på et rykte som nådde Vandrerne. Det er visst umulig å bruke magi der. I mellomtiden har det blitt avdekket noen mektige magiske steiner på øya Menell (se eventyret Ringer av stein i hovedboken). Etter at vandrerne fikk de i sitt eie og fikk forsket på dem skulle det vise seg at de forsterker magien til personer som befinner seg i deres nærvær. På vanlige øyer, hvor magi kan praktiseres, gir steinene brukerne ekstreme magiske evner, og kan lett misbrukes. Kanskje steinene kan hjelpe magiløse Fristana?

START

Rollene blir innkalt til møte med Fermar Ildtunge på hans kontor på Cnāwan (se hovedboken). Han forteller om brevet han har mottatt fra Broror Sølvpil. Brevet finner du bakerst i PDF-en. La en av spillerne lese brevet høyt for de andre.

- Fermar kjenner Broror, og det virker ikke som det er han som har skrevet brevet da det er allfor positivt og enkelt. I følge Fermar skriver Broror alltid veldig høvisk og dødsens alvorlig. Håndskriften virker å være hans, men det ser ut som det er ført med en skjelvende hånd. Dessuten ville Broror aldri vurdere å forlate Vandrerne.

- Fermar sendte Broror til Hesteskosundet alene da det ikke var flere vandrere tilgjengelige til oppdraget. Broror insisterte høyløst på å dra alene da det ikke virket å være noe farlig ved oppdraget. Fermar har stor skyldfølelse, og aldri så lite redd for at hans dårlige avgjørelse skal koste ham jobben. Fermar vet godt at han ikke skal sende Vandrere på solo-oppdrag, men gjorde det likevel.
- Vandrerne har forsket på de magiske steinene som ble funnet på øyen Menell. De gir den som bærer så lite som et skår fra dem enorme magiske krefter.
- Fermar har en teori om at disse steinene vil fungere selv i områder uten magi, og ønsker at vandrergruppen drar til Fristana, først og fremst for å overtale Broror til å komme hjem, men også for å se om de magiske steinene kan hjelpe befolkningen.
- Det kan være smart å ikke avsløre seg som Vandrere med en gang man når Sjøporten. Fermar er usikker på om Broror er holdt til fange eller ikke, og er redd det samme vil skje denne vandrergruppen. Rollene får plass ombord hos Seilerne dagen etter. Med seg får de en forsending med tekstiler slik at de kan utgi seg for å være handelsfolk.
- Fermar gir også rollene hvert sitt kjede med et skår fra de magiske steintavlene. Steinene er varme mot huden, men ikke ubehagelige varme. Så lenge de ikke er i Fristana er alle kast for magi +2 lettere. Når de er i Fristana, og er maks ti meter fra en magisk stein, fungerer magi som normalt. Er de lenger borte fra steinene fungerer ikke magi i det hele tatt, og ethvert forsøk på å bruke magi vil resultere i tap av 1 livspoeng.

SCENER

Jeg har satt opp mange forslag til scener nedenfor. Du må absolutt ikke bruke alle, og du kan forandre på dem så mye du vil.

- Da vi spilte eventyret brukte jeg bare noen få av scenene nedenfor på grunn av den korte tiden vi hadde til rådighet (1.5 timer).

For å kjøre eventyret slik jeg har ment må Vandrerne:

1. Komme seg fra Sjøporten til Ghoran da hoveddelen av de viktigste scenene utspiller seg der.
2. Møte Broror og forsøke å få han ut av hjernevasken.
3. Få muligheten til å befri dhrallene fra slaveriet, enten ved å planlegge og utføre et opprør, eller ved å befri fangene under palasset.

Du bør belage deg på mye improvisasjon, men jeg tror du har mange nok elementer du kan trekke inn her til at spillet ikke blir stillestående.

SJØPORTEN

Når rollene ankommer den søvnige havnelandsbyen kan de alle ta et viljekast med en -2 straff. Om de lykkes vil de se at folk her opptrer mekanisk, og det er en tristhet ved dem de desperat prøver å skjule. Her må rollene prøve å komme seg forbi garden som vokter den eneste veien ut av byen. Om de prøver å finne en annen vei ut vil de bli stoppet av den høye og bevoktede muren som omkranser byen. Noen av sjømennene som har ankret til her har muligens noen skitne knep for å komme seg forbi garden. De garden slipper gjennom må først vise frem et dokument med tillatelse til innreise. Et slikt dokument kan stjeles av noen som har det, eventuelt kan det kopieres med magi, eller forfalskes av en av sjømennene.

- Om rollene prøver å prate med lokalbefolkningen vil det ganske snart komme gardister bort til dem

og be dem slutte å plage de hardt arbeidende bøndene og fiskerne. De vil beskjed om at handelsfolk skal holde seg til havna, og ikke gå rundt og stille spørsmål.

- Om rollene prøver å snakke med noen av sjømennene som har ankret til for handel, vil de være enige med at folk oppfører seg merkelig her. En sjømann har hørt et rykte om at en utlending ble arrestert i Sjøporten for cirka to måneder siden. Han hadde visst en grønn kappe, og ble arrestert fordi han var en uokråke.
- Dhraller virker å være i et ekstra monotont lynne i Sjøporten, og prøver så godt de kan å unngå blikket til Doris, eller andre spillerdhraller. Ingen Dhraller i Sjøporten er tøffe nok til å støtte seg til et opprør.
- Det er en hemmelig dør 20 meter til venstre for portåpningen i muren ut av byen. Noen få gardister som driver med smugling på si bruker den for å frakte varer forbi de mer lojale gardistene.

REISEN TIL GHORAN

Det tar hele to dager å komme fram til Ghoran til fots. Tar rollene i bruk hester kan de komme fram samme dag så lenge de holder hurtig ritt. Det er et knippe gårder utenfor Sjøporten som eier hester. Under reisen vil de kunne få øye på bosetninger hvor mennesker lever bedagelige liv, og alt virker forholdsvis normalt. Det er ikke før de kommer nærmere Ghoran de får øye på de utallige dhrallene som blir slavet rundt på gårdene.

- I et veikryss oppdager rollene et råttent lik av en dhrall, hengt opp som et fugleskremsel. Rundt halsen hans henger et skilt hvor noen har skrevet DÅRE.
- Tre medlemmer av Zeorems indre sirkel vandrer langs veien og får

øye på rollene. De setter i gang med å utspørre dem om hvor de bor, hva de gjør til daglig, og om de kan resitere Zeorems tre regler. Hvis rollene vekker mistanke blåser en av forhørene i en fløyte. Om litt høres hestetramp i det fjerne. Det er garden som kommer i full galopp for å arrestere rollene.

LEKENE I GHORAN

Rollene ankommer Fristana på en fredag, onsdag eller torsdag (hvilken dag kommer an på hvilket tempo spillederen vil ha på eventyret). Det bør opplyses om at lekene i Ghoran holdes på fredager godt i forveien slik at rollene kan få nok tid til å prøve å få det med seg. Om de i løpet av eventyret blir satt i fangehullet under palasset, og de ikke klarer å rømme, vil rollene måtte kjempe for livene sine i gladiatorkampene. Før de blir ført ut til å kjempe blir de satt i nye celler som er plassert rett ved en port som fører ut i arenaen. I disse spesialcellene kan de velge våpen (klubber, sverd, økser og spyd), og smøre seg inn med alskens oljer og pudder. Det går en trapp ned til fangehullene herfra.

- Gardens overhode, dhrallen Hundreogen-Fjorten, vil kjempe mot den sterkeste av rollene. Vinner rollen vil hun/han få audiens hos Zeorem.
- Under lekene blir en bedrøvelig enhjørning med et knekket horn i pannen sendt gjennom gatene med en fastbundet dhrall på ryggen. Mobben kaster råtne tomater på dhrallen og roper skjellsord som dåre og uokråke. Enhjørningen vil bli trukket mot rollene om de har med seg de magiske steinene.
- Omarilna Fargedanser opptrer for forsamlingen med flammesluking, gjøgling og komisk sang. Hun vil prøve å få rollene i snakk da hun rekrutterer folk til frigjøringen av dhrallene.

I FANGEHULLET

Om rollene blir kastet i fangehullet må spillerne være kreative med hvordan de skal forsøke å rømme. Alle eiendelene blir nemlig tatt fra dem, inkludert de magiske steinene, og låst inne på et eget lager. Dette lageret er akkurat langt nok utenfor rekkevidde til at det er mulig å bruke magi fra cellene. Fangehullene består av utallige celler, korridorer og trapper. Jo lenger ned under bakken man kommer, jo flere dhraller oppdager man sitter fengslet her.

Obs: Om du vil spare tid kan Trehundreogtre-Sekstien, dhrallenes overhode, sitte fanget her i en egen celle. Om rollene snakker med noen av de andre fengslede dhrallene vil de helst at han blir satt fri først. Da vi spilte befridde rollene alle dhrallene her, som da resulterte i et stort opprør og Zeorems fall.

- Til rollenes store forfjamselse sitter ikke Broror fengslet i fangehullet. En medfange i en nabocelle kan fortelle at Broror har gjennomgått fryktelig tortur og hjernevasking, og at han nå er blitt en fanatisk prest i Zeorems innerste sirkel.
- Kalor hodekutter kvesser øksa si mens han passer på fangene. Han sover en del på jobben, og da snorker han vanvittig høyt. Han er ikke videre intelligent, og kan fort bli lurt trill rundt av rollene om de kommer på en listig plan.
- En Yorkshire-terrier som heter Maja hjelper til med å vokte fangene mens Kalor sover. Hun holder nøklene til cellene i munnen, men kan fort bli lurt av en godbit. Hun forstår ikke apport.
- Omarilna Fargedanser kan besøke rollene og hjelpe dem med å flykte om de forteller henne om de magiske steinene. Hun ønsker å gi steinene til Trehundreogtre-Sekstien slik at dhrallene endelig kan få et overtak på Fristana.

Obs: *Terhundreogtre-Sekstien befinner seg enten i Dhrallby på Terellia eller i en celle i fangehullet, avhengig av hvor lang tid dere har til å spille.*

- Om rollene klarer å rømme vil de finne eiendelene sine i lagerrommet sammen med Brorors vandrerkappe og lunas tåre. Om rollene har med seg Brorors eiendeler, og viser de til ham når de møter han, vil det bli lettere å få han ut av hjernevasken.

ET UBLIDT MØTE MED BROROR

Når det passer seg i historien kan rollene møte på Broror. Han vil være ikledt rød kjortel og det er malt en rød sirkel i pannen hans. Det vil være to andre eldre prester med han som hvisker han i øret konstant, og myser rundt etter farer. Omsider vil alle tre gå inn i et hus for å ransake det etter magiske gjenstander.

- Broror vil ha store vanskeligheter med å huske sitt tidligere liv. Det nytter ikke å bruke magi alene for å omvende ham. La spillerne prøve skikkelig hardt å få han ut av transen. Han vil omsider bli som normal igjen, men han vil bare ønske å komme seg vekk fra øya, ikke ta del i et opprør.
- Broror kan så vidt gjenkjenne rollene, men vil straks tolke det som at de er kjente uokråker, og nøler ikke med å sende dem rett i fangehullet.
- **Dersom han blir kurert for hjernevasken** kan Broror fortelle at Zeorem er døende. Den indre sirkelen er på jakt etter magiske gjenstander som kan helbrede ham. Broror ble fortalt hva han skulle skrive i brevet som ble sendt til Vandrerne. Han har på ingen måte lyst til å bli værende på Fristana når han våkner fra hjernevasken.

DHRALLBY

Rollene kan komme seg til Dhrallby, enten ved å bygge en flåte på egen hånd, eller med hjelp fra Omrilna Fargedanser. Hun kjenner flere Dhraller i Kornby som har skjulte flåter langs strendene. Ved ankomst i Dhrallby blir roller som er mennesker møtt med stor skepsis.

- **Om rollene bruker magi foran Trehundreogtre-Sekstien** vil han forstå at de kan være til hjelp dhrallene under opprøret. Han inviterer rollene til å legge planer for angrepet med han. Bruk gjerne kartet med alle bynavnene på og legg det midt på bordet. Det er kult om du har noen spillbrikker som kan forestille rollene, garden, og dhrallene.
- Trehundreogtre-Sekstien er veldig hevnlysten, og gir uttrykk for at han ønsker at alle mennesker skal kjenne på det å være slaver. Her er det en god mulighet for spillerne å prøve å få han til å mildne opp, og se på hvordan mennesker og dhraller kan leve i fred sammen.

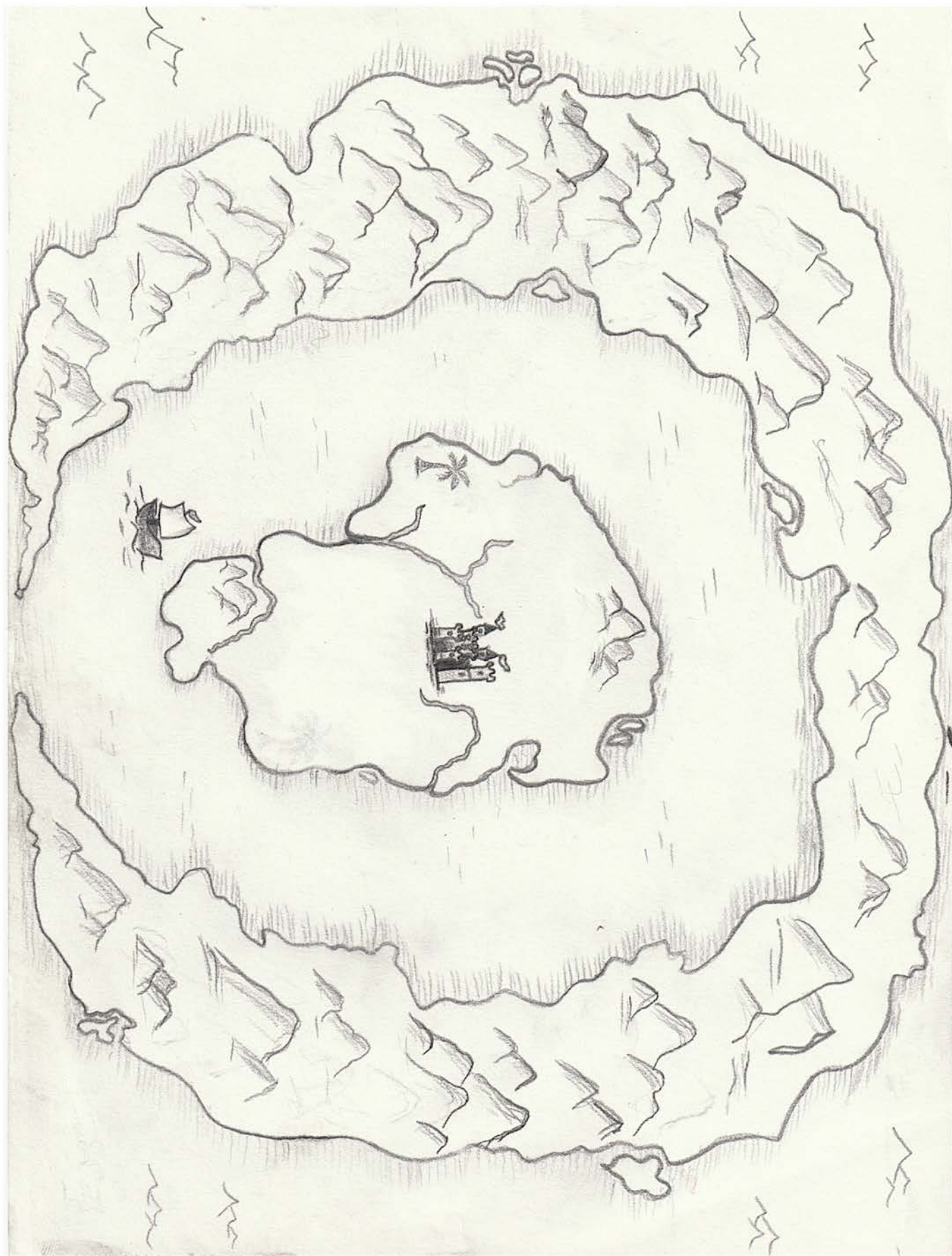
SLUTT

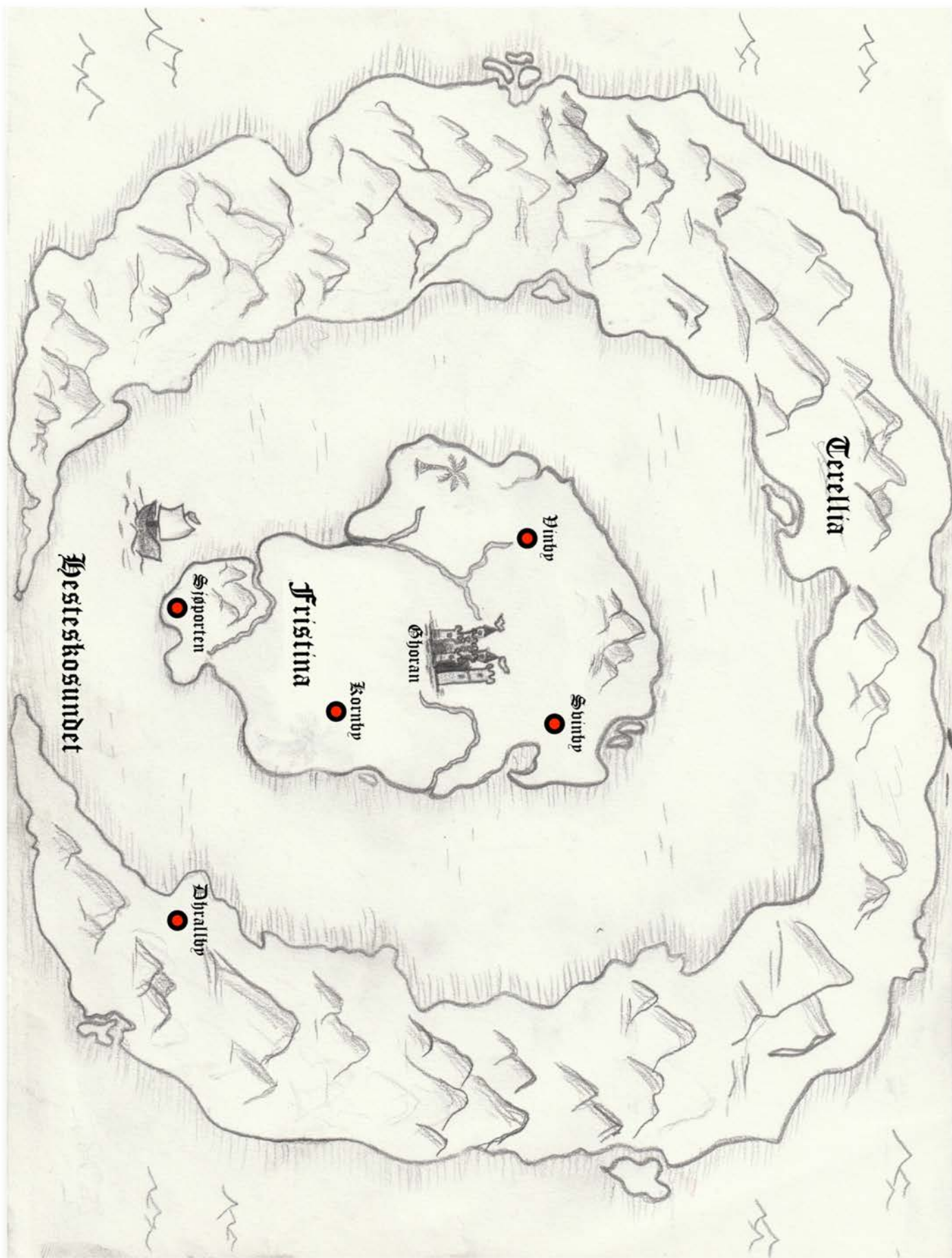
Det er mange måter dette eventyret kan ende på. Da vi spilte ble dhrallene i fangehullet befridd og tok straks kontroll over Ghoran. Zeorem ble fanget, og Broror våknet omsider fra hjernevasken.

- **Om opprøret skjer, og Trehundreogtre-Sekstien får kjøre på med sin opprinnelige blodige plan:** Zeorem blir henrettet, og alle mennesker blir slaver av dhrallene. Rollene får takk for hjelpen, men også advarsel om at de har 24 timer på seg å forlate Hestekosundet, for så og aldri vende tilbake.
- **Om opprøret skjer, men dhrallene går med på å leve i sameksistens med mennesker:** Trehundreogtre-Sekstien blir satt til å være konge over Fristana, og forbyr alt slaveri. Dhraller og mennesker skal være likeverdige.

- **Om Trehundreogtre-Sekstien får en eller flere av de magiske steinene:** Trehundreogtre-Sekstien bruker steinene til å bygge om Fristana til et paradys for dhraller. Makt korrumpere dessverre, og det tar ikke lang tid før han blir en like grusom leder som Zeorem før ham.
- **Om Zeorem Lenkesmier får tak i en av de magiske steinene:** Med sykdommen kurerert vil Zeorem fortsette tyranniske styre over Hestekosundet. Rollene vil råtne i fangehullet eller bli henrettet i galgene. Forhåpentligvis ender ikke eventyret slik.







Kjære venn, Fermar Ildtunge.

Mitt møte med Fristana har ikke vært annet enn vidunderlig. Fra jeg ankom den sjarmerende havnebyen Sjøporten har jeg blitt tatt eksemplarisk godt hånd om av øyboerne. Med kombinasjonen av all den deilige maten, de vakre omgivelsene, og det bedagelige livet her har jeg fattet beslutningen å legge vekk min grønne kappe, og bosette meg her for godt. Jeg håper du og mine mange venner hos Vandrerne tilgir min avgjørelse. Her går livet sin vante gang helt uten behov for magi, og jo mindre vi blander oss i deres affærer jo bedre. Jeg var så heldig å bli tatt imot med åpne armer, men de gjør ikke dette unntaket ofte. Min anbefaling er at vi lar Hestekosundet forbli uberørt, av til og med oss Vandrere.

Vennlig hilsen

Broror Sølvpil