

VANDRERNE



AV ØIVIND STENCRUNET

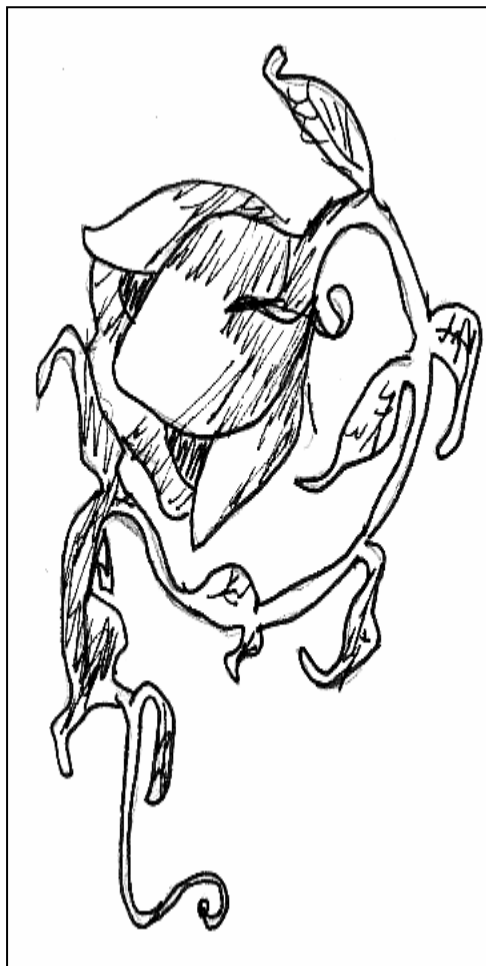
20©08

FORORD

Jeg begynte å spille rollespill i 1991, og ble hektet med en gang. Jeg hadde lest bøker som "Robin Hood" og "Hobbiten", og fikk her plutselig muligheten til å bli en av hovedpersonene. Fantasien min satte fart, og jeg brukte mange timer de neste årene på den nye hobbyen min. Men, det var et lite problem: Alt var på engelsk. Riktignok gjorde det at jeg måtte lære meg mange nye engelske ord, men jeg savnet samtidig et norsk rollespill som var enkelt å bruke. Jeg drømte allerede da om å skrive mitt eget, men det ble liksom aldri noe av. Men så...

På nyåret 2007 avholdt det norske rollespillmiljøet sin årlige konkurranse R.I.S.K. (Rollespill.nets Intensive Spillskaper-Konkurranse), som går ut på å skrive et komplett rollespill i løpet av én uke. Jeg hadde i mange år jobbet med et rollespill for unge uten å bli ferdig, og bestemte meg for å starte på nytt, med håp om å bli ferdig innen tidsfristen. Resultatet ble rollespillet **Terrustor**.

Rollespillet var på mange måter komplett og spillbart, men manglet fremdeles mye. Allikevel så jeg potensialet i de enkle reglene, og fortsatte å pusle med det. Takket være gode innspill fra andre norske spillskapere, særlig fra Matthijs Holter (forfatter av rollespillet Draug), har spillet sakte men sikkert utviklet seg. Nå framstår spillet mer som et ferdig produkt, som kan fungere like godt som introduksjonsspill som til drevne spillere.



Forfatter: Øivind Stengrundet

Illustrasjoner: Linn Helen Haugen, Evy Nordgård, Øivind Stengrundet

Spilltestere: Maja Bugge, Magnus Engen Berg, Mikael Haugen, Martin, Mads

Takk til: Matthijs Holter, Ole Peder Giæver, Olav Myrstad, Odd Helge Myrstad, Martin Bull Gudmundsen

1. INNLEDNING

Vinden blåste skarp over skipsdekket, og Gregar måtte holde seg i ripa for ikke å falle. Den grønne kappa flagret bak ham der skipet skar langsomt gjennom de hvite bølgene. Han stirret intenst mot den lille øya som nærmet seg ute i havet, uten å kunne se annet enn de to fjelltoppene som reiste seg over bølgene. Han snudde seg mot den tause Seileren som sto urørlig midt på dekk. «Er du sikker på at dette er Shinarvon?» Seileren snudde seg mot Gregar med ansiktet gjemt inne i hetta, og stemmen hans fylte Gregars hode: «Jeg er sikker, Vandrer. Men er du sikker på at du vil dit?» Gregar snudde seg mot øya igjen, og svelget forsiktig. Alt hadde virket så trygt og enkelt da han forlot Biblioteket, men nå kjente han tvilen gnage. Ville han virkelig dit? Han stakk høyrehånda i lommen, og kjente den kjølige steinen som lå der. Ja, han var sikker. Det var dette han var trent til, og han skulle ikke svikte. Han var en Vandrer, og en Vandrer svikter aldri.

HVA ER ROLLESPILL?

Tenk deg at du leser en bok. Boka har selvfølgelig en forfatter, som har oversikten over det som skjer. I tillegg har boka en eller flere hovedpersoner, som er dem boka handler om. Underveis i boka opplever hovedpersonene mye forskjellige: de havner i farer, løser mysterier, treffer spesielle og underlige folk, slåss med skumle banditter og vesener... De opplever rett og slett noen fantastiske eventyr.

Nå skal vi prøve å gjøre boka levende, slik at vi kan bli med og avgjøre hva som skal skje. Vi bytter ut forfatteren med en spilleder, som har oversikt over det som har skjedd, og som har tenkt litt på hva som kan skje underveis i historien. Så lar vi hver av de andre spillerne som skal være med styre hver sin hovedperson. I tillegg, for å bestemme om hovedpersonene klarer å gjøre alt de vil, lar vi dem få noen tall som forteller hvor flinke de er til ditt og datt.

Er du med så langt? Bra. Da lar vi spillederen fortelle spillerne hvor de har vært, hvor de befinner seg nå, og hva som skjer rundt dem. Så er det opp til spillerne å fortelle hva hovedpersonen deres vil gjøre. Hvis de møter andre personer, må spillederen late som om hun er de personene. Og hvis de prøver å gjøre noe vanskelig, som å klatre opp en vegg eller kaste en stein på en fugl, må de kanskje kaste noen terninger og få lavere enn de tallene som forteller hvor flinke de er til nettopp det.

Slik fortsetter de å fortelle historien, helt til de har nådd en slutt. Det er ikke om å gjøre å «vinne» i rollespill; det handler om å samarbeide for å nå fram til et mål.

Hvis vi skal kunne snakke om en konkurranse, må det i så fall bli spillerne mot spillederen: Spillerne er jo hovedpersonene, mens spillederen styrer alle folkene de støter på, alle monstrene de møter, alle fellene de må unnsnippe, og hun har også oversikt over alle andre utfordringer spillerne må klare seg forbi. Sammen skal nå spillederen og spillerne prøve å gjøre denne historien så god og spennende som mulig.

Det var en kjapp forklaring på hva rollespill er. Var det litt vanskelig å henge med på forklaringen? Jeg tror det kanskje er på tide med et lite eksempel på hvordan man spiller...

HVORDAN SPILLES DET?

Vi hopper inn når Lise, Martin og Torunn gjør seg klare til spille. Lise er spilleder, og har forberedt et eventyr der spillerne møter et spøkelse de må prøve å bli kvitt. Martin har spilt mye før, så han spiller en gammel, erfaren Vandrør kalt Ervinor, mens Torunn spiller den unge lærlingen hans, Alana. Det hele starter med at Lise gir dem en introduksjon...

Lise: "Dere har reist hele dagen, og når skumringen kommer, finner dere ut at dere vil søke ly for natten. Dere kommer etter hvert fram til en gammel bondegård, og løper inn der for å slippe unna regnet. Dere får fyrst opp i peisen, og tatt av dere det våteste yttertøyet. Med ett hører dere et brak fra andre etasje."

Torunn: "Jeg skvetter skikkelig, og sier «Hva var det?» mens jeg ser meg rundt."

Martin: "Jeg drar sverdet, og går mot trappa."

Torunn: "Jeg bruker magi til å få fram en flamme i hånda mi, som kan lyse for oss."

Lise: "Greit, Torunn, kast to terninger, du må ha mindre enn 8." (Torunn kaster to terninger og får 5, som er under det hun måtte ha. Derfor lykkes magien, og rollen hennes får frem en flamme i hånda.)

Lise: "Dere går forsiktig opp trappa. Trappa knirker, og det lukter gammelt i hele huset. Det eneste lyset som er her, er flammen i Alanas hånd. Det er bare såvidt dere ser nok til å gå opp, men dere kommer til slutt opp til andre etasje. Her strekker den mørke gangen seg både til venstre og til høyre."

Martin: "Jeg lytter, for å høre etter lyder"

Lise kaster et par terninger, før hun svarer: "Det er helt stille i huset, det eneste du hører er din og Alanas pust."

Martin: "Jeg foreslår at vi går til venstre først."



Torunn: "Greit, jeg blir med, men holder meg nervøst litt bak."

Lise: "Dere går bortover gangen til venstre. Det lukter gammelt støv, og den trange gangen gjør det vanskelig å gå med sverdet rett fram. Men, det går ikke mange meterne før dere kan se omrisset av et vindu lenger fram, og dere ser ei dør på høyresiden."

Martin: "Jeg prøver å åpne døra"

Lise: "I det du bøyer deg fram for å åpne døra, hører dere nok et brak, i andre enden av gangen. Dere snur dere, og får se...."

Her ser vi hvordan Lise, som er spilleder, styrer mye av det som skjer, gjennom å beskrive hvordan det ser ut rundt spillerne. Men, det er allikevel spillerne som bestemmer hvor de skal gå og hva de skal gjøre. Så, selv om Lise kanskje har tenkt ut hvordan eventyret skal slutte, er det fullt mulig at spillerne finner på noe underveis som gjør at slutten blir helt annerledes. Derfor er det viktig at spillederen er forberedt på at det kan skje mye som hun ikke har tenkt ut på forhånd. Dette skal vi se på litt nærmere i neste kapittel, der spillederen skal få noen tips om jobben sin. Men først, litt om hva som trengs for å spille *Vandrerne*.

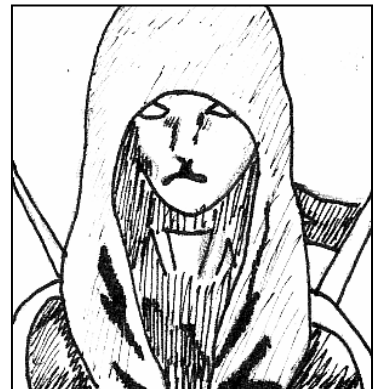
HVA TRENGER DU?

Det er ikke så mye du trenger for å spille dette spillet, og noe av det viktigste holder du i hendene nå; dette heftet. Her står det du trenger for å kunne være spiller, og spilleder i *Vandrerne*. Den som skal være spilleder, må lese hele heftet, mens spillerne kanskje bare bør lese kapitlene om *Vandrerne* og om rollen, eventuelt også kapittelet om planeten *Terrustor* lenger bak.

Så trenger du noen å spille med. Rollespill kan ikke spilles helt alene, men hvis det blir alt for mange som spiller, kan det bli litt vanskelig å holde styr på alle. Det anbefales å spille med en spilleder og mellom 1 og 5 spillere.

Du trenger også to vanlige terninger med seks sider hver. Det beste er kanskje om alle spillerne har to terninger hver, men det går fint at dere deler på.

I tillegg trenger du skrivesaker, for å kunne notere opplysninger som dukker opp i løpet av historien. Spillerne må også notere ned skader de pådrar seg, gjenstander de får tak i, penger de tjener og bruker, osv.



Kattekvinne

Da gjenstår det bare å ønske lykke til på reisen inn i *Vandrernes* verden!

2. SPILLEDEREN

Det lille vesenet frøs da det så oss. Jeg kjente hjertet mitt true med å slå seg gjennom brystet mens den lille nesen dens vibrerte. Jeg så i sjokk på de enkle klesplaggene, tydeligvis laget av skinn fra rådyr eller hjort, som vesenet hadde på seg. Var de intelligente? Skikkelsen holdt en stein mellom de små hendene sine; var det et slags verktøy? Mer rakk jeg ikke å tenke, før vesenet kastet seg rundt, gikk ned på alle fire, og satte fart innover i skogen.

Det tok flere sekunder før noen av sa noe, og selv da var det bare et forsiktig "jöss" fra Rinovar som brøt stillheten. Vi så på hverandre, før alle fire sank sakte ned på skogbunnen. Pulsen min nektet å roe seg mens jeg lot oppdagelsen synke inn. Riktignok hadde de lokale innbyggerne fortalt om et mystisk småfolk som bodde inne i skogen, men ingen av oss hadde vel helt trodd dem. Inntil nå. Jeg prøvde å få kontakt med de andre, men alle så ut til å være opptatt med sine egne tanker. Jeg kjente at jeg burde si noe, men var ikke sikker på hva. Men, jeg kremtet forsiktig for å renske halsen.

Lenger kom jeg ikke. Ut av buskene skrittet plutselig tre av vesenene, med armene utstrakt foran seg. De holdt håndflatene opp, for å vise at de hadde fredelige hensikter. Jeg torde nesten ikke blunke, idet den midterste av dem åpnet munnen. Stemmen var lys og tynn, og dialekten var underlig, men ordene var ikke til å ta feil av: "Velkommen, vi har ventet på dette."

**- Fra "En Vandrers Forteller"
av Nerillia Rødmanke**

Spillederens jobb er, som nevnt i forrige kapittel, å være den som har den store oversikten. Hun må styre alle birollene i eventyret, hun må vite hvor fellene ligger, hvem eller hva spillerne kan møte på, hvem som er venner og hvem som er fiender, og hvilke utfordringer som ligger på lur. Spillederen har også ansvaret for å gi spillerne beskrivelser av omgivelsene deres, slik at spillerne kan ta beslutninger om hva de vil foreta seg. Samtidig er det viktig at spillederen ikke bare forteller hele historien til spillerne, men at hun lar spillerne få bestemme mesteparten av det som skjer underveis. I dette kapittelet, ment bare for spillederen, skal vi se på hvordan hun kan få til dette.

FORBEREDELSE

Før eventyret begynner, må spillederen ha gjort en del ting klart. For det første må hun ha selve eventyret klart for seg. Dette skal vi se nærmere på i "Eventyrbyggerens Håndbok", som kommer senere i denne boken. Men, det hjelper

ikke bare å ha eventyret klart; det forteller jo om utfordringer og hindringer, venner og fiender, men det er fortsatt ikke levende. Birollene, for eksempel, må gis sjel og personlighet. Kanskje må spillederen lage til noen hjelpemidler som kan brukes mens det spilles. Og hva om spillerne gjør noe helt annet enn spillederen hadde tenkt? Vel, la oss roe oss helt ned, og ta det steg for steg.

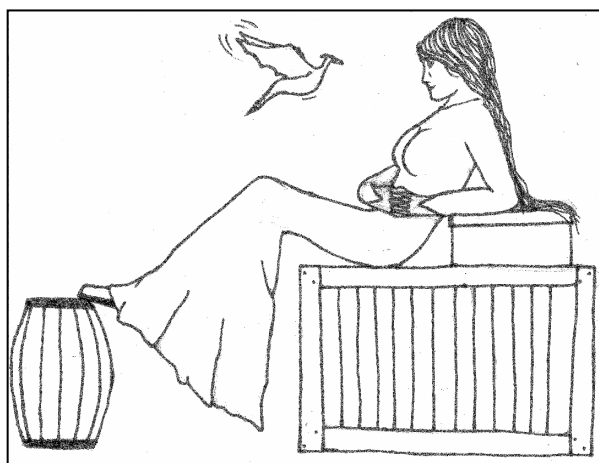
BIOLLER

En av de viktigste jobbene til en spilleder, er å styre alle personene som spillerne kan møte på. Disse "spilleder-styrte" personene kaller vi **biroller**, og det kan være alt fra grønnsakshandleren på hjørnet til den onde dragemesteren på toppen av vulkanen. Et viktig poeng blir da å skille disse fra hverandre. Da bruker vi særlig tre teknikker:

1. **Stemmebruk.** Hvordan snakker han? Med lys eller mørk stemme? Med en glad eller trist stemme? Fort eller sakte? Kanskje han lesper, eller ikke kan si "r"?
2. **Språkbruk.** Bruker han noen spesielle ord eller uttrykk som går igjen? En spesiell dialekt? Eller kanskje han sier "hmm" mellom hver setning?
3. **Utseende.** Kanskje han blunker veldig fort? Eller slikker seg ofte rundt munnen? Eller går med hodet på skakke hele tiden? Eller hva med å klø seg på en bestemt flekk hele tiden?

Hovedsaken er å gjøre disse birollene lett gjenkjennelige. Så, dersom spillederen tar på seg et lite skjerf og snakker med tynn stemme, skjønner spillerne med en gang at det er den forsvunne soldatens kone de snakker med. Slik blir det lettere for spillerne å leve seg inn i sine egne roller når de spiller.

Det er derfor veldig viktig at spillederen tenker gjennom birollene før eventyret starter, for å finne ut hvordan disse oppfører seg. Prøv også å variere, slik at ikke alle tømmerhoggere i alle eventyr snakker mørkt og sakte. Da blir spillet veldig fort kjedelig, fordi spillerne hele tiden vet hva som kommer. Prøv alltid å gjøre birollene så forskjellige som mulig, slik at spillerne husker dem til senere.



Paritdronningen Eiolona Dragefanger

HJELPEMIDLER

Heldigvis kan spillederen bruke mange hjelpemidler for å gjøre spillet mer

levende. En ting er jo å bruke klesplagg til å skille birollene, som for eksempel et lite skjerf eller en hatt, men spillerne vil alltid sette pris på å få holde ting i hendene.

La oss si at spillerne finner et mystisk brev i lommene på en død mann. I stedet for å bare lese opp dette brevet, skaper det mye større mystikk hvis spillederen har skrevet dette brevet med skjelven håndskrift på et ark før spillingen begynte, slik at spillerne kan få det i hånda og lese det selv. Og hvis spillerne overvinner den onde dragemesteren og finner den store edelstenen hans, så vil de synes det blir mye tøffere dersom de kan få denne edelstenen i hånda. Dersom denne "edelstenen" bare skulle vise seg å være en stor ensfarget klinkekule kjøpt på nærmeste lekebutikk, så gjør ikke det noe. Det er tanken som teller, og her kan man virkelig være kreativ. Nøkkelen til kongens skattekammer, sa du? Hva med en gullfarget gammel skapnøkkel? Kjempens ring, sa du? Hva med en sølvfarget stor serviettring? Det er bare fantasien som setter grenser, men dette må da selvfølgelig være gjort klart på forhånd, slik at man ikke begynner å lete huset rundt etter mormors perlekjede midt under spillingen.

IMPROVISASJON

Kanskje det viktigste hjelpemiddelet en spilleder kan ha, er evnen til å ta ting på sparket. Hva om spillerne ikke gjør helt slik som spillederen hadde planlagt på forhånd? Da gjelder det å improvisere, å finne på ting underveis. Drepte de den ene personen som visste hvor den hemmelige hulen var? Vel, kanskje han hadde en spesiell leire på skoene sine, som noen kjenner igjen fra en fjellside i nærheten? Eller kanskje bibliotekaren oppdager et gammelt kart i en bok om dragen som bodde i hulen før? Eller kanskje en tigger har sett at den avdøde kom gående fra området der hulen ligger?

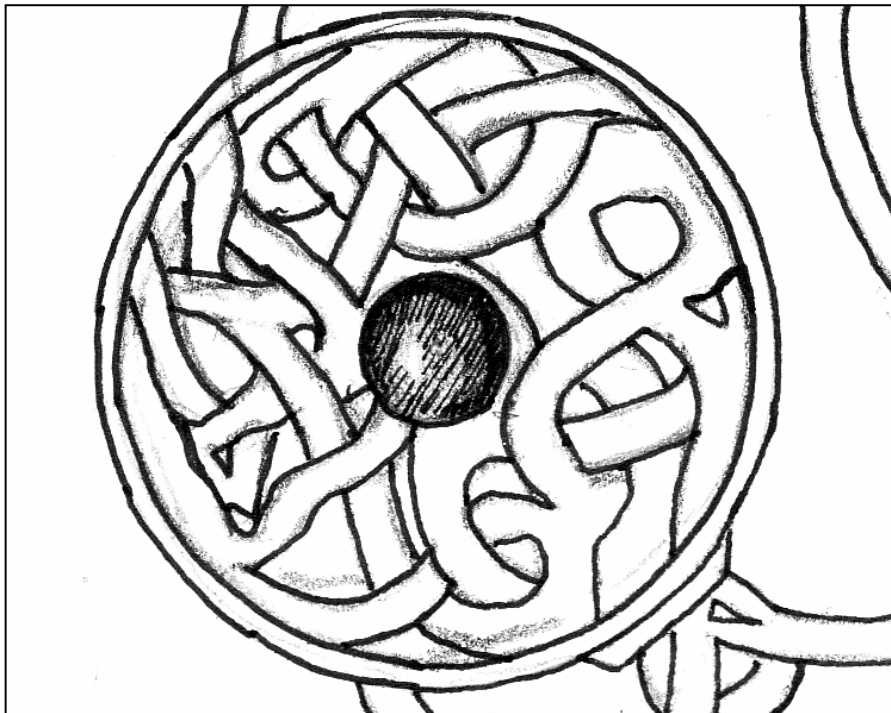
Spillederen må også prøve å unngå at spillerne blir gjetet hit og dit ("Drar dere ikke opp til hulen, men går heller ned til kysten? Vel, plutselig kommer det et fælt vindkast som slynger dere oppover fjellsiden så dere ramler ned i en hule."). Hvis spillerne vil utforske den mystiske ruinen, heller enn å lete etter jenta som er blitt borte, så la dem få lov til det. Da må spillederen tenke fort, og finne på nye ting som kan hende rundt ruinen. Kanskje spillerne blir angrepet av en flokk med syke aper? Kanskje de finner en ring som gjør at de ikke kan se, og som de ikke kan få av seg igjen? Kanskje de trår gjennom bakken og havner i et underjordisk gravkammer fylt med levende skjeletter? Det er alltid tid til å lete etter den forsvunne jenta senere, hvis de vil det.

Altså: spillederen må aldri bli lei seg hvis ikke alt går som planlagt. Den beste spillederen er den som ikke er redd for å legge bort det planlagte eventyret hvis det viser seg at spillerne tar av i en helt annen retning. Husk: Spillederen og spillerne skal skape historien **sammen**, og da er det viktig at alle innspill og påfunn tas godt imot av alle.

ROLLESPILL MOT RULLESPILL

Som spilleder er det også viktig å passe på at spillet flyter bra, slik at det ikke blir for mange lange pauser og avbrekk. Det viktigste er hele tiden å fortelle historien, ikke å henge seg opp i for mange detaljer.

Selv om det står noen regler for å overkomme utfordringer i denne boken, er det viktig at *Vandrerne* ikke blir et "rullespill"; et spill der det å trille terninger er det viktigste. Noen ganger må kanskje spillederen bare si at "ja, du klarer fint å hoppe over stupet, selv om du sklir litt på noen småstein når du lander", uten at spilleren må kaste noen terning først for å se om han lykkes. På samme måten, dersom en spiller kan leve seg inn i rollen sin og holde en engasjert tale for å overbevise noen om noe, kan spillederen bestemme at han lykkes uten at spilleren må trille først. På denne måten blir det et "rollespill", heller enn et "rullespill". Historien er altså det viktigste, og vinner over terningene hver gang.



3. VANDRERNE

Jeg er en vandrør.

Da den første magistormen feide over Terrustor, skilte øyene fra hverandre og forvandlet dem, ble vårt forbund stiftet. For å bevare kunnskapen om det som var. Hver storm skaper virkeligheten i et nytt bilde.

Vi er verdens hukommelse. Eventyrere, seilere, krigere, trollmenn og bibliotekarer. Vi ser, reiser og noterer. Griper inn i planetens historie, og former den i tråd med våre idealer;

*Hver bevissthet har uendelig verdi.
Ord, tanker og språk er verdifulle – i seg selv.*

*En vandrør hjelper alltid en annen.
Vi kjenner hverandre ved de grønne kappene vi bærer, våre langsomme blikk, vårt felles tungemål.*

Jeg er en vandrør, og har intet hjem. Dette er mitt navn, mitt kall, mitt liv.

Og det brygger til storm.

- Olegievo Vindfanger

Planeten Terrustor er en planet under stadig forandring. Øyer vokser opp av havet mens andre synker og blir borte. Folkeslag og raser fødes og dør, og nåtid forandres til glemt historie. Heldigvis finnes det dem som motarbeider at historien skal bli glemt. De kaller seg selv Vandrørne.

HISTORIE

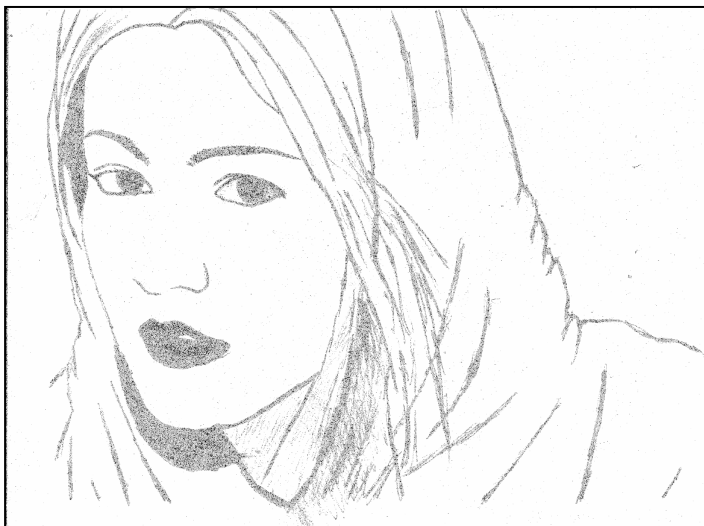
For 800 år siden feide den første magistormen over Terrustor. Den kom helt uventet på planetens beboere, og ødeleggelsene var enorme. Folk reagerte på mange vis: noen trodde det var en straff fra en høyere makt, og begynte å be til guder de trodde fantes der ute. Noen trodde det bare var et veldig kraftig, men likevel vanlig, uvær, og fortsatte livene sine som om ingenting hadde hendt. Noen trodde planetens ende var kommet, og tok sine egne liv i frustrasjon og fortvilelse. Og noen så stormen

for hva den var – kolliderende energistrømmer som kom ut av kontroll.

Noen av disse igjen prøvde å finne ut nøyaktig hva som var skjedd, og hvorfor. Derfor skjedde det at fire personer kom samtidig til øya Cnāwan, som virket å være den eneste øya som var helt uberørt av magistormen. De dannet da et forbund, og lovte å reise rundt på planeten for å bevare kunnskapen om hvordan verden så ut, slik at ikke fortiden skulle gå tapt for de som kom etter. De kalte seg Vandrere.

Noe av det første de gjorde, var å bygge et bibliotek på Cnāwan, for å ha et sted å lagre denne kunnskapen. Deretter skapte de, gjennom metoder holdt hemmelig for alle andre enn de øverste av Vandrerne, Lunas Tårer, små edelsteiner som kan lagre alt som blir sagt til dem. Disse steinene skulle hjelpe dem å huske alt de lærte underveis på reisene.

Av de fire opprinnelige Vandrerne, var det bare én kvinne; Thelmaria Solbris. For å unngå at Vandrerne skulle bli for dominert av menn, bestemte grunnleggerne seg for at Vandrernes øverste leder for all fremtid skulle være en kvinne. I tillegg ble Thelmaria igjen på Cnāwan for å lære opp nye Vandrere, mens de tre andre dro ut i verden. Siden har det bestandig vært en kvinne som har ledet Vandrerne, og dagens leder, Ilmare Nattvåker, er den 37.lederen i rekken. Alle lederne har fått statuer av seg selv i Minnenes Hall, selve hjertet i Biblioteket. Her står også statuer av de tre mannlige grunnleggerne; Gundar Sølvblad, Mattinor Tankespinn og Olegievo Vindfanger.



Ilmare Nattvåker

BIBLIOTEKET

All kunnskapen som innhentes av vandrerne lagres i deres hovedkvarter, som ligger på øya Cnāwan. Dette hovedkvarteret kalles bare for Biblioteket, og består av et stort antall større og mindre bygninger. Her foregår opptreningen av nye Vandrere, her lagres all den viten de har samlet gjennom århundrene, og her forutser de planetens fremtid for å kunne rettlede utviklingen dit. Biblioteket ble bygget for nesten 800 år siden, og har siden blitt utvidet slik at det dekker mesteparten av den forholdsvis lille øya. Det lille av øya som ikke inneholder bygninger tilknyttet Biblioteket, benyttes til å dyrke deler av maten som Vandrerne trenger på øya. Resten av matbehovet dekkes gjennom fiske og handel med nærliggende øyer.

De første bygningene som ble reist på Cnāwan, ble satt opp ved hjelp av magi, men de fleste av de nyere bygningene er bygget for hånd. Cnāwan er, såvidt

Vandrerne vet, den eneste øya på Terrustor som er beskyttet mot de fryktede magistormene, og er derfor ypperlig egnet som lager for kunnskapen som er samlet her. Hvorfor akkurat denne øya ikke later til å bli påvirket av magistormene er usikkert, men en teori går ut på at de høye energinivåene i grunnfjellet på øya virker som en motpol mot energien i magistormene, slik at disse bøyes av og går utenfor øya.

HVEM ER VANDRERNE?

Vandrerne er en samling av folk som jobber mot en felles visjon: å bevare kunnskapen om det som har vært, og å lede planeten inn i en fremtid som bygger på det gamle. Vandrerne reiser omkring mellom øyene på planeten for å observere verden slik den er i dag, men også for å gi innbyggerne et vennskapelig dytt i "riktig" retning. Den overordnede planen med Vandrernes arbeid, er det imidlertid svært få som kjenner til; det er kunnskap forbeholdt det øverste rådet. De fleste Vandrerne får aldri vite mer enn bruddstykker av denne planen, som oftest i forbindelse med et oppdrag, selv om alle har en anelse om hva den går ut på: Å bevare flest mulig av dagens arter og mangfold, slik at ingenting går tapt for fremtiden. Men, det som alle Vandrerne, og også de fleste folkene rundt om på Terrustor, kjenner til, er Vandrernes læresetninger: *«Hver bevissthet har uendelig verdi. Ord, tanker og språk er verdifulle - i seg selv. En trygg fremtid bygges på en opplyst fortid.»*

Hvis Vandrerne selv tror at noe gjøres i samsvar med hva de tror på, er det nesten ikke grenser for hva de kan gjøre. De kan gå inn og stanse kriger hvis de tror at krigen vil utslette folkeslag. Samtidig kan de også få startet en krig, dersom de tror at det kan bidra til å redde en art. Vandrerne har også snikmyrdet enkeltpersoner for å redde mange andre, så de kan gå til ganske drastiske tiltak. Imidlertid er de stort sett fredelig anlagt, og hjelper folk med hverdagslige ting, som: råd om jordbruk og dyrking av mat for jegerfolk som har mistet byttedyr-grunnlaget sitt, kunnskap om båtbygging til øyer som ikke har kontakt med omverdenen, og å ta liv av monstre som truer landsbyer og øysamfunn. En Vandrers vil unngå å drepe, med mindre han anser det som absolutt nødvendig.

VANDRERNES RÅD

Rådet består av 7 av de mest erfarne Vandrerne, og har hovedansvaret for å bestemme hvordan Vandrerne skal påvirke verden. Rådet plukker ut hvilke oppdrag Vandrerne skal sendes ut på, hvilke bønner om hjelp de skal svare på, og hvilke uløste gåter som må undersøkes nærmere. Rådet ledes av **Ilmare Nattvåker**, som er den 37. lederen siden forbundet ble stiftet. Av andre medlemmer kan nevnes **Engor Dypøye**, den eldste av rådet, og **Fermar Ildtunge**, den yngste. I og med at han er yngst, får ofte Fermar oppgaven med å gi oppdrag til Vandrergroppene, så han er det sannsynlig at rollene vil møte.

De aller fleste Vandrere blir plukket ut som svært unge, selv om noen kommer til i voksen alder, og de får opplæring på Biblioteket (se over). Når de anses som modne nok, får de vandrer-kappen sin. Denne nattgrønne kappen er selve symbolet på

Vandrerne, og de gjenkjennes over hele planeten på kappene sine. I tillegg utstyres også hver Vandrers med en Lunas Tåre, en liten svart edelstein som har den egenskapen at den kan lagre alt som sies til den. Disse steinene er det Vandrerne benytter når de skal lagre kunnskapen de samler på sine reiser. Steinene tas så med tilbake til Biblioteket, der all kunnskapen samles og sorteres av egne arkivarer.

VANDRERGRUPPER

En Vandrers sendes veldig sjelden ut alene, som regel opererer Vandrerne i grupper. Disse gruppene settes sammen ut ifra typen oppdrag; hvor de skal dra, hvem de skal møte, og hva de skal finne ut eller utføre. Medlemmene i gruppa velges ut på bakgrunn av både ferdigheter, kunnskaper, erfaring og personlighet. Som regel vil en vanlig gruppe bestå av mellom 3 og 6 Vandrere.

Uavhengig av gruppas størrelse, vil det alltid bli utpekt en leder ved oppdragets start, og i tillegg minst en referent. Referentene har ansvar for å legge alt de oppdager inn i sine Lunas tårer, og selv om alle i gruppa er opplært til å gjøre det, er det altså referentene som har hovedansvaret for at det blir gjort. Lederen i gruppa vil til enhver tid ha ansvaret for å ta beslutninger som gjelder alle sammen, i forhold til hvor de skal dra, hvem de bør snakke med, om gruppa skal dele seg for å finne ut mer, og så videre. Selv om lederen alltid vil rådføre seg med de andre, er det lederen som har det siste ordet dersom det er uenighet.

LUNAS TÅRER

Disse små, svarte edelsteinene er Vandrernes redskap for å samle informasjon. Tårene har disse egenskapene:

- Lagrer alt som blir sagt til dem
- Er knyttet opp mot én vandrers, og kan ikke brukes av andre
- Hvis de knuses, forsvinner alt som er lagret i dem
- Steinene kan brukes til å kontakte andre Vandrere innenfor ca. 1 km radius

DHRALLER HOS VANDRERNE

Det har helt siden oppstarten vært diskusjoner om hvorvidt man skulle tillate andre folkeslag enn mennesker å bli Vandrere. Flere ganger har man hatt folkeslag oppe til avstemming, men det var først etter at dhrallene dukket opp for 200 år siden at man løsnet litt på kravene. Dhrallene ble skapt fra mennesker etter en magistorm, og Vandrerne innså at de var så nært beslektet med mennesker at de ikke kunne holde dem utenfor. For 140 år siden ble reglene endret, og dhraller er dermed det eneste folkeslaget, bortsett fra mennesker, som kan bli Vandrere.

Selv om dhrallene har hatt veldig lav status ute hos mennesker flest, har de fra første stund

Å SPILLE DHRALLER

Alle dhrallene som har blitt Vandrere, har funnet ut at de er like mye verdt som mennesker, og vil gjerne vise det til resten av verden. De prøver derfor å omvende mennesker som fortsatt ser på dhraller som tjenere, og de vil gjerne at andre dhraller skal bryte ut av "slaveri" og bli fri. Så, selv om mange mennesker ser ned på dem, holder Vandrers-dhrallene hodet høyt hevet.

vært likestilte hos Vandrerne. En av prinsippene hos Vandrerne er jo likhet, og det sitter i dag dhraller i alle nivåer hos Vandrerne. Ennå har ingen dhrall vært leder for Vandrerne, men dette er nok bare et tidsspørsmål. Vandrergupper blir da også ofte satt sammen av både mennesker og dhraller, ganske bevisst, for å vise omverdenen at dhraller og mennesker er like.



Vandreren Eilena Urtekjenner

4. ROLLEN

Jeg gikk over utstyret en gang til: kniven satt i slira, den lille pungen med myntene var godt festet til beltet, ullteppet og den ekstra kappa hang over skulderen, og Tåren min var trygt på plass i den spesialsyddde lommen. Alt som manglet nå var å plukke opp maten før vi dro.

Dra, ja. Jeg kjente skjelvingen komme med en gang, men tvang meg til å puste rolig. Det var for sent å være nervøs nå; jeg skulle endelig ut på mitt første oppdrag. Pulsen min hadde gått i været da vi fikk oppdraget i morges, og det var bare så vidt jeg fikk med meg hva mentoren vår sa: Vi hadde blitt plukket ut til å dra til øya Erevan, der en småkonge hadde bedt om hjelp til å granske noen ruiner de hadde kommet over i skogen. Nå var det opp til oss å finne ut hvem som hadde bygd dem, hvor gamle de var, og hvor det ble av folket som bodde i dem.

Det var nesten så jeg snublet i kappa da jeg skyndte meg av sted fra rommet mitt. Iveren var så stor at jeg virkelig måtte ta meg sammen for ikke å løpe, også da jeg så de to andre stå nede ved havna. Bak dem tronet Seilerens skip, og vi gikk om bord alle tre, forventningsfulle og spente. Bak oss lå Cnāwan døsige, og lot ikke til å bry seg om at vi dro. For Vandrernes øy var dette en helt vanlig dag, men for oss var det starten på et nytt liv.

- Eilena Urtekjenner,
om sitt første oppdrag

Du skal nå lage deg en rolle, en annen personlighet, om du vil. Denne rollen representerer deg i spillverdenen, og er den personen du skal være mens dere spiller. For å hjelpe deg å kjenne og forstå denne personen, kommer det her noen punkter som skal hjelpe deg å skape rollen din. Etter hvert som du bestemmer detaljer rundt rollen, kan du notere disse på rollearket som følger litt senere her.

HVEM

Du er altså en Vandrer, medlem av et gammelt brorskap som reiser på kryss og tvers av planeten Terrustor for å samle kunnskap om verden slik den er. Som vandrers kan du velge å være enten et menneske eller en dhrall. Hvis du vil vite mer om forskjellene på disse to, kan du slå opp

NAVN PÅ TERRUSTOR

Folk på Terrustor pleier som regel å ta et etternavn som sier noe om dem selv. Enten noe fysisk (f.eks. Langarm, Svartøye), noe de er flinke til (f.eks. Treklatrer, Elvesvømmer), eller noe som har med jobben å gjøre (en gullsmed kan kanskje hete Gullformer, mens en bonde kan hete Kornhøster, osv). Fornavnene er veldig sjelden ord som kan kjennes igjen (Ilmare, Frinnar, Tolgor osv)

lenger bak, der det står mer om planeten Terrustor.

Når du skal skape deg en rolle, starter du altså med å finne ut hvorvidt du vil være menneske eller dhrall. Deretter er det på tide å finne et navn, slik at du kan hilse på andre folk du møter på veien. Når du har funnet deg et passende navn, er du klar til å gå videre.

PERSONLIGHET OG MOTIVASJON

Hvem ER egentlig rollen din? Hvordan oppfører han seg, hvilket livssyn har han? Dette er ting du må tenke nøye gjennom når du lager deg en rolle. Dette skal bli en person du kan krype inn under huden på, og ta valg slik som han ville gjort, si ting som han ville sagt, og oppføre deg som han ville gjort. På rollearket er det satt av litt plass til å notere noen stikkord om personligheten «din», slik at det skal bli lettere for deg å huske hvem du egentlig er for øyeblikket. Kanskje du er redd for noe? Kanskje du har noen ting du sier ofte? Kanskje du liker noe spesielt godt? Noter det ned.

ROLLENS EGENSKAPER

Når du lager deg en rolle, er det lurt å ikke bare finne på positive ting; si også noe negativt om ham. F.eks. at han er redd for bier, at han lesper, at han ikke kan svømme, at han snakker veldig høyt, osv. Husk: ingen er perfekt!

En annen ting du også bør ha klart for deg, er hva som har gjort at rollen din har havnet som en Vandrør. Hva er motivasjonen din? Hva fikk deg til å bli med i dette brorskapet? Var det foreldrene dine som overlot deg til Vandrørne? Var det et ønske om å kunne påvirke fremtiden som fikk deg til å bli med? Var det kanskje en tragedie, som etterlot deg uten familie, eiendeler eller håp, som drev deg inn i Vandrørnes rekke? Eller var det noe helt annet?

Dette er ting du bør tenke gjennom, og bruke det til å skrive en liten bakgrunnshistorie om rollen din: hvem han er, hvor han kommer fra, og hva som har gjort at han ble en vandrør.

BAKGRUNN OG LOGG

Det kan være lurt å skaffe deg ei kladdebok å skrive og notere i. Her kan du skrive en bakgrunnshistorie om rollen din, notere navn på personer dere møter i spill, navn på byer, øyer, vertshus osv. og I tillegg kan du kanskje skrive en kort logg etter hver gang dere spiller. Da blir det lettere å huske hva dere har gjort.

FERDIGHETER

Det viktigste ved rollen din er nå ferdig, i og med at du nå har bestemt personligheten til rollen din. Det er den som er mest synlig ved rollen din, og det er den folk langs veiene og i byene på Terrustor legger merke til. Imidlertid har også rollen din en del ferdigheter som han er mer eller mindre flink til. Disse har vi delt inn i tre, og før vi går videre skal vi ta en kikk på dem:

- [FYSIKK] - Denne ferdigheten tar for seg styrke, smidighet og utholdenhet.
[VILJE] - Denne styrer de mentale ferdighetene: tankekraft, magi og viljestyrke.
[TEKNIKK] - Et mål på ferdigheter med våpen og verktøy.

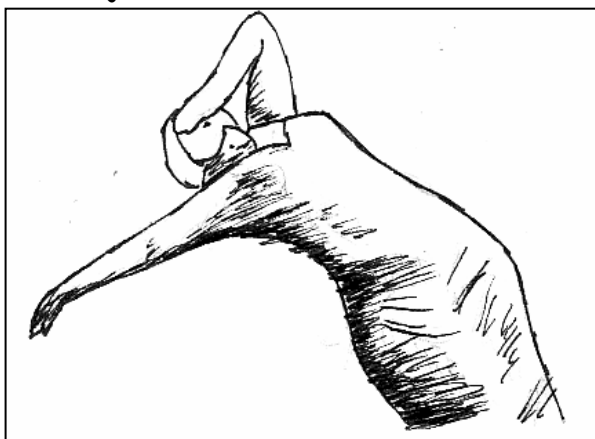
Når du starter, får du 20 poeng som du kan fordele fritt mellom disse tre ferdighetene, men med to restriksjoner: Ingen ferdighet kan være mindre enn 2, og ingen kan være større enn 10. Bortsett fra det står du fritt til å fordele ut de 20 poengene, og her kan det lønne seg å skjele litt til personligheten til rollen din, for å se hvilke(n) ferdigheter du skal sette mest på. Poengene skriver du opp på rollearket ditt, der vi har forkortet ferdighetene til [F], [V] og [T]. Disse forkortelsene kommer også til å brukes i spill og utover i dette heftet.

LIV OG DØD

På rollearket ditt er det også et felt som heter [LP]. Dette er en forkortelse for [LIVSPOENG], og sier noe om hvor mye rollen din tåler før han dør. Her skal du ikke fordele noen av de 20 ferdighetspoengene dine, men disse poengene regnes ut slik:

$$[LIVSPOENG] = [FYSIKK] \cdot 3$$

Dersom dine [LP] når 0, blir du bevisstløs, og dersom de skulle nå -3, enten som følge av direkte skade eller blødninger, dør rollen din. Det er derfor greit å følge litt med på hvor mange [LP] du har igjen, slik at du ikke kaster deg hodestups inn i situasjoner som kan være livstruende.



For å helbrede skade, er det tre metoder som kan brukes: Hvile (en godt natts søvn gir rollen en terning (1-6) med [LP] tilbake), magi (kan gi en terning (1-6) [LP] tilbake), og enkelte urter (kan gi en halv terning (1-3, rund av oppover) med [LP] tilbake). I tillegg er det altså viktig å forbinde sår for å stanse blødninger, og disse bandasjene bør skiftes ofte, for å unngå at det går infeksjoner i såret.

EIENDELER

Vandrerne er mye på reisefot, og vil sjelden ha med seg mange ting. Slik er det også når de starter på sin Vandrergjærning, slik som rollen din gjør. Bortsett fra

klærne han står og går i, som inkluderer Vandrerkappen sin, får rollen med seg bare tre gjenstander i begynnelsen: Et ullteppe, en kniv, og en Lunas Tåre. Disse tre kan skrives opp på rollearket under "eiendeler". Men, i tillegg får også rollen med seg 10 truller, som er pengene som brukes på Terrustor.

DET VIKTIGE ULLTEPPET

Du bør sørge for at rollen din alltid har minst ett ullteppe med seg. Hvorfor det?

- For å varme seg om kvelden
- For å tørke seg hvis han blir våt
- For å skjære bandasjer av
- For å lage enkle bærer
- For å kaste over ild for å slukke
- For å fange små vesener i
- Osv.

Et ullteppe har minst 100 gode bruksområder. Bruk fantasien!

Helt til sist: På rollearket er det satt av en rute der du kan tegne rollen din, for å vise hvordan han ser ut. Da skulle rollen din være ferdig, og du skulle være klar til å spille. Lykke til!



VANDRERNE

NAVN

BILDE

RASE

PERSONLIGHET

FYSIKK

VILJE

TEKNIKK

LIVSPOENG

EIENDELER

TRULLER

5. UTFORDRINGER

Jeg ble stående og se på ødeleggelsene rundt meg. Den ene veggen hadde rast fullstendig sammen, og den tette skogen lyste mot meg gjennom støvet. Heldigvis hadde de fleste steinene falt utover, slik at jeg ikke hadde blitt knust. Knust, slik som Eltarion, reisefølget mitt, hadde blitt knust under den store steinsøylen. Jeg måtte snu meg bort fra synet av beinet hans som stakk fram fra under steinmassene. I stedet skrittet jeg bort til levningene av varulven.

Han lå forvridd med det åpne såret i halsen gapende mot meg. Det svarte blodet hans pumpet ikke lenger ut langs sverdet mitt, så jeg trakk våpenet til meg. Jeg tørket av blodet mot pelsen på låret hans, og stakk sverdet ned i slira. Det luktet død i hele rommet. Jeg snudde meg og gikk unna.

Borte i et hjørne fant jeg en passe stor steinblokk, og satte meg ned. Jeg trakk Tåren min opp fra den spesialsydde innerlommen, og gjorde meg klar til å lese inn rapporten min. Da hørte jeg en lyd som fikk blodet mitt til å fryse; lyden av brukne bein som vokste sammen igjen. Jeg bråsnudde meg, med hånda på sverdet.

- Fra "En Vandrer Forteller"
av Nerillia Rødmanke

Alle innbyggerne på Terrustor støter før eller senere på utfordringer som må overkommes, enten overfor seg selv, overfor en motstander, eller overfor omgivelsene. Noen er dramatiske, mens andre handler om å tøye sine egne grenser, i forhold til fysiske eller mentale ferdigheter. Vi skal her se på hvordan vi kan overvinne disse utfordringene.

PRØVEKAST

For å finne ut om man greier en utfordring, benyttes det som kalles et PRØVEKAST. For å foreta et prøvekast, må man først finne ut hvilken av de tre ferdighetene man kan benytte for å overvinne utfordringen. Deretter kaster man 2 terninger(og legger sammen) mot denne ferdigheten. Dersom man får likt med eller under ferdighetsverdien sin, lykkes man. Dersom man imidlertid skulle få over ferdighetsverdien sin, mislykkes man, men de følger det kan ha. Konsekvensene av suksess eller ikke, varierer fra utfordring til utfordring, noe vi skal se litt mer på under.

VANSKELIGHETSGRAD

Noen utfordringer er vanskeligere å komme seg forbi enn andre. Avhengig av hvor vanskelig en utfordring er, kan Spillederen gi en straff eller en bonus til ferdigheten før man tar prøvekastet. Denne justeringen vil variere etter hvor vanskelig og hvilken type utfordringen er, men her kommer en liten guide:

VANSKELIGHETSGRAD	JUSTERING
Rutine	+1
Lett	0
Middels	-1
Vanskelig	-2 til -3
Veldig vanskelig	-4 til -5
Ekstremt vanskelig	-6 til -7

Husk: Denne justeringen gjøres på ferdigheten FØR man tar prøvekastet.

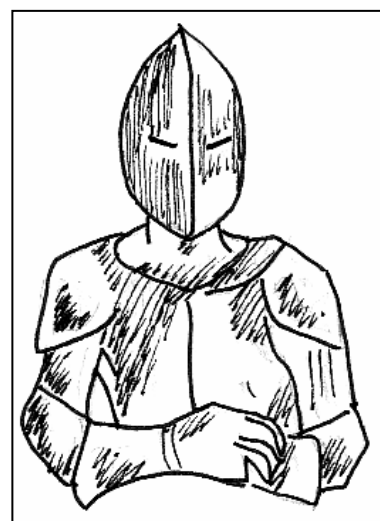
Eksempel: Barat vil prøve å klatre opp en murvegg, og har en [F] på 6. Spillederen sier at dette er en "vanskelig" manøver, og gir Barat -2 i [F]. Barat har da en [F] på 4, og tar et prøvekast. Han får 7 på kastet, og klarer derfor ikke å klatre opp veggen. Heldigvis kom han ikke så langt opp at han falt og slo seg.

ULIKE TYPER

Utfordringer kan, som vi allerede har nevnt, deles inn i flere ulike typer. De fleste typene følger de tre ferdighetene, men noen kan bevege seg i grenseland mellom disse. Vi skal nå prøve å se på noen ulike typer utfordringer, sortert etter ferdighetene:

Fysiske utfordringer

Her er det snakk om vanskelige fysiske manøvrer. Å ri en hest, eller løfte en bøtte med vann, regnes ikke som en fysisk utfordring, da dette er for dagligdagse manøvrer å regne. Derimot handler det her om å kunne foreta akrobatiske øvelser, løfte store ting, hoppe over juv, smyge seg gjennom trange åpninger, heise seg opp på fremspring, klatre opp en vegg, og så videre. Rett og slett manøvrer som tøyer grensene for hva kroppen kan få til, både når det gjelder styrke, smidighet og utholdenhet. Men: legg merke til at bryting regnes som en tvekamp, og



En ridder

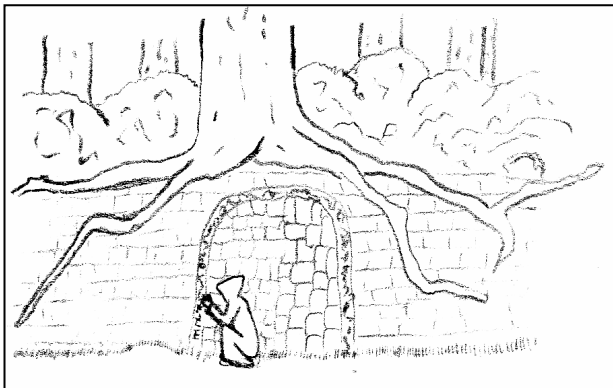
dekkes av reglene for det.

Mentale utfordringer

Den mest vanlige mentale utfordringen dreier seg om magi, som dekkes med egne regler litt senere. Men, det er også andre utfordringer som regnes som mentale: fotografisk hukommelse (hvorvidt rollen greier å huske et dokument eller kart etter å ha lest gjennom det kjapt), årvåkenhet (å oppdage detaljer ved et bilde eller en situasjon som ingen andre oppdager), å finne skjulte dører eller feller, å sette opp og uskadeliggjøre feller, og så videre. Men: merk at motstand mot forsøk på hjernekontroll regnes som en tvekamp, og dekkes av reglene for det.

Tekniske utfordringer

Denne typen utfordringer tar for seg bruk av forskjellige verktøy, også våpen. Bruk av våpen dekkes imidlertid av reglene for kamp, som kommer litt senere. Men, andre typer utfordringer som krever teknikk, er for eksempel: å spikke avanserte former, å bruke (relativt) ukjent teknologi, å bygge ting av kjente materialer, å foreta enkle kirurgiske manøvrer (amputasjon og lignende), og så videre.



En Vandrer undersøker en gammel grav

Merk at en del utfordringer kan havne som en kombinasjon av to ferdigheter. Da må man foreta et prøvekast mot et gjennomsnitt av disse to ferdighetene (rundt av oppover). For eksempel vil et forsøk på å bygge en hytte av stein (Bygging, tunge løft), bety at man må gjøre et prøvekast mot et gjennomsnitt av [F] og [T].

TVEKAMP

En del utfordringer kan altså arte seg som en tvekamp, der to motstandere kjemper om samme utfall. Dersom dette er tilfelle, må begge to foreta et prøvekast mot den passende ferdigheten. Den som da klarer kastet sitt med størst margin (altså kommer mest under), vinner tvekampen. Her er det på tide med et eksempel:

Arti og Borom skal bryte, og begge tar da et prøvekast. Arti får 6 på kastet, og med en [F] på 9 får han 3 under. Borom kaster 8, og med en [F] på 7 får han -1 under. Arti hadde dermed størst margin, med 4 bedre enn Borom (3 mot -1), og vinner brytekampen.

Noen forhold (overraskelse, spesielle situasjoner) kan føre til at en av partene i en tvekamp får en straff til sin ferdighet før det kastes, men dette må spillederen ta hensyn til ved hver tvekamp.

KAMP

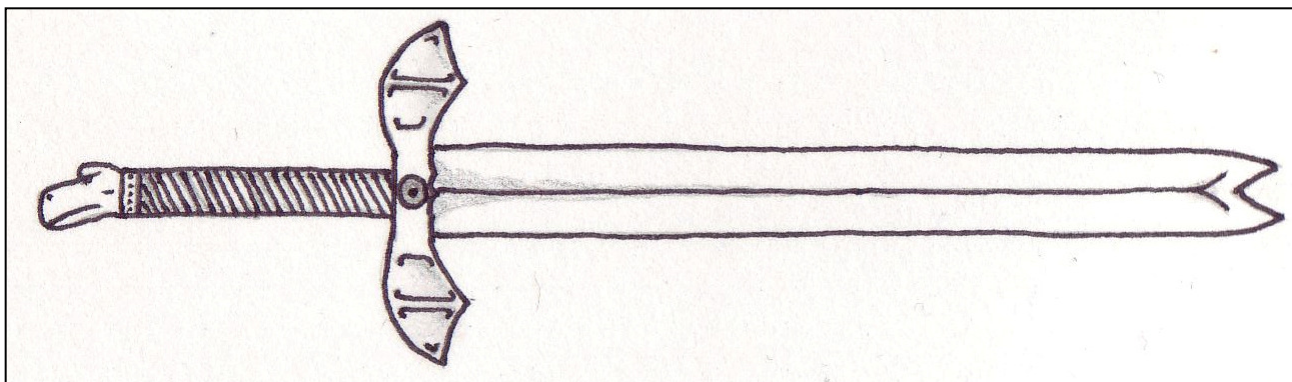
Av og til kan ikke alle utfordringer løses med fredelige midler, og man må ty til kamp. Magien har gjort mye av volden på Terrustor overflødig, men dessverre ikke fjernet den helt. Derfor er det langt fra uvanlig å se folk med både lett og tung bevæpning rundt omkring på planeten.

Dersom man vil angripe noen med et våpen, må man ta et prøvekast mot [TEKNIKK]. Dersom dette lykkes, treffer man, og våpenet gjør en terning (1-6) skade på motstanderen. Motstanderen må da trekke denne skaden fra sin [LP]. I kamp angriper motstanderne annenhver gang (den som angriper starter), helt til en av dem er døde/bevisstløse, eller til de blir enige om å gi seg.

Vær oppmerksom på at kamp uten våpen bare gjør halvparten så mye skade, slik at man må dele terningkastet sitt på to (rund av oppover) for å finne skaden man gir motstanderen.

Eksempel: Findol havner i en kamp på liv og død mot Krakas. Findol går til angrep, og slår dermed først med sverdet sitt. Han tar da et prøvekast, og får 6. Siden Findol har 7 i [Teknikk], treffer han. Findol kaster da en terning, og får 2.

Krakas har 6 [LivsPoeng], mister nå 2, og har igjen 4. Dermed overlever han, og det er nå hans tur til å slå.



6. MAGI

Det var den svake dirringen i lufta, på en vindstille dag, som ga meg det første varselet. Jeg så meg rundt etter kilden til dirringen, men så ingen ting. Et øyeblikk trodde jeg at det var innbilning, men så fikk jeg se blomstene svaie forsiktig med hodene sine i et belte like bortenfor meg. Jeg holdt pusten; kunne det virkelig være...?

Jeg gikk et lite skritt nærmere. Ett til. Nå kjente jeg dirringen som en kjælende bris mot ansiktet mitt, og forsto at jeg var nærme nok. Jeg strakte skjelvende fram hånda mi, og kjente med en gang at jeg traff noe. Følelsen var helt fantastisk; hånda mi ble varm, men ikke brennhet, det var som den forsiktige varmen fra et nytent bål. Samtidig kjentes lufta rundt hånda mi ut som et fløyelsteppe, og jeg beveget hånda hit og dit uten å møte motstand.

Jeg ble så forhekset av følelsen, at jeg nesten glemte å prøve meg. Omsider tok jeg motet til meg, og med den ene hånda inne i bølgen, snudde jeg ansiktet ned mot bakken. Jeg konsentrerte meg, og sa "lev!" Jeg kjente umiddelbart at bakken buldret under meg, og jorda reiste seg opp. Den brune massen tok form av et menneske, fire meter høyt, og vesenet ristet på hodet for å få bort overflødig jord. Så snudde det seg mot meg og bukket. Jeg sto frosset til bakken med åpen munn, og trodde knapt hva jeg så. Det var først da jeg tok meg sammen for å bukke tilbake, at jeg merket at hånda mi var kald igjen. Jeg snudde meg fort, men dirringen var borte. Bølgen hadde gått videre.

**- Taormin Jordherre,
om sitt første møte med en magisk bølge,
fortalt til vandreren Urianna Sølvmanke**

HVA

Dag ut og natt inn sveipes Terrustor av store bølger som ikke kan sees, men som føles av alle som kommer i kontakt med dem. Det er disse bølgene som utstråler energien folk kan kanalisere for å skape «magiske» effekter. Dessverre fører disse bølgene til at magien er en smule ustabil, og de færreste tør derfor å prøve seg på avansert magi.

Alle mennesker på Terrustor er født med evnen til å utøve magi. I større eller mindre grad vil alle før eller senere forsøke seg på det, og dette har i stor grad bidratt til å begrense teknologiens utvikling på planeten. Magien brukes i alle aspekter

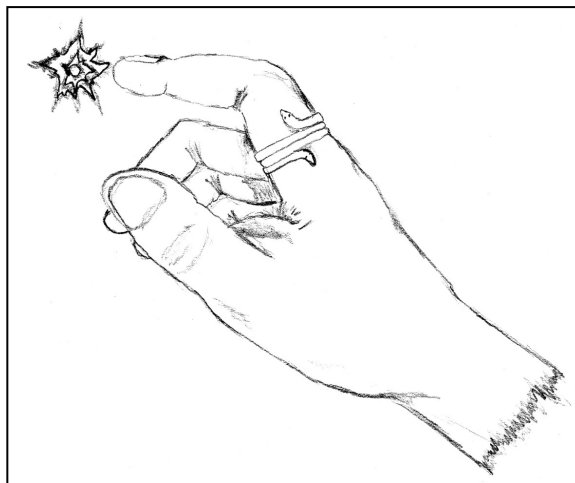
MAGISKE BØLGER

De store bølgene som sveiper over planeten, er satt sammen av ren energi, og beveger seg ganske langsomt. De passerer tvers gjennom både hus og skapninger, og kan ikke påvirke noe direkte. Derimot kan energien fra bølgene brukes for å skape "magi", og folk har lært seg å bruke denne energien. Dersom man tar på en slik bølge mens man prøver på magi, lykkes magien hver gang.

av livet; husholdning, jordbruk, transport, byråkrati, og så videre. Magien har blitt en integrert del av folks hverdag.

HVORDAN

Alt kan oppnås ved magi, og det finnes ingen faste formler eller besvergelses. Utøveren trenger bare å konsentrere seg om det han vil gjøre, og utløse energien med ett kort ord (eks: «brenn», «grav», «fei» etc.). Dersom en rolle skal utøve magi, må han ta et prøvekast mot [VILJE]. Dersom han får likt eller under [V] på kastet sitt, lykkes magien, og den effekten han har beskrevet trer i kraft. Dersom han imidlertid skulle mislykkes, vil han miste et [LIVSPOENG] som følge av det tilbakeslaget den magiske energien gir ham. Men hvis utøveren skulle være så heldig å befinne seg i en av de magiske bølgene, vil magien automatisk lykkes.



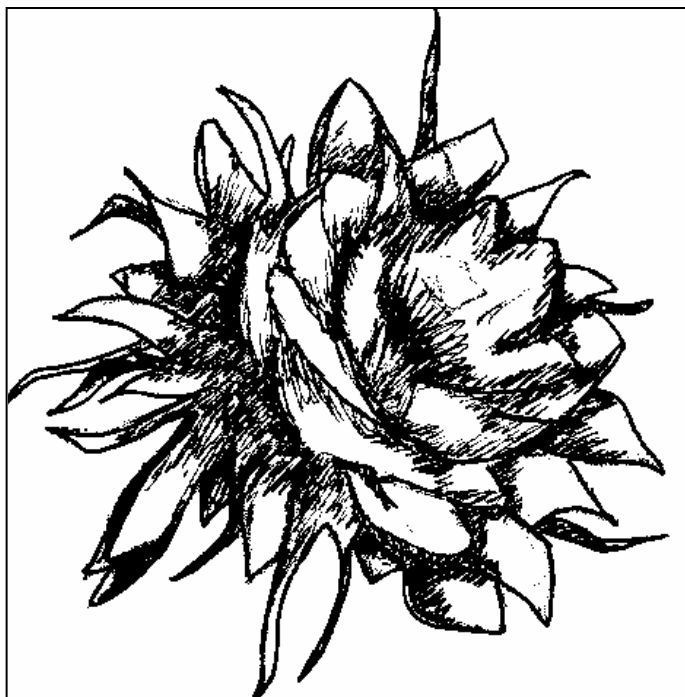
Magi har forskjellig vanskelighetsgrad, og kan gi straff eller bonus til utøverens [V] før han tar prøvekastet. Etter at spilleren har beskrevet hva han vil oppnå, er det opp til spillederen å gi en slik justering. For å gi et inntrykk av slike straffer/bonuser, ramses det opp noen eksempler på magi under, med hvilke justeringer de ville gitt til [V]:

VANSK.GRAD	JUSTERING	EKSEMPLER PÅ MAGI
Rutine	+1	Feie støv, smelte snø, åpne vanlige låser, re senger
Lett	0	Grave i jord, tenne på tre, koke vann
Middels	-1	Temme et dyr, gjøre direkte skade, finne vann
Vanskelig	-2 til -3	Forandre utseende midlertidig, løfte tunge ting, helbrede
Veldig vanskelig	-4 til -5	Grave gjennom stein, forme metall
Ekstremt vanskelig	-6 til -7	Gradvis forandre været, kontrollere andre personer

Selv om disse modifikasjonene skulle gjøre at magien mislykkes, har man allikevel et lite ess i ermet; dersom situasjonen er prekær, kan man bruke inntil to [LIVSPOENG] for å skaffe seg en bonus på sin [V]. Hvert [LP] benyttet på denne måten gir +1 i [V], og dette kan gjøres etter at man har kastet prøvekastet.

Selv om magien i utgangspunktet ikke kjenner grenser, er det allikevel noen restriksjoner. Magi kan aldri gi mer enn en terning (1-6) direkte skade(og dermed ikke gi tilbake(helbrede) mer enn en terning med [LP] heller). Magien kan heller ikke drepe en person øyeblikkelig (med mindre offeret har mindre enn 6 [LP] igjen), og den kan

ikke vekke døde personer til liv igjen. I tillegg kan ikke magi løfte mer enn 100 ganger utøverens [V] i kg (med andre ord kan en person med en [V] på 8 løfte maks 800 kg ved hjelp av magi).



7. LIVET PÅ TERRUSTOR

De kom i går kveld. Vi ante ingenting, og de første ble tatt før noen rakk å reagere. Vi fikk tilslutt drevet dem tilbake, men nær 100 av våre egne; menn, kvinner og barn, ble liggende igjen. Ingen sov i natt, og i morges oppdaget vi at båtene var borte. Vi er fanget her.

Vi vet ikke hva de er, men mange tror mye. Noen sier de er sendt fra gudene for å straffe oss. Noen sier det er våre døde som har kommet tilbake fra bortenfor graven. Andre hvisker om andre raser, om eldgamle ånder som bodde her før vi kom, som ikke tåler våre inngrep i øyas natur. Jeg vet ikke, og egentlig bryr jeg meg ikke. De er helt tydelig ikke vennlige, og det er alt jeg trenger å vite.

De har holdt seg unna nå i dagslys, men av og til ser vi glimt av dem i skogkanten. De venter, antakeligvis på mørket. Vi må komme oss bort, og vi har jobbet med å bygge flåter av tømmer som vi allerede har inne i byen. Ingen tør å gå opp i skogkanten for å hente nytt tømmer, og vi har samlet all veden vi har til bål mot redselen som venter.

Nå er skyggene blitt lange, og vi har satt opp vakter. Bålene tennes, og de som ikke står vakt jobber febrilsk med flåtene. Det viktigste nå blir å overleve natten. Når sola står opp drar vi.

- Det siste som sto i loggboka i rådhuset på øya Krolimshan, som ble funnet helt folketom av et omreisende handelsskip. Skipet reiste videre før natta falt på.

PLANETEN

Terrustor er en vannplanet, og har ingen store fastlandsmasser, men består i stedet av myriader av større og mindre øyer. Dette har ført til en utstrakt skipsindustri, og båter finnes i alle fasonger og størrelser. På tross av dette har det aldri blitt laget særlig nøyaktige kart over havene. Grunnen til det er de uforutsigbare havstrømmene som løper gjennom de dypere delene av havet. De eneste som tør å prøve seg på disse strømmene, er de mystiske Seilerne, stumme mennesker som kommuniserer gjennom tankekraft. Ingen vet hvor de kommer fra, eller hvem de er, men de reiser over havene i store skip uten mannskap, skip som helt tydelig drives av



Et Seilerskip

magi. De tar ganske rimelige priser av passasjerene sine, og de blir aldri fanget av de lunefulle strømmene. Det virker også som om de har stor respekt for Vandrerne, og de krever aldri mer enn 1 trull av hver Vandrers for å frakte dem.

Terrustor omkretses av to måner, den røde Luna og den hvite Seolfor, som følger noenlunde lik bane. Luna kommer opp først, og gir planeten den «Røde Time» før Seolfor kommer opp. Til gjengjeld går Luna ned først, slik at planeten bades i den «Hvite Time» før sola står opp.

Noe av det mest spesielle med Terrustor, er de kraftige energibølgene som sveiper over planeten. Det er disse bølgene som avgir energien som innbyggerne kan kanalisere til «magi». Stort sett er disse bølgene ganske stabile, men ca. hvert 100. år brygger det opp til magistorm, og disse stormene kan få voldsomme utbrudd som kan forandre eller ødelegge både liv og landskap på Terrustor. Den siste magistormen kom for 96 år siden, og folk har begynt å forberede seg på at en ny storm kan komme nesten når som helst.

MAGISTORMER

Når de magiske bølgene slår seg ville, er det ingenting som kan stoppe dem. De kan forandre raser, få øyer til å synke i havet, få øyer til å stige opp av havet, få vulkaner til å ha utbrudd, fjell til å sprekke, sjøer til å koke. Alt kan skje når magistormene raser, og folk prøver å finne på noe som kan stoppe dem. Noen graver kjellere, noen lager magiske amuletter osv. Men ingen vet om noe vil hjelpe.

FOLKENE

Terrustor er i hovedsak befolket av to siviliserte raser: mennesker og dhraller. Menneskene er den eldste av disse to rasene, og har bodd på planeten i flere tusen år, mens dhrallene ble skapt av en magistorm for knapt 200 år siden. I tillegg til disse to rasene finnes det også enkelte øyer som er befolket av andre intelligente raser, men disse øyene er relativt sjeldne.

Vi skal nå se nærmere på mennesker og dhraller, for å se på forskjellene og likhetene:

MENNESKER

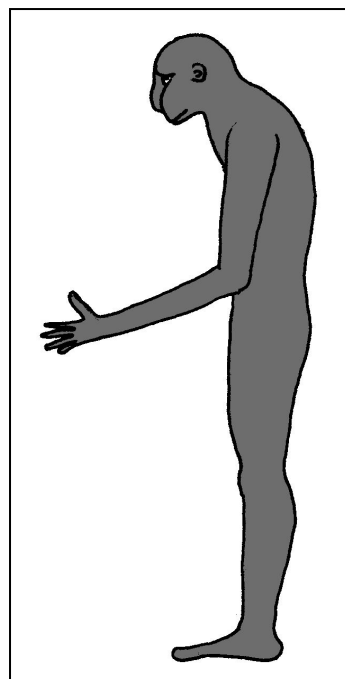
Menneskene finnes i alle varianter; lyse og mørke, høye og lave, kraftige og spinkle. Tilpasningsevnen har gjort at de har skapt seg hjem over nær sagt alle deler av planeten, og de fortsetter å utvikle seg år for år.

DHRALLER

Dhrallene dukket først opp etter en magistorm på øya Gerennor for snaut 200 år siden. Menneskene trodde først at de var en avart av trollene, og ga dem derfor navnet dhraller. Men, det viste seg etterhvert at dhrallene ble skapt av en menneskelandsby ved foten av fjellene nord på øya, men at de mentalt var blitt

nullstilt i forhold til sine tidligere selv. Menneskene lærte dhrallene språk, og benyttet dem som tjenere. Dhrallene viste seg å ha en enorm formeringsrate, og de har nå spredd seg til store deler av planeten. Fortsatt lever de aller fleste dhrallene som tjenere for menneskene, men gradvis har det våknet en bevissthet og et ønske om likestilling hos den unge rasen. Flere og flere dhraller har begynt å tenke seg et liv i frihet, og de få som lever utenfor tjenerskap har tatt til orde for at rasene skal likestilles. Forandringer ligger i vinden, men det er ennå en lang vei å gå før dhrallene blir akseptert som likemenn.

Dhrallene ligner på menneskene, men har ikke den samme spennvidden i utseende. De har gråbrun hud, er hårløse, og kjennetegnes ved en lett bøyd holdning og de lange armene. I tillegg har de ikke så markerte neser som menneskene, men mer et bredt snuteparti.



Dhrall

HANDEL OG VARER

PENGER

Penger har aldri vært særlig viktig på Terrustor, men en form for verdier i forbindelse med handel har tvunget seg frem. Terrustorianerne har bare én myntenhet; trull. En trull lages av et skinnende rødt metall, og har bilde av en bølge på den ene siden, og et fjell på den andre. Trullene er ikke stort større enn en tommelfingernegl, og er ganske lette.

I og med at pengene aldri har hatt stor status på Terrustor, har heller aldri det å HA penger hatt særlig status. Veldig mye av livet på Terrustor er preget av selvberging og byttehandel, så det er mest i de litt større tettstedene at trullene har fått betydning.

PRISER

Terrustorianerne skaffer seg truller gjennom å utføre tjenester og arbeid som det ikke passer seg å få gjenytelser eller andre varer for. Trullene benyttes så til å handle andre varer og tjenester som det heller ikke passer med gjenytelser for. Eksempler på tjenester som kan betales er losji, vaktmannskaper, leie av hest og/eller vogn, og så

TILGJENGELIGHET

Selv om man har penger, er det ikke sikkert man får tak i det man vil ha. Vil man for eksempel bli ved litt grønnsaker fra en lokal bonde, må man kanskje belage seg på å bruke en time eller to på å jobbe i åkeren hans. I tillegg kan det være tjenester og varer som er enklere å få tak i på visse steder enn andre. I innlandet vil det være vanskelig å få tak i fisk eller seilduk, mens det ute ved kysten kan være verre å finne kål eller storfekjøtt.

videre. I tillegg benyttes trullene til å handle mat og diverse småvarer på markeder inne i byene. Ute på landsbygda er trullenes bruk mindre utbredt, selv om det også her blir mer og mer vanlig å handle med disse rødlige myntene.

For å gi et lite inntrykk av prisenivået på Terrustor, gis her noen eksempler på varer/tjenester og deres priser. Disse prisene kan imidlertid variere fra sted til sted, så denne listen er bare veiledende.

PRIS	VARE
1 trull	Grønnsaker, budbringer innad i en by
2 truller	Små kjøttstykker, en natts overnatting, tau, seilduk
3 truller	Større kjøttstykker, verktøy, et måltid, leie av hest, klær
5 truller	Små våpen (kniver, stokker, etc), leie av vogn, budbringer mellom byer
10 truller	Større våpen, ballkjole, en ukes overnatting



Silkebroasje

INNHALDSFORTEGNELSE

FORORD	2
1. INNLEDNING	3
HVA ER ROLLESPILL?	3
HVORDAN SPILLES DET?	4
HVA TRENGER DU?	5
2. SPILLEDEREN	6
FORBEREDELSE	6
BIROLLER	7
HJELPEMIDLER	7
IMPROVISASJON	8
ROLLESPILL MOT ROLLESPILL	9
3. VANDRERNE	10
HISTORIE	10
BIBLIOTEKET	11
HVEM ER VANDRERNE?	12
VANDRERGRUPPER	13
DHRALLER HOS VANDRERNE	13
4. ROLLEN	15
HVEM	15
PERSONLIGHET OG MOTIVASJON	16
FERDIGHETER	16
LIV OG DØD	17
EINDELER	17
5. UTFORDRINGER	20
PRØVEKAST	20
VANSKELIGHETSGRAD	21
ULIKE TYPER	21
Fysiske utfordringer	21
Mentale utfordringer	22
Tekniske utfordringer	22

TVEKAMP	22
KAMP	23
6. MAGI	24
HVA	24
HVORDAN	25
7. LIVET PÅ TERRUSTOR	27
PLANETEN	27
FOLKENE	28
MENNESKER	28
DHRALLER.....	28
HANDEL OG VARER	29
PENGER.....	29
PRISER.....	29

