

Heksen i Dødemandsmosen



Et Hinterlandet scenarie til Viking-Con 2019 af Morten Greis

Foromtale

Høsten er ved at slå fejl for bønderne i Carmaga. Det skyldes en forbandelse. Brave helte søges! Folk, som tør vove sig ind i Dødemandsmosen og sætte en stopper for heksen og hendes ugerninger.

Hvem skal dog redde de stakkels bønder?

Sådan lyder snakken rundt om bordet i skænkestuen, da I lader jer besnakke til at gå ned i mosen.

Hvor farlig kan en sådan heks være?

Heksen i Dødemandsmosen er et fantasy-eventyr, hvor en flok overmodige helte vover sig ind i mosen. Her venter mange sære beboere, og heltene kommer i deres søgen efter heksen til at stå over for mange sære væsner.

Heksen i Dødemandsmosen er skrevet til Hinterlandet, som er en variant af Dungeons & Dragons. Systemet er begyndervenligt.

Scenariets forløb

Vi følger eventyrerne netop, som de er vadet et stykke ud i mosen. Dagen forinden lod de sig besnakke til at opsøge heksen i Dødemandsmosen og få hende til at løfte den forbandelse, som hun har lagt over landsbyen Carmaga, og nu er eventyrerne på den. Efter det første møde i mosen, spilles et flashback, der viser spillerne, hvad der gik for sig dagen forinden, og spillerne får nu udstukket baggrunden for deres mission, og de får mulighed for at spille, hvordan deres karakterer lod sig lokke af sted på en mission.

Efter flashback-sekvensen vendes tilbage til nuet, og eventyrerne står over for deres første valg, da de skal beslutte sig for den videre færd i mosen. Herfra er der ikke noget fast forløb. Gruppen kommer gennem en håndfuld møder, indtil de står over heksen i Dødemandsmosen, og de er nødt til at finde en måde at få løst situationen med heksen og landsbyen.

På vejen mod heksen møder eventyrerne en række forskellige beboere i mosen, som alle kan give oplysninger om heksen og landsbyen, som giver spillerne en mulighed for at udtænke en løsning.

Baggrund

Heksen har forbandet mosens mange indbyggere, og de er nødt til at bringe ofre til hende for at hun ikke kommer og æder dem eller plager dem med forbandelser, som skaber hungersnød. Der er mange historier om heksen og forestillinger om hende, men i virkeligheden er heksen ikke et væsen i gængs forstand, men en ubegribelig intelligens, hvis tilstedeværelse hænger som en tåge over hele mosen.

At gøre de mange historier om heksen sande

Der er mange historier om heksen i Dødemandsmosen og hendes døtre. Nogle er modstridende, andre blot sære, men det gælder for dem, at de historier, man efterlever, er de historier, som er sande. Hvis eventyrerne hører noget om heksen i Dødemandsmosen, og de reagerer på det, enten ved at gøre forberedelser i forhold til, hvad de har hørt, eller ved aktivt at ignorere det, så er det gældende. Hvis de hører mere end en historie, så gør den eller de historier sig gældende, som de tager højde for.

- *Alle (næsten) væsner i mosen vil gerne tale og fortælle noget om heksen eller afsløre noget om heksen. Så ofte som muligt lad dem dele deres viden med eventyrerne.*

Land – vand – luft – Den tågede mose

Landskabet er evigt tåget. Solen er blot et kraftigt, blegt skær, som nogle gange skærer sig ned gennem tågen, men sjældent leverer andet end et blegt lys over landskabet. En mild vind bærer tågebanker gennem området, og sigtbarheden veksler fra 50-100 meter til ganske få meter, hvor alt opluges af en grå barriere uden faste former. Tågen er der altid.

Jorden er blød, altid gennemvædet og aldrig tør. Nogle steder er det mudrede stier, hvor fodspor i det bløde underlag hurtigt fyldes med vand, som siver op fra undergrunden. Andre steder er det knædybt vand, hvor tuer af gyngende grund rager op over vandkanten. Siv og dunhammerer deler landskabet, og de høje vækster spærrer fra udsynet. De vokser i vand og på land, og ofte skifter terrænet, mens man vandrer mellem dem. Her og der er krogede træer og lavstammede buske med torne, som flænger klæder.

Mosen er tavs, men aldrig rigtig stille. Der er ikke fugle som kvidrer, insekter som summer og vinden, som leger i løvet, men der er de sære kvækkende lyde, de pludselige plask, og de skingre skrig, som nok kommer fra fugle.

Der er stanken af rådne planter, af sære gasser, som bobler op gennem mudderet, det stillestående vand og mørnet træ.

Luften er kold, luften er fugtig, og den klamme kulde trænger gennem tøj, ligger et lag af fugt på alt, og enhver levende flamme sprutter heftigt, når selv luften i mosen, forsøger at kværke flammerne.

Dødemandsmosen er et landskab, hvor grænsen mellem vand, jord og luft er flydende, og hvor intet er tørt. Det er et fremmed landskab.

Det første møde i mosen: Sumpnisser og kæmpeslangen

Scenariet begynder in medias res. Eventyrerne er allerede i mosen i en situation, hvor de er under angreb og må kæmpe for livet. Dernæst er der tid til at stoppe op og reflektere over hændelsen.

Med to pile i brystkassen synker jeres fakkelbærer Neilos om i mudderet. Hans dødsrallen opsluges af den tunge grå tåge omkring jer. Tre af jer [*peg på tre spillere*] stirrer op på den enorme slange, som tårner over jer. Den er brudt frem mellem de høje siv. Dens grønne skæl funkler i det svage lys, dens brede hoved har et gab, der kan bide hovedet af en voksen, og på dens ryg på en slags sadel sidder to små skikkelser, knap en halv meter høje, med spyd. I andre [*peg på resten af spillerne*] står over for fire små skikkelser med buer, da de træder frem af sivene. To har netop affyret deres pile, og de to andre skyder på [*rul angreb*].

Gruppen er trængt op på et smalt område med mudret grund omgivet af mandshøje siv. De er i kamp med **1 kæmpeslange** og **6 sumpnisser**, hvor to sidder på ryggen af slangen. Begivenhederne i teksten var runde 0 eller overraskelsesrunden, og det er tid at høre spillerne, hvad de gør.

Fjenden: Sumpnisserne og deres kæmpeslange har overrasket eventyrerne i et baghold. Normalt holder sumpnisser sig fra bønderne, men de er tilskyndet af heksens forbandelse til at overfalde mennesker. Hvis der er mulighed for at tale med dem, kan de afsløre følgende:

- Målet var at tage eventyrerne som fanger og føre dem til heksen som ofre, så de ikke selv skulle ofre nogle af deres egne i år. Sumpnisserne er ligesom menneskene tvunget til at bringe ofre til heksen hvert år, som hun æder med hår og hud.
- Heksen bor på en klippeø ude i mosen, og hun kan lugte mennesker på lang afstand.

Den døde fakkelbærer: Fakkelbæreren var bonden Neilos, som skulle guide eventyrerne. På sig har Neilos et bundt på 6 fakler, et fyrstøj, en kølle, vanddunk fyldt med sød vin og et krøllet kort (bilag 1).

GM tip: Begynd scenen pludseligt og dramatisk, som når en film overrasker publikum med et pludseligt anslag. Når først spillerne har fået kigget på deres karakterer, kort præsenteret dem for hinanden, og er klar til at spille, så begynd *pludseligt!* Beskriv voldsomt handlingen, så spillerne overraskes, zoom derefter ud og giv dem et overblik, så de har mulighed for at tage et oplyst valg.

Sumpnisser:

- Forsvar 11; Tærskel 5; Sår 2; Resistens 12 (trolddom 14); Morale 12; Angreb: spyd+4, skade 1t6 eller bue+6, skade 1t6

Kæmpe moseslange:

- Forsvar 14; Tærskel 9; Sår 5; Resistens 12; Morale 10 (16 med ryttere); Angreb: bid+8, skade 1t8+2 eller halesvirp+6, skade 1t6+1+slynges bort (ofret slynges 5+1t10 meter bort)

Efter det første møde: Flashback

Når eventyrerne er kommet sig over kampen, og de har haft mulighed for at tilse sår og skader, vil spillerne begynde at spekulere over, hvad det er, der foregår, og hvad de skal gøre nu. Det er her, I udspiller et flashback, hvor I hopper tilbage til dagen forinden, og spillerne har nu mulighed for at indhente oplysninger, og de skal spille sig frem mod, at de står midt ude i mosen.

GM tip: Lad spillerne forstå, at I nu spiller noget, som er sket, og de derfor ikke kan omgøre, at deres karakterer er endt ude i mosen i den situation, som de nu befinder sig i.

Dagen forinden i skænkestuen på Dyndgård i landsbyen Carmaga:

Skænkestuen er Dyndgårds fornemste rum på gården, og den bruges til gæster og særlige lejligheder. Eventyrerne sidder om langbordet sammen med flere af Carmagas vigtigste bønder. Der er kander med krydret vin, og stemningen er lystig.

Tilstede er bønderne Gerasimos, Daria, Gordius og Megaris, som kommer fra hver deres gård, og de er landsbyens rigeste. Karlen Neilos går og skænker op, og han sørger for, at eventyrernes bægre er fyldte hele tiden.

Snakken har gået et stykke tid, hvor sladder er blevet udvekslet, og eventyrerne har fortalt deres bedste røverhistorier. Alle er lidt småfulde. Midt i dette bringer Gerasimos følgende på bane:

- Landsbyen har brug for modige personer, der kan hjælpe dem med en alvorlig sag. Landsbyen lider under en forbandelse, som spolerer dens høst, og der er brug for handlekraftige folk, som kan løfte forbandelsen.
- Ude i mosen, som kaldes Dødemandsmosen, er en heks, og hun har nedkaldt en forbandelse over landsbyen. Hvis ikke landsbyen afhænder ti tønder vin og ti okser, vil de blive ramt af hungersnød, men landsbyen har ikke råd til at betale heksen, og de vil langt hellere belønne en flok helte for at fordrive heksen eller tvinge heksen til at løfte forbandelsen.
- Som løn vil de tilbyde eventyrerne en guldstatuette af Den Udødelige Ceres, som er mange penge værd (180 guld!).
- Heksen bor på en ø i en sø, som ligger midt ude i mosen. Der er ingen nem vej derud, og ved søen skal man finde en af bådebroerne og sejle derud. For at hjælpe med at finde rundt, sendes karlen Neilos med som guide, idet han kender sumpen.



Når scenen er udspillet, klip tilbage til nuet ude i mosen. Eventyrerne er stadig plagede af tømmermænd fra gårsdagens rundhåndede indtag, og de kom småfulde af sted på eventyr guidet af Neilos (og det er forklaringen på, hvis der er nogle forberedelser, de gerne ville have gjort, men som de ikke nåede).

GM Tip: Efter flashback-sekvensen skal spillerne vide, hvad deres mål er, og gerne have en fornemmelse for, hvor de nu skal rejse hen. Hvis spillerne ikke har kortet over mosen, så oplys dem, at karaktererne har set Neilos fra tid til anden kigge på et kort (bilag 1).

Det andet møde i mosen: Det skæve vejskilt

Lidt længere fremme af den sti, hvor selskabet kom gående, deler stien sig. Hvor den deler sig, står et gammelt vejskilt inde mellem sivene. Skiltet hælder kraftigt, og det er ikke helt sikkert, hvad vej det egentlig peger.

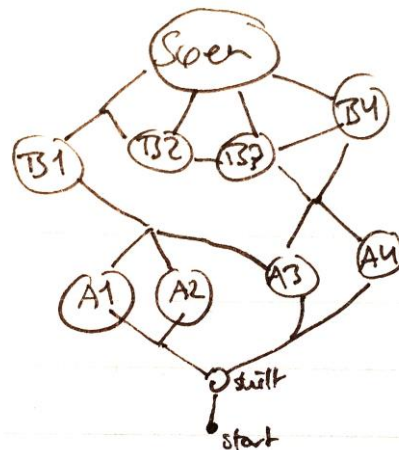
I har vandret på en smal bræmme af mudret jord med høje siv på den ene side, og mose på den anden side, da I forude kan se, at stien deler sig, og i skellet mellem de to stier står et vejskilt, som hælder kraftigt. Skiltet er en mørnet træstolpe, næsten grøn af mos, og to planker er monteret på stolpen, som peger hver deres vej.

På de to planker på skiltet er skrevet på begge sider "spåkonen" og "sumpkællingen", men skiltets hældning gør det umuligt at tyde, om det er den ene eller den anden vej, som passer på angivelsen.

Herefter er møderne i mosen betinget af den rute, som eventyrerne vælger.

Møder i mosen

Møderne er opdelt i tre grupper, A, B og C, som repræsenterer hvor dybt, eventyrerne er i mosen. Ved gruppe A kan eventyrerne møde relativt normale væsner i mosen, som kan pege eventyrerne mod heksens døtre eller mere vidende væsner, som befinder sig ved B-punkterne, og heksen befinder sig ved C. Ideelt opsøger spillerne 1-2 A-punkter, 1-2 B punkter og så ankommer de til C.



A1 – Røverbandens lejrplads

På afstand

Forude kan I høre stemmer og knitren af flammer. Længere fremme i det tågede landskab kan I se røg og gnister, som rejser sig fra et bål ude af syne. Foran jer er et større tornekrat, og stemmerne og lyset kommer fra et sted på den modsatte side.

Eventyrerne er kommet til en røverbandes lejrplads. Banden sidder om lejrbalet, men en holder vagt. Hvis gruppen træder frem eller ikke har succes med at snige sig frem, er røverne klar.

At snige sig frem: Fremgangen er afhængig af, hvor mange sniger sig frem, og om man leder efter en vagtpost eller blot søger efter bålpladsen. Hvis kun en sniger sig frem, skal denne rulle et snige-tjek (behændighed) 12 for at opnå succes og komme uopdaget frem. Hvis en gruppe sniger sig frem, vælges en til at være gruppens leder. Alle skal nu klare et snige-tjek 12. For hver der fejler tjekket, kan gruppens leder vælge at stresser sig selv og tage 1t6 skade (kan ikke heles med førstehjælp), som afspejler de anstrengelser og den indsats, som gøres for at holde gruppen lydløs. Gruppens leder vælger, om denne vil stresser sig selv eller ej, når alle har rullet deres test.

Hvis den der sniger sig alene eller gruppens leder opnår et resultat, som er 4 over sværhedsgraden, øjner man også røvernes vagtpost, Spekimon, som sidder på en rådden træstamme og småkeder sig stirrende ud i tågen. Gruppen kan vælge at fortsætte uset forbi ham eller snige sig ind på ham.

Lejren – opdaget

Forude er en bålplads, hvor et bål blusser lystigt og sender gløder og røg mod himlen. Omkring bålet sidder tre mennesker med en vinflaske, som de lystigt sender frem og tilbage mellem hinanden. Snakken går højlydt, og ud fra deres latter og bøvede snak er de tydeligvis fulde.

Omkring bålet sidder Appus, Sergia og Nonnus. I sivene omkring lejrpladsen gemmer Nereida, Beatus og Antipatra bevæbnet med armbrøste, og i buskadset gemmer Spekimon sig med en bue.

Røverne er klar til at overraske heltene. Pludselig griber Appus, Sergia og Nonnus deres våben, og inde fra sivene bliver det klart, at der skjuler sig armbrøstskytter. Røverne forlanger penge og forsyninger afleveret på jorden og at eventyrerne forlader området. Røverne er mest ude efter et let bytte, hvor ingen kommer unødigt til skade.

Lejren – ubemærket

Forude er en bålplads, hvor et bål blusser lystigt og sender gløder og røg mod himlen. Omkring bålet sidder seks mennesker med et par vinflasker og terninger. Snakken er afdæmpet og fokuseret omkring terningkastene, og den stak sølvmonter, som de spiller om.

Omkring bålet sidder Appus, Sergia, Nonnus, Nereida, Beatus og Antipatra. I buskadset holder Spekimon vagt, men han har ikke opdaget gruppen. Røverne er uforberedte, og de er derfor mere interesserede i at snakke med eventyrerne end at røve dem.

Skatte: Banden har 48 sølvstykker, som de spiller terninger om, Sergia har to guldtænder (2 guld), og Antipatra har en sølvhalskæde med en guldring med en smaragd (30 guld).

Røverne er skeptiske over for eventyrerne, da de ved, at landsbyen hvert år skænker ofre til heksen, og de er bange for, at eventyrerne er sendt for at tage dem som fanger og bringe dem til heksen. Hvis eventyrerne kan få overbevist røverne om, at de ikke er der for at tage fanger til at sende til heksen, vil røverne være nemmere at forhandle med.

Røverne kan fortælle, at heksen i mosen hvert år modtager ofre, som sendes ud til hendes ø ude i søen, og der er ingen, som vender tilbage derfra.

Heksen kan være svær at finde, men hendes døtre, som også holder til i mosen, kan pege folk i den rigtige retning. Find døtrene og følg deres råd. Døtrene er dybere inde i mosen.

A2 – Oraklet på platformen

Da eventyrerne nærmer sig:

En lang skinger tone skærer sig gennem tågen. Lyden kommer et sted forude.

Hvis selskabet nærmer sig:

Den skingre fløjtelyd kommer fra et besynderligt stillads. Inde mellem lave buske og mosehuller står høje pæle, som bærer en platform omkring tre meter høj. Selvom tågen er tæt, kan I se en ensom skikkelse siddende på platformen som en grå skygge. Skikkelsen har store, krogede horn med mange spidser, og skikkelsen sidder med en tynd fløjte.

Oppe på platformen sidder Oraklet. Hendes skikkelse er spinkel, hendes klæder et sammensurium af pelse, hendes hovedbeklædning en hjelm med et kæmpe gevir, og ansigtsmaling skjuler hendes træk. Hun er ung og ældgammel.

Stilladset er spinkelt, det knirker en del, og der er ingen åbenlys måde at komme op til platformen. Hvis man forsøger at klatre op, advarer Oraklet mod at man gør det. Hvis man fortsat forsøger, kollapse stilladset, og Oraklet er ingen steder at se.

Oraklet er ikke videre snakkesalig, men hun kan oplyse nogle få ting:

Hvis eventyrerne henvender sig til Oraklet: "Jeg er Mosens orakel. Jeres vej deler sig herfra i to. I kan enten overdrage mig en sandhed om jer selv, eller I kan lade være."

Hvis spurgt hvorfor: "For jeres vej er ved et skæringspunkt, og hvordan det vil gå jer, afhænger at, om I letter jeres skuldre for hemmeligholdte sandheder, eller om I vil være tynget af dem."

Hvis ikke alle højlydt fortæller hende en sandhed om del selv: "Jeg har hørt, hvad I har at sige. Må mosen være jer nådig."

Hvis alle højlydt fortæller hende en sandhed om del selv (og det er en ægte sandhed): "Lad mig fortælle jer, at går I den ene vej, vil I møde store farer, og går I den anden vej, venter jer store udfordringer. I står på en strækning, hvor det forkerte valg, vil koste jer livet, og hvor det rette vil være svært at skelne fra det forkerte. Vid dog, moseheksens døtre venter på jer."

Herefter kan eventyrerne fortsætte deres færd.

OBS: Herfra bliver det tricky. Hvad der sker herfra er, at Oraklet i mosen nu fortæller eventyrerne, hvad der vil ske, men vi får kun at se, at det er en fortælling, hvis der er brug for at resette begivenhederne. Hvis dele eller hele gruppen omkommer, så viser det sig, at det, som I har spillet siden Oraklet begyndte at fortælle, i virkeligheden er noget, hun har berettet i detaljer om, hvad at det vil ske, hvis gruppen går den valgte vej. Vi er nu tilbage ved Oraklet i mosen, og eventyrerne kan nu enten vælge at gå den vej, som hun har berettet om, eller de kan vælge at gå den anden vej. Hvis de vælger den første vej, så klip frem til det punkt, som I var nået til (fordi ting gik, som oraklet sagde de ville), og hvis de går den anden vej, så har alt det, som I lige har spillet ikke fundet sted.

Oraklets spådom er en slags mulighed for at gøre en uheldig sekvens om.

Hvis det kommer til kamp: Angreb får stilladset, hun sidder på til at kollapse, og hun vælte ned i mosen, mudderet og disen, og så er hun borte. Tilbage er kun hendes skingre fløjte.

A3 – Storkefolket på stylter

En tæt tågebanke kommer rullende. I det sumpede landskab længere fremme ser I en flok væsner kommer gående langsomt og på række. Deres spinkle ben er omtrent 1½ meter i længden. Deres kroppe er små, men deres næb er store og brede, måske 40cm i længden. I den tætte tåge er de blot grå skygger.

På lange spinkle ben og med store næb kommer storkefolket gående. Det er lavstammede mennesker på lange stylter. De bærer alle masker med store næb, og fra næbbene står kraftige røgskyer. Inde i næbbene har de røgelseskugler, som udsender en masse euforiserende røg, som de indånder direkte fra 'næbbet'. Storkefolket er mennesker, som er vind og skæve, og som vandrer rundt i masken i søgen efter mere mosegræs at ryge, og så er de konstant sultne.

Røgen fra næbbene: En sky af euforiserende røg hænger tæt omkring storkefolket, og alle i deres nærhed bliver påvirkede af røgen. Påvirket af røgen begynder den grå og tågede mose at blive fyldt med farver. Tågen bliver funklende blå og hvid, grønt græs bliver klarere, farver mere farvestrålende, og lugte og lyde mere nærværende og kraftigere. Alt bliver lattervækkende, og det bliver svært ikke at grine over alle de ting, man pludselig fokuserer på.

Alle karakterer skal klare et Resistens (udholdenhed) 14 eller blive vind og skæve for 1t4+4 timer. Hvis man er svind og skæv, kan spilleder vælge, at der er noget på færden, som udløser latterflip (latterflip sker ikke i kamp, og hvis man er under angreb, kan man forsvare sig). Man bliver ramt en sult efter en times tid, og hver time, indtil euforien ophører, har man lyst til at spise et måltid (det kan modstås ved at rulle et visdomstjek mod 6).

Hvis man klarer tjekket, er man stadig påvirket, men man har selvkontrol modstår latterflip og sulten.

Ædegilde: Storkefolket er sultne, og de har ingen mad med sig. De opfordrer folk til at dele deres mad og spise. Alle, der er vind og skæve, har *ulempe* på at modstå forslag om at spise fælles måltid.

Hvis alle eventyrerne er påvirkede af røgen, lader de sig gribe af stemningen og euforien til at spise. 4+1t3 timer senere vågner eventyrerne igen af deres ædegilde. Alle forsyninger er blevet spist, og eventyrerne føler sig tunge i hovederne og udmattede. Storkefolket er i mellemtiden vandret videre.

Storkefolket er vind og skæve, og de har en overbevisning om, at heksen tror de er dyr, og derfor bliver de ladet være: *"Bare vær dyr, når I nærmer jer heksen, så opdager hun jer ikke"*

Om heksen forlanger ofre af dem, eller om andre skænker dem til heksen som ofre, ved de ikke, da de er for skæve til at vide det.

A4 – Orkerne

Forude kan I høre en voldsom larm. Det er lyden af grove stemmer, som hujer sig hæse. Det er dyrebøl, indædte og rasende, og det er jord og mudder og vand, som piskes op. Landskabet omkring jer er hyldet i tåge, og gennem de kolde tågebunker kan I se tornekrat og krogede træer. Selve larmen kommer længere fremme fra et sted inde i tågen.

Ankomst til området:

Mellem tornekrat og lave træer kan I se en mudret plads. Tågen driver ind over pladsen, og den får faklerne sat på kæppe til at flakke. På pladsen kan I se de grå skikkelser, humanoide i form, som ser ud om de holder et kæmpestort pelset bæst tilbage. Bæstet har enorme kæber, der synes at kunne bide armen af et fuldvoksnet menneske. I områdets yderkant er store stenblokke, måske to meter høje, som står mellem krattet, og der sidder en skikkelse på dem.

Pladsen er leret og oplyst af fakler. Den er omgivet af tre høje stenblokke, og på hver sidder en ork med kastespyd. Midt på pladsen er **et kæmpe ulvebæst** lænket til en træstub, og omkring den er fire orker med spyd, som morer sig med at stikke til den. I alt er der **syv orker**, som morer sig med at pine det tilfangetagne ulvebæst. På afstand er det nemt at tage fejl af situationen og tro, at skikkelserne prøver at hindre ulvebæstet i at overfalde dem.

Orkerne: Grish, Gnash, Krunsj, Vraks, Bræksj, Kratt og Brons er på et røvertogt ind i mosen, hvor de vil udnytte det sumpede terræn og tågen til at plyndre gårde i nærheden af marsken. De har fanget et kæmpe ulvebæst, som de holder lænket til en træstub, mens de morer sig med at pine den. Orkerne er uvillige til at lade bæstet gå, medmindre man bestikker dem med mad og skatte. For et godt måltid og nogle sølvstykker, vil orkerne løsne lænken.

- Forsvar 12; Tærskel 6; Sår 2; Resistens 11; Morale 12; Angreb: Spyd+3, skade 1t6 eller Kastespyd+2, skade 1t6. Amokløb – orker kan storme ind i kamp. De får *fordel* på deres angreb, hvis de laver stormløb.

Stenblokkene: Hver blok er omkring to meter høj, og har en ujævn flade på ca. 2 kvadratmeter. På hver blok sidder **en ork med kastespyd** og følger tumulten inden på pladsen.

Lænken: En ork har nøglen til hængelåsen (dirke op 12; tvinge op 16). Åbnes lænken er ulvebæstet fri.

Ulvebæstet: Monstret er såret og rasende på orkerne. Den flår i sin kæde og strækker sig alt, hvad den kan efter orkerne, som er lige uden for dens rækkevidde. Hvis ulvebæstet bliver befriet, vil den højst blive i en kamprunde for at angribe orker. Derefter vil den stikke af, og som den stikker af, klemmer den sig ind mellem tornekrattet og afslører en ny sti! Den nye sti zigzagger ind mellem høje siv, og det er ikke til at få øje på Ulvebæstet. Stien fører hen til en af bådebroerne.

Ulvebæstet er en kæmpe ulv, 3 meter lang, med kulsort pels, lange kæber med jerntænder og enorme poter med gullige, blodige klør.

- Forsvar 16; Tærskel 10; Sår 9; Resistens 16, Morale 18; Angreb 2 klør+4; bid+8; skade: klo 1t6+2, bid 2t8+4.
- Ekstrem succes (18-20 på terningen): Ofret slynges gennem luften og lander 5-10m borte og kan ikke foretage sig noget den næste runde
- Alternativt angreb: Rusk+6; skade 2t8+4 og ofret er fanget i ulvebæstets gab, hvor det ruskes; kan bryde fri eller smyge sig fri mod sværhed 14

Skatte: Viklet i en rulle skind har orkerne tre statuetter af elfenben med rubinøjne, som afbilder Ceres, den udødelige, som repræsenterer landbrug og frodighed (20 guld stykket).

Orkerne er ondsindede og selvsikre væsner, som endnu ikke frygter heksen. Orkerne er først for nyligt ankommet til mosen, og de kender derfor ikke til praksissen med at indlevere ofre til heksen at æde. De bringer derfor ikke folk til heksen at æde eller frygter, at det skal ske for dem.

For noget tid siden rendte orkerne på nogle unge kvinder, som kaldte sig heksens døtre, men det endte blodigt, for de åd en af orkerne.

B1 – Døtrene ved mosehydraens dam

Eventyrerne kommer til en dam, hvor et frygteligt og besynderligt monster har hjemme.

Dammen ligner de fleste andre vandige områder i marsken, blot er der ingen græstuer i området, og under det beskidte marskvand skjuler sig et dybt bassin, som rummer en mosehydra, som for det meste skjuler sig under vandet. Dammen eller bassinet er omkring 5 meter dybt i modsætning til den halve meter, som ellers er dybden, som gør sig gældende for marsken.

Mosehydraens krop er grøn, grå og skællet, og korte stumpe ben med svømmehud bringer den omkring på land og til vands. For enden af her af udyrets skællede halse, er et kvindehoved, og det yderste af halsen minder om en kvindelig overkrop uden arme. Når mosehydraen skjuler sin krop under vandet, og sender et eller flere hoveder op til overfladen, ligner det badende kvinder, hvis hoveder, halse og øvre del af skulderne er rager op over vandoverfladen.

I vandrer mellem klynger af siv og dunhammere fra græstue til græstue og på mudrede stier langs vådområder. Tågen driver dovent forbi jer, og hele landskabet er gråt og fugtigt af disen. Pludselig hører I latter, pjasken med vand og kvindestemmer, og længere fremme i den grå dis ser I et vådområde omgivet af visne siv, hvor en flok menneskekvinder bader. Kun deres hoveder rager op over vandet, og det våde hår klister sig til deres hoveder. Det er dem, hvis latter og snak I hørte.

De badende kvinder er opmærksomme på eventyrerne, men de lader som om, de ikke bemærker eventyrerne, indtil de er nær dammen eller råber de badende an. De badende piger præsenterer sig som Aslinn, Eithne, Igraine, Onora og Una.

- **Kom og bad med os:** Pigerne opfordrer den kønneste af mændene i selskabet til at bade med dem. De savner nogen at lege med.
- **Hvem vi er?** Pigerne præsenterer sig, som døtre af Islondwill, også kendt som 'Moseheksen' eller bare 'Mosekonen'. "Vi er vokset op i mosen, som er hele vores liv."
- **Moseheksen?** "Vi kan føre jer til Islondwill, hvis I ønsker det. Det sker på en betingelse: Jeres pæneste mand skal komme ned og bade med os."

Kamp: Hvis pigerne angribes, dykker de straks ned i vandet. Runden efter kommer hele mosedamshydraen op af vandet med sin tunge, slaskede krop, og den sætter efter eventyrerne, indtil den fanger et bytte, hvorefter den trækker sig tilbage til dammen med byttet.

Hvis man hopper ned i vandet, er man bytte for mosehydraen, som begynder med at angribe nedefra med sit skjulte sjette og syvende hoved for at trække byttet under vandet, og derefter slår de andre fem hoveder også til.

- Mosehydra – krop: Forsvar 13; Tærskel 12; Sår 12; Resistens 17; Morale 17; Angreb: Kropstackling+6, skade 1t10+2

Kroppen agerer kun, hvis ingen af hovederne gør det. Kroppen kan tromle modstandere ned, og dens angreb kan ramme to modstandere, hvis de er tæt på hinanden.

- Mosehydra – hoved (7 styk): Forsvar 12; Tærskel 6; Sår 3; Resistens 14; Morale 12; Angreb: Bid+6, skade 1t8
Mosehydraen kan angribe op til syv gange i runden, men højst tre hoveder om en modstander.

Hvis mosehydraen mister tre hoveder, eller kroppen er dødeligt såret, vil den trække sig tilbage, og den vil tilbyde sin hjælp til at finde moseheksen, hvis man lader den slippe. Mosehydraen giver følgende oplysninger i bytte for sit liv:

Mor Islondwill bor på en marmorø ude i en sø. Søen er fyldt med monstre, som æder enhver, der forsøger at svømme ud til øen. Kun med båd kan man komme sikkert frem.

Der er en sti, som fører direkte hen til søen. Den er på den anden side af dammen. Følger man den, vil man nå sit mål (og mosehydraen peger hen på en nu synlig sti, som på magisk vis er dukket op, og som fører enhver, som følger den i ti minutter frem til søen).

B2 – De gigantiske konkylier

I et område af mosen er en gruppe af konkylier, som indeholder menneskeædende, intelligente væsner, som drager folk til sig med lokkende kald og illusioner. Der er en gruppe på **4 Xelos-konkylier**.

Xelos-konkylier er enorme konkylier, som gror i marskområder, hvor de lokker sagesløse til sig for at æde dem. Konkylierne er omkring 4 meter høje, gror i marsken og i det grå tågelandskab stikker de frem med deres blege rosafarvede og hvide skaller. Inde bag åbningen gemmer sig Xelos-konkyliet, som er en mund omgivet af fangarme og krabbelignende klør og ben. Xelos-konkylierne kan skabe tågebanks, lokke ofre til sig med en fortryllende lyd, og de kan halvt skjule sig bag illusioner, som de bruger mod deres ofre for at lokke dem helt hen til sig.

Gruppen af konkylier: Der er 4 Xelos-konkylier i en lille gruppe med nogle meter mellem sig. Når du bruger deres evner, betragt konkylierne som 1 væsen og ikke 4 væsner, så spillerne ikke skal klare et resistenstjek pr monster men i stedet for hele gruppen. Konkylierne er menneskeædende, men de stiller sig hver især tilfreds med et bytte, selvom de ville kunne spise mere end en.

Det dragende kald: For nogen lyder det som havets brusen, andre hører en susen af vind, der fejer hen over salte bølger, og for andre er det en vag, uklar lyd. Når Xelos-konkylier jager, udgyder de et dragende kald, som de bruger til at tiltrække ofre.

- Inden for 500 meter af Xelos-konkylierne skal man klare et Resistenstjek (visdom) 12. Hvis det er succesfuldt, hører man en vag susende lyd hen over vindens blæsen, men bortset fra den mest generelle retning, kan man ikke stadfæste lyden. Hvis man fejler med 4 eller mindre, kan man høre en susen af vind over salte bølger, og man kan høre retningen, hvorfra lyden kommer – hvis man følger lyden og kommer tættere på, bliver man grebet af lyden, som hvis man havde fejlet testen med 5 eller mere. Hvis man fejler med 5 eller mere, bliver man grebet af lyden af havet, som høres fra et sted i tågen, og man begynder straks at løbe af sted grebet af fortryllelsen.
Man kan kun blive påvirket en gang dagligt af konkylierne sang.

Tågen: Tågen er på kraftigere her, da Xelos-konkylierne skaber eller forstærker tågen i området. Det er et forsvarsværk, så de kan undgå opmærksomhed, og det gør det nemmere for dem at lokke forvildet bytte til sig. Des tættere man kommer Xelos-konkylierne, des tættere er tågen, men ofte i bølger af rullende tågebanker, så sigtbarheden kan veksle fra 50 meter til 2 meter på få øjeblikke.

Hvis en person er blevet besnæret af Xelos-konkylierne, så er der stor risiko for, at man pludselig taber dem fuldstændig af syne, da en tågebanke kommer rullende.

- Forfølger man et Xelos-konkylie offer skal man klare et Sansetjek 16 med *ulempe* for ikke at tabe ofret af syne. Alle, der fejler, taber ofret af syne, mens dem, der klarer det, kan rende efter ofret. Dem, der i så fald fejlede, skal klare et sansetjek 12 for ikke at tabe sporet af dem, der forfølger ofret. Hvis alle fejler sansetjekket, ankommer ofret til konkylien 1t6 runder før forfølgerne.

Den unge pige ved konkylien

I det mudrede landskab mellem tågebankerne står enorme konkylier, højere end mennesker, af hvidt og blegrødt materiale. Konkylierne står op, de har store åbninger, og i kanten af en konkylies åbning står en smuk, ung kvinde med et skælmsk smil. Hun byder jer velkommen med åbne arme og et indbydende smil. Hendes lange hår svajer blidt i vinden, og hendes nøgne fødder står på kanten af konkylien. Hun er lav nok til at kunne træde ind gennem åbningen uden at skulle bøje sig, og hun træder baglæns ind i konkylien, mens hun kigger sigende på jer og signalerer med en finger til at følge efter. Så forsvinder hun ud af syne.

Den unge pige taler ikke, hun gestikulerer kun. Hun er en illusion skabt af konkyliens indre, og de tre andre konkylier kan på lignende vis skabe billeder af folk og ting, der forsøger at lokke eventyrerne ind.

Er man fortryllet af *det dragende kald*, følger man hendes bud og træder ind i konkylien. Forløbet tager 1t3 runder.

Hvis man ikke er fortryllet af *det dragende kald*, men man ser den unge kvinde, skal man klare et Resistens (visdom) 14, eller blive fortryllet af kvinden. Hvis man udviser skepsis, får man +2 bonus til terningkastet, og hvis man erklærer, at man tror, det er en illusion, får man *fordel* på terningkastet. Hvis testen fejler, bliver man fortryllet af kvinden, og man følger hende ind i konkylien. Hvis man klarer testen, bemærker man nogle bløde, slimede fangarme, som bevæger sig bag ryggen på hende, og man føler sig pludselig ikke længere bundet af hendes trolddom, og man kan ikke blive påvirket yderligere det næste døgn.

At træde ind i konkylien: Inde bag konkyliens hårde skal er et blødt, slimet indre med lange, smyge fangarme, der drypper af slim, og fra blå-røde blærer siver en tykflydende gullig slim, der langsomt ætser organisk materiale. Den formløse masse af nøgne muskler kan strække sig vidt, både ud af konkylien for at gribe ting og tage dem ind, og ind i konkylien, så op til to menneskestørrelse væsner kan fanges af massen og langsomt ætsets op.

At kæmpe mod Xelos-konkylien:

- Skallen: Forsvar 5; Sår 10; Hårdhed 8 (al skade på mindre end 8, har ingen effekt); hvis skallen ødelægges, mister konkyliens indre evnen til at holde sig samlet, og den svækkes kraftigt. Den mister halvdelen af sine sår, og den kan højst holde et væsen fanget.
- Indre: Forsvar 12; Tærskel 8; Sår 6; Resistens 13 (trolddom 15); Morale 13
 - Angreb: Tentakler +6; skade 1t6 + grebet

Greb: ofret gribes af fangarmene og trækkes hen mod åbningen; ofret har ulempe på angreb og kan bryde fri mod sværhedsgrad 10. Fra efterfølgende runde trækkes ofret ind i konkyliden og dækkes af ætsende slim (automatisk skade 1t10), og det er ikke muligt at angribe; man kan forsøge at bryde fri mod sværhedsgrad 15.

- Når første offer er trukket ind i konkyliden, kan et nyt offer fanges. Der er kun plads til to ofre af gangen, og mens de ætzes op, slår konkyliden ud efter modstandere med sine fangarme, men uden at gribe dem.
- Konkyliden kan skærme sig mod afstandsangreb ved at trække sig ind i sin skal.

At tale med Xelos-konkyliden: Konkyliden taler normalt ikke, da dens klæbrige og slimede stemme, bryder dens illusion og blændværk. Er illusionen først brudt, kan man godt få Xelos-konkyliden i tale.

Vi er mosekonen Islondwills døtre. Vores mor bor på en marmorø ude i søen, men hun lader ingen mænd komme derud. Forsøger mænd at sejle derud, vil hun med trolddom hindre deres ankomst.

Imidlertid ser hun ikke godt, så hvis en mand er forklædt som kvinde, så har han en chance for at ankomme ubemærket til øen. I skal være klar til at svare hende, hvis hun spørger, hvem der nærmer sig hendes ø.

B3 – Frøfolkets yngelplads

Foran jer ligger et åbent område med flere små græshøje, som løfter sig over den fugtige jordbund. Mudrede, velvandrede stier løber mellem højene, og flere steder i lavningerne er damme med græstuer og siv. Tågen hænger stadig over landskabet, alt er fugtigt, og overalt kan I se et besynderligt syn af blege, næsten gennemsigtige blærer. Blærene ser slimede ud, de ligger i store klaser i kanten af dammene, de klynger sig til tuer og foden af krogede træstammer. Det ser ud, som om der er noget i blærene, noget som bevæger sig.

Langt væk fra det område, som eventyrerne rejser i, er har frøfolket en landsby, men den kommer ikke i spil i dette scenarie. I stedet gør en af frøfolkets yngelpladser, som de har liggende omkring en fortryllet brønd. Der er små gruppe af frøfolk, som patruljerer området.

GM tip: Når eventyrerne kommer til området, ved spillerne ikke, hvad de umiddelbart skal foretage sig eller opnå, og det er derfor vigtigt, at du lader dem se, at der er patruljer i området, som de kan skjule sig for, hvorefter du lader dem finde brønden. Når brønden er udforsket til ende, kan du bruge truslen om frøfolkspatrujer, som nærmer sig uden dog at have bemærket eventyrerne endnu, til at få spillerne til at fortsætte deres færd.

Frøfolksæg: Æggene er blege, gennemsigtige blærer, som hænger sammen i slimede klaser. Gennem æggets bløde men seje membran anes de første stadier af frøfolksunger, som spjætter instinktivt. Hvert æg er 15-30 cm i diameter.

Yngelpladsen indeholder over 300 æg i vekslende størrelser, som klæber til hinanden i klynger af 20-30 æg. Hver klase klæber sig til en tur, foden af en træstamme eller buskads, nok til at æggene mestendels ligger i vand, men stadig er forankret til et punkt i landskabet, så de ikke bliver ført bort af kraftige strømme og vindpust.

Frøfolkspatrujer: Frøfolket patruljerer fast området, og alle patruljer er udstyret med alarmhorn til at tilkalde forstærkninger med, at da området indeholder befrugtede frøfolksæg, som de værner mod rovdyr og andre æggerøvere. Patruljerne forsøger ikke at være usete. Hver patrulje består af 3+1t3 frøfolk. De patruljerer uregelmæssigt og uden systematik.

- **Den første patrulje:** Eventyrerne bemærker den første patrulje i god tid. Patruljen går og tilser æggene, mens vagterne mumler noget om, at sikre området mod rovdyr og røvere. Brug patruljen til at give spillerne en chance for at skjule sig eller tage kontakt.
- **At skjule sig for en patrulje:** Gruppen kan skjule sig ved, at de vælger en, som er hovedansvarlig for at skjule gruppen. Alle skal foretage et listig-tjek (behændighed) 10. For hver der fejler, kan lederen vælge at stresser sig selv for 1t6 skade (kan ikke heles med førstehjælp). Man vælger først at stresser sig, når alle har rullet. Hvis man smører sig i mudder, gemmer sig under vand og trækker vejret gennem hule rør etc., får man *fordel* på testen.
- **At tage kontakt:** Frøfolket er fjendtligt indstillede mod fremmede på deres yngelplads. De peger ad folk med deres spyd, en af dem finder sit alarmhorn frem og er klar til at blæse i det. Frøfolket gør klart, at området er deres, fremmede er uønskede, og at eventyrerne har bare at vende om frem for at fortsætte deres færd.
 - Hvis man søger heksen, skal man forlade området og i stedet følge stien ved det krogede træ. Hvis eventyrerne gør det, leder det dem til B4 (og til B2, hvis de allerede har været ved B4).

Frøfolk er fugtig-klamme væsener med svømmehud mellem fingrene og tæerne. Deres arme og ben er lange og tynde, men stærkere end man regner med. Deres kroppe er runde og tykke, og de runde hoveder har et gab, der næsten går fra øre til øre, fyldt med små, sylespidse tænder

- Forsvar 15; Tærskel 6; Sår 2; Resistens 12; Morale 11; Angreb: spyd+4; skade 1t6+2
- *Amfibier:* Frøfolk har +4 bonus på list, jagt, baghold og bevægelser i hvis de kan gemme sig i vand, og er generelt ikke besværet af vand. *Spring:* Frøfolk kan hoppe meget langt og effektivt, hvilket gør at de kan lave en tilbagetrækning med x3 hastighed.

Frøfolket jager aktivt mosens andre beboere som offergaver til heksen for at hun ikke skal komme og tage dem. Frøfolket frygter heksen, og de er villige til at forråde enhver, som vil standse heksen, da de ikke tror, hun kan besejres, og de vil hellere forblive på hendes gode side.

Frøfolket ved, at heksen leder efter sin forsvundne datter, og at heksen vil lade kvinder og kvindelignende væsner krydse Dødemandsøen og ankomme uskadt til sin ø.

Brønden

Midt på yngelpladsen er en ti meter dyb skakt, hvis sider er beklædt med brændte lerfliser. Mos gror på indersiden, luften er fugtig og stinker af rådne planter, og nede på bunden er en masse frøer, som kvækker og kravler rundt mellem hinanden. Når man kigger derned, høres pludselig en stemme: "bryd min forbandelse med et kys".

- **At klatre i brønden:** Det kræver en styrketest 10 at klatre ned uden at falde. Har man et reb, er der fordel på testen. Fejler man, taber man grebet og falder ned. Fejler man med en 1 eller 2 på terningen, lander man hårdt for 1t6 skade.
- **Brøndens forvandling:** Enhver, som bevæger sig ned i brønden, rammes af dens trolddom halvvejs ned, hvor de forvandles til en frø, som lander blandt de andre frøer.
- **At bryde forbandelsen med et kys:** Enhver, som kysser med en anden, inden de kravler ned, kan kravle hele vejen ned og op igen uden at blive forvandlet.

Omtrent halvvejs nede: Siderne er grønne af mos, og mosset skjuler relieffet af en figur på indersiden af brønden. Skræbes mosset af, ses en 40cm høj glaseret lerfigur, som forestiller et nøgent menneske med uglefødder og to hoveder (mand og kvinde). Kyskes figuren, ophæves brøndens fortryllelse, og alle forvandlet til frøer genvinder deres form.

- **At kysse en frø:** hvis man kysser en af frøerne på bunden af brønden, rul på følgende tabel:
 1. **Bvadr** – det er bare en frø
 2. **Pif paf** – den kyssende forvandles til en frø i en time, og frøen bliver til en marskbonde
 3. **Puf** – frøen forvandles til en marskbonde
 4. **Hop** – den kyssende får evnen i en time til at hoppe op til 10 meter
 5. **Hap** – den kyssende får evnen til at fange fluer med sin tunge den næste time
 6. **Hip** – frøen forvandles til en marskbonde

De affortryllede: Nogle af frøerne er mennesker forvandlet til frøer, fordi de har udforsket brønden eller kysset en frø. Nogle har været dernede i årtier uden at mærke tidens gang. Menneskene er alle marskbonder, som stammer fra landsbyen. Deres største interesse er at slippe ud af marsken og hjem til landsbyen igen. De har ingen væsentlige kampevner. Hvis en karakter er død, kan en ny introduceres her.

En af de affortryllede folk, **Melmina**, kan fortælle, at hun en gang så frøfolkets heksedoktor bruge sin trolddom til at forvandle moseheksens døtre til kvæg. Pigerne gik i græskanten og samlede blomster og urter, og de havde vovet sig ind på frøfolkets land, og frøfolket straffede dem ved at forvandle dem til drøvtyggere, som spiste de samme planter, som de havde plukket. Samme trolddom har heksedoktoren brugt på brønden til at forvandle folk til frøer. De fortryllede døtre lod frøfolket vandre rundt i mosen.

- Det kvæg er stadig i landsbyen, og bønderne bruger dem stadig til at trække deres vogne og plove. Hvis kvæget slippes ud i mosen, forvandles de til piger igen, og moseheksens døtre er således befriet.

B4 – Bryllup ved Mosefolkets træer

Tågen hænger omkring jer som en grå mur, som opluger alt. Selv lyde forsvinder. Bortset fra den mudrede sti, I vandrer på, og jeres rejsefæller er I helt alene. I kan knap nok ane hinanden, og kun ved at holde jer inden for armslængde af hinanden, sikrer I jer, at ingen bliver væk. Pludselig løfter tågen sig, og forude er et mudret landskab med lave krogede træer pyntet med blomster, som omgiver en lille lysning. Inde i lysningen kan I se små, lave skikkelser, måske når de jer til knæene, med store brune næser og tjavset hår. Der lyder en slags sang inden fra gruppen.

Inde i kredsen af blomsterdekorerede træer er en flok mosefolk, som er ved at udføre en bryllupsceremoni. Midt i flokken står to unge mosefolk pyntet med blomster og rober dekoreret med farvede perler. Flokken synger en dæmpet bryllupshymne som en del af ceremonien.

Træerne omkring pladsen er lave og krogede, og deres grene fletter sig sammen med hinanden, så de danner en slags levende hegn rundt om pladsen. Træerne er pyntet med blomster. Der er åbninger mellem alle træerne, som et menneske ved at bukke sig kan passere gennem. En åbning ligner en slags port, hvor grenene ikke er filtret sammen, tændte fakler og blomsterblade på jorden markerer indgangen.

Mosefolk: Mosefolk er knæhøje, sky væsner med store næser og mørke øjne. De er fredsommelige, og de lever i hule træer. Deres navne er blandt andet Daffo, Glæmmer, Hyb, Jasm, Akele, Baldri.

Mosefolkets bryllupsceremoni: Familie og gæster ankommer gennem porten til pladsen, hvor de synger bryllupshymner for alle, der er tilstede i kredsen. De forærer dem blomster og pøser vand fra en sølvkande på deres hænder. De, som træder ind i kredsen, ved at passere mellem træerne vil

blive gift, hvis der bliver sunget hymner for dem, hvis de modtager blomster, og der bliver pøset vand på deres hænder.

- Hvis eventyrerne bevæger sig ind i kredsen uden at bruge indgangen, antager mosefolket, at de er her for at blive gift, og mosefolket udfører ceremonien for dem. Så er det op til eventyrerne bagefter at finde ud af, hvem der er blevet gift med hvem.

Mødet med mosefolket: Mosefolket er sky og lidt bange over for de kæmpe fremmede, som har opsøgt dem under deres bryllupsceremoni. De sky væsner lader sig let skræmme og løbe bort, og derefter kan man forsøge at lokke dem tilbage. Andre besvimer, hvis de ikke kan løbe bort.

- Spil mødet med charme og humor. Udfordringen for spillerne er at undgå at skræmme mosefolket, at berolige dem og lokke dem tilbage til samtalen. Lad alle pludselige bevægelser eller lyde eller høje stemmer fra spillerne skræmme mosefolket, og samtaler vil jævnligt blive afbrudt af, at de besvimer eller løber bort og gemmer sig bag træer og sten.

Mosefolket kan fortælle, at de er mosens indbyggere, de skjuler sig for store væsner, og de er ved at udføre en bryllupsceremoni for to af deres unge, inden de drager ud på den lange rejse (hvis man spørger ind til 'den lange rejse' er svaret, at det er den færd, som alle gifte må ud på). Mosefolket kender godt moseheksen, som er et frygteligt væsen, som hvert år kræver sine ofre fra dem, ellers sender hun sine drenge, sumptroldene, efter dem (spørger man ind, så er 'ofrene' mosefolk, som man sender med båd ud til moseheksen). Mosefolket kan fortælle ruten til moseheksens sø.

Efter nogen tids samtale, særligt hvis eventyrerne deltog i brylluppet og/eller blev gift, inviterer mosefolket eventyrerne til at spise med og fejre de nygifte. Hvis eventyrerne indvilliger, ser de, hvordan mosefolket dækker et langbord og fylder det med spændende vegetariske retter baseret på mosens, rødder, bær, svampe og frugter, og der serveres honningvand.

- Mosefolket tilsætter sovemiddel til eventyrernes mad og drikke. Alle skal klare et Resistens (stamina, gift) 15. Hvis det fejler, falder man i en dyb søvn hen mod slutningen af måltidet.

Omtumlede: *Hvis ingen fejler, mærker alle effekten af sovemidlet. De bliver sløve og tunge, og de har ulempe til handlinger, som kræver opmærksomhed eller koordination. Mosefolket holder øje med selskabet og følge dem ventende på, at de falder i søvn. Mosefolket flygter ud af syne, hvis man trækker våben og forsøger at angribe dem. Sovemidlet virker i tre timer. Hvis mosefolket ikke er jaget bort, inden gruppen lægger sig til at sove, vender de tilbage og kidnapper gruppen.*

Omtumlet og bedøvet: *Hvis nogen fejler og nogen har succes, så begynder den ene gruppe at gabe og lukke øjnene i og falde i en tung søvn, mens de andre bliver sløve og tunge. Mosefolket forsøger nu at distrahere de omtumlede, mens andre trækker de bedøvede bort (for at bagbinde dem og placere dem på en tømmerflåde). Mosefolket stikker af, hvis man trækker våben og forsøger at angribe dem. Sovemidlet virker i tre timer.*

De nygiftes afsked: *Hvis ingen bliver bedøvet, så sender mosefolkene de to unge, nygifte af sted efter måltidet. Det sker med stor bedrøvelse og taknemmelighed for, at de to ofre sig for resten af samfundet. Hvis eventyrerne spørger, forklares det, at de er ofre til moseheksen – og hvis nogen eventyrere også blev gift, afsløres det nu, da mosefolket tilsvarende forventer, at de også tager ud til moseheksen som ofre.*

Bedøvet på en tømmerflåde: *Hvis hele gruppen bedøves, vågner den, som rullede mindst dårligt først. Gruppen er alle bagbundet, og de ligger på en tømmerflåde midt på en tåget sø, og flåden driver i retning af øen.*

- **At undslippe rebene:** Kræver en undslippe-test 14 (med fordel, hvis man får assistance eller har en kreativ løsning; hvis man får hjælp af en, som ikke er bundet, opnår man automatisk succes). Imens driver man tættere på øen, og efter tredje runde med at komme fri, støder tømmerflåden mod øen, hvis eventyrerne ikke har taget kontrollen inden.

Mosefolket frygter heksen, og de sender hvert år et nygift par ud til heksens ø, hvis det ikke er lykkedes at tage fanger blandt mosens andre beboere, som kan sendes ud på øen.

Mosefolket ved, at moseheksen kun tillader ægtepar at sætte fod på øen, og hvis hun opdager ugifte, som nærmer sig, skaber hun en flodbølge, som kæntrer deres båd.

C1 – Moseheksens ø i Dødemandsøen

Moseheksen bor ude på en central sø på en lille ø, og en opgave er, at finde en af søens bådebroer og låne en båd og sejle derud. Kortet angiver forskellige bådebroer. Ved en bådebro kan man finde en lavbundet pram, som man kan stage sig over søen med.

At nærme sig øen: Der er mange forskellige råd for, hvordan man kan komme sikkert ud på øen uden at rende ind i heksen førend man er klar til at møde hende. Hvis man har fået et råd og følger rådet, kommer man sikkert frem. Alt efter hvilket råd, eventyrerne følger, vil de i overensstemmelse med rådet blive prøvet, og de vil være succesfuldt, hvis rådet følges. Hvis rådet ikke følges, konfronteres man med heksen, som enten sender et monster (brug stats fra ulvebæst eller mosehydra), en flodbølge eller noget tilsvarende ude fra, hvad eventyrerne tror.

Et blik på øen: En lav ø beklædt med græs og mos, hvor lave buske og krogede træer gror. Der er ingen bygninger eller andre tegn på beboelse. Stille, dybt vand omgiver øen. Brudstykker af tåge ruller forbi øen. En ugles ensomme kald bryder tavsheden omkring øen.

Baggrund: Øen er resterne af en gigantisk statue, som er væltet omkuld. Kun ansigtet er synligt, idet hele øen i virkeligheden er ansigtet på statuen. Jord og planter har ophobet sig på ansigtet, så det på afstand blot ligner en høj midt ude i søen. Under det tynde jordlag er det marmor, som statuen er gjort af. Både øjnene og munden er åbninger, som giver adgang til den hule statues indre. Den oprindelige marmorstatue er over 160m. Resten af kroppen ligger stadig i mosen, men er sunket dybere ned, og kun hovedet ligger ved overfladen, hvor ansigtet rager op over vandkanten.

GM tip: Giv spillerne en chance for at indse, at deres karakterer bevæger sig rundt på et gigantisk marmoransigt, som er del af en større statue. Særligt tre ting afslører, at øen ikke er, hvad den synes: Åbningerne (øjne og mund), næsen og det tynde lag jord, som skjuler et marmorfundament.

- Beskriv formen på åbningerne, så spillerne bliver klar over, at der er noget særligt ved dem.
- Lad dem bemærke næsen, når de undersøger den åbning, som er munden.

Heksens hule: Inde i det hule marmorhoved har moseheksen hjemme.

Indgangene: De to øjenåbningerne er smalle. Halvinger og lignende små væsner kan klatre ind. Store væsner kan ikke komme ind iført tunge eller mellem størrelse rustninger eller med oppakning, og selv da skal forsøges et behændighedstjek 8. Hvis det fejler, kan man ikke komme igennem. Munden er stor nok til at alle kan klatre ind.

Hulrummet: Indersiden er oplyst af grønt mos og lilla svampe, som skaber et dæmpet lysskær. Der er lavloftet, og gulvet og væggene er rundede. Gulvet er overstrøet med knogler og kranier, som klæber sig til det sorte slim, som dækker bunden.

Heksen: En kroget skikkelse, næsten skind og ben, klædt i en lang, hvid robe, som er unaturligt ren. Håret er langt, sort og bølget, og det hænger til ned midt på livet. Ansigtet er skjult bag sorte lokker, men munden formet til et hæsligt smil med sylespidse tænder og blodrøde læber, er kun alt for synlig, når den lange, lilla tunge slikker sig om munden. I en benet hånd holder hun en kroget kniv med en bred kling. Hun sidder på hug i mørket og er ved at suge hjernen ud af et hoved, som er flået af overkroppen.

- Forsvar 17; Tærskel 12; Sår 8; Resistens 12 (trolddom 16); Morale 18 (frygtløs); Angreb: kroget kniv+6, skade 1t6+2 eller kroget næve+5, skade 1t4+greb
- Greb: Ofret gribes om halsen og løftes op i en strakt arm, mens der presses til. Ofret tager automatisk 1t10 i skade hver runde. Det kræver en styrketest 14 at komme fri (med *fordel*, hvis man får hjælp).
Heksen kan fortsat angribe med sin kniv, mens hun holder et offer i sit jerngreb.

Hvis heksen besejres, skal alle overlevende foretage et resistenstjek (stamina, gift) 14.

- *Hvis alle fejler*: Eventyrerne forlader hovedet. De tager båden og sejler ud i horisonten, hvor en smuk morgensol rejser sig og fejer al tågen bort.
- *Hvis nogen eller alle har succes*: De succesfulde kommer til sig selv. De har mistet halvdelen af deres livspoint, de står inde i marmorhovedet omgivet af en sværm af lysende grønne svampesporer, og de kan se, at mos og svamp er begyndt at slå rod på deres tøj og udstyr. De, som fejlede, sidder rundt om dækket af et lag af svampesporer og mos, som var de mosbeklædte skulpturer. Der er ingen heks, det var alt sammen en svampe-induceret hallucination, som nogen har løsrevet sig fra, men ikke alle. De andre er døende, reduceret til 1 livspoint, og hvis de efterlades en tid længere, omkommer de.

Efter konfrontationen med heksen og svampesporerne:

- Når gruppen kommer udenfor, ser de, at øen er ansigtet på en gigantisk, liggende statue, og hele statuen har hævet sig op af sumpen. Fra øjnene og munden strømmer grønt og lilla lysskær.
- Fra hovedet taler nu en stemme uden ord, som er moseheksen eller den kollektive svampe-intelligens: *"Hvem er I? Hvad er jeres ærinde? Jeg har ikke ført mødt folk, som kunne løsrive sig mine billeder."*

Giv spillerne mulighed for at forklare sig og deres ærinde. Hvis de blot er nogenlunde overbevisende, erklærer statuen/heksen/den kollektive svampe-intelligens: *"Jeg vil løfte forbandelsen over landet. Jeg vil ikke længere lade min ånde hænge over landet. Jeg vil ikke længere kræve ofre af jer."*

Efter samtalen lyder en sær summen fra statuens indre, og pludselig strømmer al luft mod statuen, som om den trækker vejret indad og konstant bliver ved med det (uden fare for eventyrerne). Den konstante trækken vejr ind, trækker tågen over mosen ind i statuen, og snart forsvinder det meste af tågen over det sumpede landskab – statuen har taget sin udånding til sig.

Dernæst rumler hele statuen, og så begynder den at synke ned i mosen, og hvis man ikke skynder sig til sin båd, bliver man trukket med ned i dybet, mens statuen helt forsvinder.

Det er nu dag over dødemandsmosen. Den tætte tåge er borte, og statuens/heksens indflydelse er borte. Eventyrerne kan vende tilbage til landsbyen, og nu uden at skulle famle sig vej gennem tågen.

