

Heksen i tårnet

Inde mellem træerne står et vakkelvorn tårn af træ. Det er mere et stillads, end det er et tårn, og på toppen af stilladset er en platform. På den sidder en skikkelse med et dyrekranie som maske, og fra kraniets brede snoede horn dingler ravstykker.

Eventyr! er mini-eventyr/mikro-supplementer, som er små eventyr, man kan rende inde i på ens færd gennem vildmarken. De er typisk mini-eventyr, som spilleder vælger at tage i brug på baggrund af rejsetjeks – men der kan være situationer, hvor spillerne kan aktivere et mini-eventyr.

Heksen i tårnet

Ude i vildmarken står et besynderligt tårn af træ. Det er mere et stillads eller et stativ, end det er et egentlig tårn, og oppe på toppen er en platform, hvor heksen sidder. Hun er et mystisk væsen, hendes ansigt er gemt bag et langt, spidst dyrekranie med brede, snoede horn, og fra dem dingler ravstykker. En duft af røg hænger omkring hende.

Hun har magt over stierne i vildniset, og hun har venner blandt dyr og planter. Eventyrere opsøger hende, for at få hendes hjælp til deres rejser, og nogle gange finder vejfarende eller vildfarne eventyrere hende. Nogle påstår, at hendes tårn står i englandet, andre i skovlandet eller sølandet – men det eneste sikre er, at ingen synes at møde hende det samme sted to gange.

Rygter om Heksen i tårnet

Hvis man som spilleder planlægger at introducere Heksen i tårnet undervejs på missionen som ekstra eventyr, kan man forvarsle hendes eksistens via rygter. Føj følgende rygter til rygtetabellen (og når der rulles for rygter, brug en terning, der matcher antallet af rygter).

- Blandt vagterne ved fæstningen går forskellige historier, som de samler op, når eventyrerne afrapporterer til kommandanten deres fund i vildmarken. Flere eventyrere har snakket om, at der er en mystisk heks siddende i et tårn, og hun kender vildmarkens hemmeligheder. Med hendes råd er de sluppet uden om trolde og gobliner, eller de har fundet glemte gravhøje og vundet magiske skatte. Fra seneste beretning lod det til, at heksen var at finde i [...]landet (som netop er der, hvor eventyrerne skal hen).
- Ovre på markedspladsen snakker to handelsfolk om en flok eventyrere, der netop har købt rundhåndet ind. Eventyrerne var kommet til rigdom, fordi de havde mødt en heks siddende i et tårn, og heksen fortalte dem om en stor skat, som ventede dem, og rigtignok var der en stor skat, som de vandt sig og hjembragte ... til handelsfolkenes glæde, for de gjorde gode handler.



- Inde i en ølstue overgår halvfulde eventyrere hinanden med historier om, hvad de har mødt i vildmarken. En halving nævner 'heksen i tårnet', og der bliver for et kort øjeblik tavshed. Flere i ølstuen giver med deres ansigtsudtryk indtryk af at have mødt hende. Halvingen beretter, hvordan de serverede hans bedste retter for hende, og hun lod dem bruge sine stier, og derefter ankom halvingen og dennes rejseselskab succesfuldt uden yderligere problemer.
- Nede ved vaskepladsen snakker vaskekonerne lystigt om de historier, som de har hørt på deres daglige færd gennem teltelejren ved Fæstningen. De har overhørt mange historier, og en ældre kone underholder med en grum historie om en heks, der bor i toppen af et tårn blandt trætoppene, og hun opfylder ønsker for rejsende, der rejser på hendes stier, men hvis de træder af en sti, som hun har ladet dem vandre på, farer de håbløst vild.

At opsøge Heksen i tårnet

Erfarne eventyrere eller eventyrere, der har hørt rygter om Heksen i tårnet, kan aktivt forsøge at finde hende. Hvis eventyrerne leder efter hende, finder de hende, hvis de opnår resultaterne "Eventyr!" eller "Lykketræf!" på deres rejsetjek. Hvis spilleder på forhånd har valgt at mødet er en mulighed, eller at det vil finde sted, har eventyrerne +4 bonus på deres daglige rejsetjek, indtil de når frem til Heksen i tårnet.

Mødet med Heksen i tårnet

Rejsende finder normalt Heksen i tårnet ved skumring, når solens sidste stråler rammer trætoppene, og himlen farves rød af aftensolen. Et lille stykke fra stien inde mellem høje slanke træer står et højt træstativ, og oppe på stativets top på en platform sidder en lav skikkelse. Der lugter af pels, mudder og røg omkring tårnet, men der er ingen spor af bål eller levende lys.

Tårnet er et stillads af træ 5 meter i højden, hvis top er en platform omkring 1½m på hvert led. Træværket er beklædt med vedbend og ranker. Mellem dem hænger tørrede fugle og smådyr - mus, rotter, kaniner - ved foden af stilladset ligger afgnavede dyreknogeter. Der er ingen synlig vej op til tårnets top - ingen stige, reb eller trappe.

Oppe på platformen sidder heksen. Nogle gange sidder hun med benene over kors, andre gange dingler hendes nøgne fødder ikklædt mudder og aske ud over kanten. Heksen er lav, knap nok 1.60m høj, og hendes skikkelse er skjult bag hendes tøjs, som er en laset blanding af pelse og klæder, der lugter af røg og bål. Hendes beskidte ansigt er svært at ane omkranset af vilttert, sort hår, og et hornet kranie, hun bærer det meste af tiden, som maske. Fra kraniet snor sig brede vædderhorn. Fra hornene dingler små stykker rav fæstnet med lædersnore.

- Mødet med heksen i tårnet giver 200 eventyrpoint, hvis eventyrerne får talt med hende.

At tale med heksen i tårnet

Hun taler med en hæs, raspende stemme, der skjuler hendes unge stemme, og når hun taler, kan man høre vinden i træerne rejse sig, og ellers er der helt stille. Hun er nysgerrig angående heltene, og hvem de er, men hun synes at vide mere om dem og deres rejse, end de selv gør.

Hendes kendskab til vildmarken, og de mange ruiner og huler i den, er stor, men hun forærer ikke sin viden væk. I stedet udveksler hun den for gaver, og alt efter gavernes type, og eventyrernes spørgsmål giver hun dem viden inden for et område. I tvivlstilfælde kan der foretages karisma- eller parlay-tjeks mod 14.

Heksens stier – hvis man betaler hende i krydderier (særligt peber), og det enten krydderier for mindst 25 sølvstykker eller trolddomsurter (1-2 portioner brugbare trolddomsurter) vil hun fortælle om vejene gennem vildmarken. Halvinger har *fordel* på parlay-tjeks til at forhandle med heksen, hvis de inddrager deres madlavning i forhandlingerne.

Rejser man langs heksens stier, klarer man automatisk ens daglige rejsetjeks, for de næste to dage, og der sker intet på rejsen. Rejser man uden for stien, mister man bonussen.

Heksens indsigt – hvis man en magisk genstand (trylledrik, magisk mønt etc., som ikke er forbandet), som man forærer heksen ved at smide den i en nærliggende vandpyt, der for et øjeblik er bundløs, vil heksen i tårnet dele af sin viden. Hun ved, hvor der er skjult en unik magisk ting i det hulesystem, som eventyrerne er på vej til, og hun kan afsløre eller hentyde til dets placering eller en af de fælder, der måtte vogte over den magiske skat. Giv spillerne en hentydning til, hvad det er for en magisk skat, hvor den er og/eller hvilken fare, der måtte vente, når forsøger at få fandt i skatten.

Heksens viden – hvis man skænker heksen et smykke (minimumværdi 5 guld), vil heksen i tårnet berette om en mægtig skat, der er det sted, som eventyrerne er på vej til. Hun har en nogenlunde viden om, hvor skatten er, og hun kan give eventyrerne et praj til, hvor de kan finde skatten. Den skat, som Heksen i tårnet henviser til, har en værdi af mindst 70 guldstykker – og spilleder kan plante eller opskrive skattens værdi til at ramme minimum.

Heksens kendskab – hvis man forærer hende frisk bytte (mindst 2 dagsrationer) eller giver hende svampe, der har særlige evner (1-2 portioner brugbare svampe), vil heksen i tårnet fortælle med sin hæse stemme om de hemmeligheder, der lurder i vildmarken. Hun advarer dem om en nærliggende troldehule eller et goblinbaghold, eller hun fortæller, hvor de kan finde en gravhøj eller en lykkebrønd. Spillerne kan vælge at aktivere et ekstra Ærinde på rejsen-supplement på baggrund af de oplysninger, som heksen i tårnet kommer med, eller de kan vælge et oplæg fra spilleder baseret på appendikserne i monsterbogen (troldehule, gravhøj etc.). Alternativt kan heksen også pege eventyrerne over til et andet mini-eventyr.

Når eventyrerne går derfra, vil de opleve, hvis de ser sig tilbage, at tårnet er forsvundet ud af syne. I dets sted står et højt, slankt træ.

Hvis man angriber heksen i tårnet

Hun truer med at forbande enhver, der angriber hende, og det første angreb, der rammer hende, opløser hende i en flok af beskidte krager, der flakser skræppende bort, eller i en dyng vådt løv, som vinden langsomt fejer bort. Vinden bærer hendes gnækkende latter.

Heksens forbandelse (1t6): En af følgende forbandelser rammer rejseselskabet, men hvilken finder de kun ud af, når besværlighederne træder i kraft.

1-2) **De vildfarnes forbandelse:** Der er *ulempe* på det daglige rejsetjek på resten af rejsen (NB. det er kun det daglige rejsetjek, der er underlagt ulempen, så hvis selskabet farer vild eller lignende, og skal foretage nye rejsetjeks, giver forbandelsen ikke ulempe til de sekundære rejsetjeks).

3-4) **Stiernes bedrag:** Hvis man rejser langs stier, har man *ulempe* på rejsetjeks (fejlede rejsetjeks resulterer i, at man ender tilbage ved det sted, hvor Heksens tårn tidligere stod, og al rejse er spildt. Denne effekt varer ved, indtil man når frem til sit mål eller man ikke har rejst langs stier i to dage. Hvis man ikke rejser på stierne, skal man finde vej gennem vildniset, hvilket hæver sværhedsgraden med 2. Hvis man rejser to dagsrejser uden at

bruge stierne, kommer man frem til stier, der ikke er forbandede. Derefter kan man rejse normalt langs stier igen.

5-6) **Vildtets list:** Vildmarkens dyr honorerer deres venskab med heksen ved at plage rejsende. Mus vil snige sig ind i forsyninger og spise dem, fugle vil klukke og støje højlydt ødelæggende nattesøvn, og større vildt vil lokke jægere på afveje. Dagligt vil rejseselskabet miste 1t4 dagsrationer medmindre de gør en meget grundig indsats for at beskytte deres mad, og alle forsøg på at fouragere gøres med *ulempe*, og hver karakter, der fejler et sådan tjek, farer vild ført på afveje af heksens venner. Hver nat forstyrres de rejsendes søvn, og hver af dem skal klare et Udholdenhedstjek 6. Hvis det fejler, har man sovet dårligt om natten, og man har *ulempe* på et rejsetjek eller på et angrebsrul (afgjort af spilleder). Dette varer i tre dage.