

VANDRERNE

ØYBYGGERENS HÅNDBOK



DIN EGEN ØY

«Land i sikte!» Kapteinens stemme skar gjennom luften på dekk. Seilskuta vår gynget forsiktig i de svake bølgene, og jeg gikk frem for å se selv. Og der, gjennom den lette morgentåka, så jeg målet vårt. Vi hadde funnet Mirbella, øya hvor kong Thors skatt visstnok skulle være gjemt. Den gamle mannen som solgte oss kartet hadde vært veldig sikker i sin sak, og jeg kjente igjen fjellet som steg mot himmelen midt på øya. Formen på fjellet var ikke til å ta feil av, der det lignet på en fugl som lettet fra den tette skogen på øya. Jeg skulle til å bryte ut i et jubelskrik, da jeg plutselig fikk se noe som gjorde at ropet satte seg fast i halsen. Borte på øya, langs den kritthvite stranda, kunne jeg helt tydelig se en rekke med brennende bål. Noen hadde tydeligvis kommet før oss...

Velkommen til Øybyggerens Håndbok. Du får nå sjansen til å lage deg en helt egen øya, der du bestemmer alt. For at du skal få til dette, har vi laget en liten liste over ting du bør tenke på. Denne lista skal kunne brukes uansett hva slags øy du vil lage, men det er ikke sikkert du trenger å bry deg om alle punktene. Jo større øya er, jo viktigere blir det å følge lista, men den kan brukes også på veldig små øyer.

Lista inneholder 9 hovedpunkter, og ser slik ut:

1. **Skisse**
2. **Geografi**
 - a) Fjell
 - b) Vann (sjøer/elver)
 - c) Planteliv
3. **Bosetting**
 - a) Mattilgang
 - b) Byer
 - c) Landsbyer
4. **Styresett**
5. **Befolkning**
 - a) Folkeslag
 - b) Maktgrupper
 - c) Viktige personer
6. **Handel og produksjon**
7. **Historie**
8. **Ferdig kart**
9. **Løse ender**

Vi skal nå gå gjennom de forskjellige delene av denne lista, og hjelpe deg å skape din egen øy. For at det skal bli litt lettere for deg å forstå punktene, lar vi samtidig «Lise» lage seg en øy. Hennes tanker og ideer vil da stå i *kursiv*(*skråtekst*) under hvert punkt.

Da gjenstår det bare å ønske deg lykke til med øybyggingen!

Å BYGGE EN ØY

Det aller første du må tenke på, er hvorfor Vandrerne skal komme hit. Hva er det som er så spesielt med øya? Hva er det Vandrerne skal utforske, hvor ligger utfordringen? Skal de hit for å gjennomsøke en ruin, ja da må du sørge for å sette inn en ruin. Skal de hit for å lete etter en forsvunnet ekspedisjon? Ja, da må du ha med et sted (skog, hule el.l.) der ekspedisjonen har forsvunnet. Du må altså tenke over hvilke typer eventyr spillerne kan oppleve på øya.

Først når du har gjort det, er det på tide å tenke på hva slags øy du vil lage. Skal det være ei «vanlig» øy, der det kan legges opp til mange forskjellige typer eventyr, eller skal øya være veldig spesiell? Eksempler på slike spesielle øyer kan jo være ei lita klippeøy der det kanskje bare er ett stort hus som klamrer seg fast(en skole, et bibliotek, eller lignende), ei øy som egentlig bare er en vulkan, ei øy bebodd av intelligente katter, og så videre. En slik ide kalles ofte for et **konsept**, og kan ofte sies med få ord, for eksempel «kattfolkets øy», «vulkanøya», «magiskolens klippeøy», «øya der hjortene bor», eller lignende. Selv om du ikke trenger det, kan du jo prøve å lage deg et slikt konsept før du starter, da kan det bli lettere å lage resten av øya.

Lise har lyst til å lage ei øy der Vandrerne må inn og stoppe en liten krig som holder på å starte mellom to byer. En naboøy prøver å få de to byene til å krige, slik at naboøya kan komme seilende inn og overta minst en av byene etterpå. Hun vet derfor at hun må ha ei øy med i alle fall to byer.

1 SKISSE

Start med å tenke over hvordan øya skal se ut. Skal den være stor eller liten? Skal den være relativt flat, ha mange fjell og åser, eller begge deler? Skal det være en tørr og «uvennlig» øy, eller skal den være grønn og fruktbar?

Når du har gjort deg opp en formening om hvordan øya skal se ut, lager du deg en grov skisse av øya på et papir. Ikke vær for nøye her, det holder egentlig med et omriss for å se formen på øya.

Lise bestemmer seg derfor for å lage ei relativt lita øy, og tegner en skisse som viser ei nesten helt rund øy.

2 GEOGRAFI

Så skal vi se litt nærmere på geografien på øya. Den har vi valgt å dele opp i tre hovedområder:

a) **Fjell.** Finn ut hvor på øya du vil plassere eventuelle fjell/fjellkjeder, og tegn dem inn på skissen din. Husk at det er sjelden fjell bare plutselig stikker opp av bakken, det er som regel berg og åser rundt dem også. I stedet for høye fjell, kan det også være at det finnes områder som rett og slett er fulle av lavere åser. Marker dette også på skissen din.

b) **Vann.** Med mindre øya du lager er ei ren ørkenøy, vil det finnes en del vann på øya. Jo mindre fjell og åser øya har, jo flere til dels store innsjøer vil det være der, mens ei øy med mye fjell vil ha mindre sjøer, og heller flere elver. Tegn inn eventuelle sjøer og elver på skissen din.

c) **Planteliv.** Inneholder øya store, sammenhengende skogområder? Eller mindre, desto mer spesielle skoger? Tegn i så fall inn disse på skissen også. Under dette punktet kommer også eventuelle sumpområder, som jo har et ganske spesielt planteliv, og ørkener, som jo er så godt som helt frie for planter og trær.

Lise finner ut at øya hennes deles på midten av en lav fjellkjede som løper fra nord til sør, og at den østlige delen er dekket av løvskog. I tillegg tegner hun inn to elver, som går fra fjellkjeden og ut til kysten, ei elv på hver side av øya.

3 BOSETTING

Da har vi geografien på plass, og det er på tide å finne steder der folk kan bo. Vi velger å dele opp bosettinger i to hovedtyper; byer og landsbyer. Men, før vi setter utover disse, er det et annet moment vi må tenke på:

a) **Mattilgang.** Det er slett ikke tilfeldig hvor folk bosetter seg, og det er særlig to ting som styrer dem: tilgangen på mat og vann. Hvordan skaffer de seg mat på denne øya? Går det utelukkende i fiske? Jordbruk? Jakt? Eller kanskje rett og slett gjennom handel med naboøyer? De fleste øyer vil nok basere seg på en kombinasjon av disse, men det kan være litt viktig å tenke på før man lager bosetninger.

b) **Byer.** Nå kan vi plassere ut eventuelle store byer. Vi har allerede sett på mattilgangen, husk også at innbyggerne trenger drikkevann. Byene bør derfor enten ligge like ved ferskvann (innsjøer, elver eller bekker), eller ha løst dette på annet vis (gjennom regnvanns-magasiner, f.eks.). Sett inn de byene du vil ha med på skissen din. Om du vil gi dem navn med en gang, eller vente med det til slutt, blir valgfritt.

c) **Landsbyer.** I tillegg til, eller i stedet for, byer har vi landsbyer. Landsbyene er mindre enn byene, og stiller færre krav til gode veier og hvor de ligger. Men, mange av de samme tingene gjelder når det kommer til mat og vann, selv om det er mindre viktig. Dersom du har mange byer på øya trenger du kanskje ikke å markere landsbyene, bare vite at de finnes, men kanskje du heller vil la øya være fri for byer, istedet bosatt med mindre landsbyer.

Lise bestemmer seg for at øya hennes skal ha to byer, en på hver side av øya. Den på vestsiden, som hun kaller Kanlahor, driver med jordbruk i tillegg til fiske, mens den østre byen, Derelik, har slått seg opp på jakt i de store skogene øst på øya.

4 STYRESETT

Da vet vi en del om hvordan øya ser ut, men hvordan er livet der? Vi skal nå se på hvordan øya drives, og kanskje enda viktigere, hvem som driver den. Vi må bestemme styresettet.

Det er flere måter en øy kan drives på, enten som ett samlet rike, eller som flere riker.

Dersom øya er delt opp i flere «land», må du bestemme styresett for de enkelte landene, og vi lister her opp noen alternativer:

- **Monarki.** Landet kan styres av en konge/dronning, som utnevnes enten gjennom arv, eller gjennom valg.
- **Diktatur.** Ligner monarki, men styres ikke av en kongelig, men kanskje heller av en general eller lignende.
- **Råd.** Landet styres av et råd, som kan være sammensatt på flere måter, men som stort sett består av en samling personer med stor makt og innflytelse. Vanligvis vil da hvert råd velge seg en leder, en frontfigur.
- **Bystater.** Landet har ingen som bestemmer over alle, men hver by har istedet sin «hersker» og sine regler.

Lise finner ut at byene på øya skal være uavhengige bystater, og at øyboerne tilhører byen på samme siden av fjellene som de bor på.

5 BEFOLKNING

Da vet vi ganske mye om hvordan øya ser ut, og vi har funnet ut hvor på øya folk bor. Da er det på tide å finne ut litt mer om dem som bor der. Vi skal også denne gang ta det punkt for punkt:

a) **Folkeslag.** Hvilke raser er det som bor på øya, eller for den slags skyld i de forskjellige byene?. Er det bare mennesker? Bare dhraller? Eller en blanding av de to? Eller kanskje det er en helt annen rase som har skapt seg et samfunn her? Kanskje det er flere raser som holder til på øya, i forskjellige områder? Eller kanskje til og med det bare er en liten øy, med noen få innbyggere?

b) **Maktgrupper.** Det vil stort sett alltid danne seg grupperinger som gjør seg mer eller mindre bemerket, og du bør si noe om disse. Det kan være grupper som har innflytelse over hele øya, mens andre kanskje bare har makt innenfor en enkelt by. Eksempler på slike maktgrupper kan være: Handelsgrupper (som samarbeider om produksjon og transport av varer), leiesoldater (som ofte grupperer seg for å få høyere pris for sine tjenester), vismenn (som samler viktige skrifter og bygger biblioteker rundt om på øya), osv. Noter ned navnene på eventuelle slike grupper, og skriv litt om hva de driver med.

c) **Viktige personer.** I likhet med maktgruppene, er det også enkeltpersoner som gjør seg bemerket, som stikker seg ut. Disse er det også viktig å få sagt noe om. Det kan være alt fra de som styrer (konge/dronning/diktator/rådsmedlemmer osv), via store ledere (generaler/vismenn/sjef for en gruppe leiesoldater osv) til andre personer som er velkjente (berømte trubadurer, store krigere, monsterjegere, skipsbyggere osv). Skriv ned navnene og noen korte beskrivelser av disse personene.

Lise bestemmer seg for at øy skal være befolket av både mennesker og dhraller. Hun lager så organisasjonen Purpuseilet, som kontrollerer det meste av handelen mellom de to byene på øya. Så skriver hun litt om borgermesteren i de to bystatene, litt om lederen for Purpuseilet, og litt om en omvandrende trubadur som er godt kjent blant folk på øya.

6 HANDEL OG PRODUKSJON

Selv om en del øyer kan være ganske langt unna nærmeste nabo, er det allikevel stor trafikk og handel mellom de forskjellige øyene. Det er derfor på sin plass å se på hvilke varer og tjenester din øy kan ha å bidra med. Er det noen spesielle matvarer som produseres på øya (kjøtt, krydder, grønnsaker el.l.)? Er det andre husholdningsprodukter (leirkrukker, jerngryter el.l.)? Naturressurser (tømmer, kull, edelsteiner el.l.)? Eller helt andre ting (båter og båtutstyr, våpen, fine tekstiler el.l.)? Alle øyer trenger ikke å noe spesielt og flott å selge, det er nok at de har noe som naboøyene trenger.

I tillegg til handel mellom øyer, kan det også foregå en ganske utstrakt handel inne på øyene, mellom de forskjellige byene. Er det noe en by produserer, som en annen by trenger? Et godt eksempel på dette vil jo være fisk, som innlandsbyene vil måtte kjøpe fra havnebyene.

Skriv litt om hva øya handler i (særlig hva de selger, men kanskje også noen ord om hva de kjøper), og hva som produseres der.

Lise finner ut at de to byene (Kanlahor og Derelik) handler mest seg imellom. Kanlahor selger mye fisk og grønnsaker til Derelik, mens Derelik forsyner Kanlahor med kjøtt og tømmer. Kanlahor har i tillegg mange båtbyggere, og de fleste av båtene på øya er produsert her.

7 HISTORIE

Med mindre øya akkurat har steget opp fra havet, eller den nettopp er blitt oppdaget, vil den ha en historie å se tilbake på. Denne er det godt å vite litt om, når man skal sette opp eventyr på øya. Skriv derfor ned litt om hva som har skjedd på/med øya siden den først ble bebodd. Noen ting du kan tenke på, er:

- **Levetid.** Hvor lenge har øya vært bebodd?
- **Kriger.** Har det stått noen store slag på øya? Når da? Er det ett eller flere?
- **Sykdommer.** Har øya vært utsatt for noen store sykdomsangrep, slik som pest, kolera, tuberkulose eller lignende? Når da?
- **Styresett.** Har øya skiftet styresett i løpet av årene (blitt samlet til ett rike/blitt splittet i flere riker/gått fra kongedømme til rådsstyrt osv)?
- **Naturkatastrofer.** Har det skjedd noen store naturkatastrofer (jordskjelv, vulkanutbrudd, magistormer, flom osv) som har forandret øya? Når da?

Dette var noe av de tingene som kan ha hendt gjennom tidene, men det finnes selvfølgelig mye annet som også kan ha skjedd: meteornedslag, malstrømmer, underlige rester etter kjempedyr kan ha blitt funnet, og så videre... Det er opp til deg hvor mye detaljer du vil ha, og hvor mye som skal ha skjedd med øya gjennom årene.

Lise finner ut at øya hennes ble bebodd like etter den forrige magistormen, altså for rundt 90 år siden. Den er derfor en ganske ung øy, men de har allerede rukket å krige mot en av naboøyene, da herskeren på den fant ut at han ville erobre øya. De fikk imidlertid slått ham tilbake, godt hjulpet av en kjempebølge som kom og knuste mesteparten av angripernes skip. Lise noterer også årstallene for når de to byene ble grunnlagt, samt årstallet for en liten dyrepest blant hjortene på østsiden, som førte til at over halvparten av hjortene døde.

8 FERDIG KART

Da nærmer vi oss slutten. Nå vet vi såpass mye om øya at det er på tide med et ordentlig kart. Ta utgangspunkt i den skissen du nå sitter med, og tegn kartet på nytt. Nå må du legge inn flere detaljer, slik at øya blir mer levende. Langs kysten bør du legge inn små og store vikar, mens både fjell, skoger, innsjøer og elver må vises med så mye detalj som du klarer (eller orker) å legge inn. I tillegg må navn på byer (og/eller landsbyer) føres på med tydelig skrift. Du bør nok kanskje også rydde litt i notatene dine, og reinskrive det du nå vet om øya, slik at også andre kan forstå hva du har ment.

Gratulerer! Du er nå egentlig ferdig med øya. Imidlertid er det én ting til du bør tenke på, og skrive opp: løse ender.

9 LØSE ENDER

Når du nå har laget deg ei øy, er det på tide å spille eventyr satt dit. For å hjelpe deg med dette, anbefales det at du lager deg noen såkalte «løse ender». Dette er elementer som kan brukes til å bygge eventyr på i etterkant, enten små eller store. Noen slike løse ender kan være:

- **Mystiske steder.** Kanskje er det noen mystiske ruiner på øya, eller tårn, eller huler, eller...
- **Rykter.** Det går rykter om en skatt oppe i fjellene, et rykte om at ungdomskilden finnes inne i Storskogen, et rykte om at en adelsmann planlegger statskupp, et rykte om...
- **Forsvinninger.** Smedens datter er borte, borgermesterens gullring er forsvunnet, noen har stjålet det legendariske sverdet...
- **Mysterier.** En tom båt drev inn til land sør for byen, to gårder har blitt funnet tømte uten tegn til kamp, ingen lys lar seg lenger tenne, og landet er derfor blitt mørkt...

Dette var bare noen eksempler på slike løse ender. Det anbefales at du setter opp i alle fall 5 slike mulige eventyr, slik at du har noe å bygge på når du skal spille. Husk: det finnes noe uløst på alle øyer, det gjelder bare å finne ut hva!