



BFI

scenarie

Et scenarie til AD&D
og andre fantasy-spil

Af Palle Schmidt
Redigeret af C.P.K.S.
Illustreret af Niels Bach

*Med stor tak til Lars
"Mungo" Nielsen, i
hvis Warhammer-
kampagne jeg selv
udgav mig for at
være en fæl røver
for mange år siden.*

TILL



En røverbande hærger egnen. For at afsløre deres skjulested, må en lille gruppe modige mænd infiltrere banden og siden forråde den. Alt er dog ikke sort og hvidt, og bandens tillid kan ikke forrådes før den er vundet...

Scenariet centrerer om en moralsk konflikt mellem bandelederen McKennas idealistiske motiver og bandemedlemmernes hårdhændede metoder, og SP'erne bliver tvunget til at tage stilling. McKennas højre hånd, den tidligere byvagt Sullivan, vil ligeledes blive tvunget til at tage et valg, da han er begyndt at tvivle på bandens metoder. SP'ernes opførsel kan indirekte være med til at påvirke Sullivans beslutning. Det er vigtigt at få spillerne til at føle at McKenna virkelig stoler på dem, så de rent faktisk føler at de forråder nogen. Hvis de aldrig vinder bandens tillid, er det jo en nem beslutning at forråde den. Der er med vilje ikke nogen der er ubetinget gode eller onde i dette scenarie. Det bedste rollespil opnås i den grå zone hvor spillerne tvinges til selv at tage stilling til hvad de mener er rigtigt og forkert.

SPILSTART

Spilpersonerne har rejst i lang tid og alle er trætte og støvede. Byen, der meget vel kunne være Krangor, venter med dens kroer og badehuse forude. Ved toldporten vil alt SP'ernes bagage blive gennemsøgt, og de vil blive bedt om at lægge deres våben på et bord i et rum, mens de selv skal udfylde papirer i et andet. Det virker som ren rutine, og højtråbende individer der nægter at være med på spøgen, vil blive mødt med undrende blikke og sure miner fra de bureaukratiske toldere. Efter disse formaliteter vil SP'erne blive bedt om at vente i et helt tredje rum, stadig uden våben. Døren bliver smækket og låst efter dem, og snart kan de høre råb og støvletramp udenfor. De stakkels eventyrere vil blive hevet udenfor af ca. 30 bevæbnede soldater, under høje råb fra mængden. Det er umuligt at få at vide hvad det hele går ud på, men det virker som om SP'erne er arresteret. De vil blive bragt direkte til fængslet, hvor de vil få lov at sidde i et par timer.

- En skjald på et æsel synger sine hjertekvaler ud, ofte afbrudt af æslet. Antastes han, vil han tilbyde at synge for folk, og beklage sig over tabet af sin elskede Gwendolyn. Han vil påstå han ingen penge har, men har en del guld gemt i sin lut.

- 3 røvere er ifærd med at kaste omkring med en ung pige. De griner højt og skiftes til at flå stykker af hendes kjole. Det er ganske tydeligt, at hun ikke synes det er morsomt. Røverne lader sig ikke sådan kanofle, men de har intet med McKennas bande at gøre. De vil dog kunne fortælle, at landsbyen Rødemølle vrirler med McKennas folk. Pigen er datter af en lokal skovfoged, der kunne være god at have som ven.

- En 10-årig knægt med en fiskestang, der løber ved synet af fremmede. Knægten far er bondemand, og deltids-medlem af McKennas bande.

- En hestevogn med arrogante lavadelige og deres smukke elskerinder, der koket lader sig røve, mens fyrene skælder ud. En enkelt pompos laps vil måske slå fra sig. Kort efter at de har røvet vognen, kommer 4 soldater dundrende til hest. Man kan flygte, eller slås (og måske komme til at dræbe et par soldater).

Bønderne i området bør spilles lettere stupide og underdanige. De er vant til at blive kostet rundt med. Ikke mange vil sige to ord om McKenna, idet de frygter hans hævn. I de fleste landsbyer er der deltidsbandemedlemmer eller sympatisører, så det vil hurtigt rygtes hvis man går og stiller spørgsmål.

UFRIVILLIGE FRIVILLIGE

Efter noget tid, vil SP'erne blive bragt til et kontor i militærforlægningen, hvor de vil blive mødt af en optimistisk herre ved navn oberst Cuwain. Han vil spørge til deres baggrund og evner. Jo mere SP'erne fortæller, jo mere vil hans ansigt lyse op. Arrestationen var et fupnummer for at få det til at se ud som om SP'erne er nogle benhårde kriminelle. Det skulle jo gerne virke ægte. Han vil blive meget forbavset når han hører, at ingen har sat SP'erne ind i planen. Han vil beklage meget, og straks byde på vin og frugt som en slags kompensation, mens han forklarer planen.

En større røverbande, ledet af en mand der kalder sig McKenna, hænger egnen, og på grund af en nært forestående konflikt med en naboegn, har byen ingen midler til at sætte en større eftersøgning igang. Alle hidtidige forsøg på at finde bandens skjulested har været frugtesløse, og man regner med at banden samarbejder med lokalbefolkningen. Cuwains plan, som han selv er ret stolt af, er at lade en flok ukendte håndlangere infiltrere banden, og melde tilbage når de har fundet lejren. SP'erne var de første egnede der passerede igennem byporten. Cuwain vil forklare, at han frygter banden har spioner overalt, og det er derfor kun ham selv og enkelte toldere ved porten der kender til planen.

Pludselig vil der lyde en høj klirren fra bag en dør. "Åh nej! Min kones vase!", vil Cuwain udbrøde. "Den senator Silvius er da noget af det mest klodsede! Ja, okay, han kender også til planen, men han sladrer ihvertfald ikke!"

DEEP UNDERCOVER

Der er en stor dusør på McKenna og flere andre lovløse, og disse penge vil naturligvis gå til SP'erne, hvis det skulle lykkes dem at finde lejren. Ydermere vil de få et større beløb i lomme-penge til at starte med. SP'ernes opgave vil bestå i at rakke lidt omkring på egen og terrorisere lokalbefolkningen, lave et overfald eller to - selvfølgelig uden at gøre skade på nogen - og vente på at blive kontaktet af banden. Herefter skal de forhandle om at komme med i McKennas slæng. Når de har været i banden længe nok til at vinde tillid, skal de melde tilbage til Cuwain hvor lejren er, og han vil sende soldaterne ud. De nærmere omstændigheder kan aftales med Cuwain, f.eks ville det være en god idé at aftale en post hvor SP'erne kan lægge beskeder. Desuden vil der blive hængt efterlysningsplakater op med SP'ernes navne (som tolderne noterede), for at sikre at McKenna bider på.

ET TILBUD DU IKKE KAN AFSLÅ

Cuwain forventer, SP'erne accepterer det generøse tilbud. Faktisk har han ikke overvejet, at de ville sige nej. Han vil forklare, at "det kan da ikke lade sig gøre". Nu har alle i byen jo set dem blive anholdt, så kan de da ikke bare sådan komme ud igen med det samme. Hans folk er allerede igang med at sprede rygter om hvor farlige og morderiske SP'erne er!

Når alting er i orden, vil Cuwain give SP'erne nøglen til deres celle, sammen med et kort over komplekset med en planlagt flugtrute. Cuwain ved bedre end nogen anden hvor fængslets svage punkter er, og hvordan man kommer uset ud af byen. På kortet er også anvist hvor SP'erne kan finde deres våben og de aftalte penge. Snart ligger det åbne landskab igen for vore heltes fødder, og denne gang er de både jæger og bytte.

ORV, HVOR ER VI ONDE

Der ligger en udfordring for spillerne i at planlægge hvordan de skal agere som nogle farlige banditter. Området er en landegn med spredte landsbyer, marker og skove, så der er masser af muligheder for at lave overfald og lignende uden alt for megen indblanding. Området afpatruljeres af soldater til hest, men der er langt imellem deres besøg. Se side-borderen med forslag til hvad man kan møde på egnen.

TAKE ME TO YOUR LEADER

Før eller siden vil McKenna blive opmærksom på røverne-in-spe, og de vil blive kontaktet. Det vil formentlig være den småfede Sullivan der kontakter SP'erne første gang, og forhandle "fusionen". Tilbudet er simpelt: "Slut jer til McKenna eller forlad egnen. Ellers får I bank til I dør". SP'erne vil blive eskorteret til lejren af Sullivan og et par andre, for at møde McKenna. De vil blive bedt om at have bind for øjnene hele vejen, så de ikke kan bedømme retningen. Det kan ikke diskuteres...

Bindene bliver fjernet efter en halv dags ridt, i en lille snavset landsby, med et stort gæstgiveri midt i byen. Gæstgiveriet hedder Den Røde Hane, og ejes af den fedladne Elias der ud over at være krofatter også lejer bondepiger ud på timebasis.

ANKOMST TIL LEJREN

Efter et krus øl og et lille måltid, vil SP'erne blive fulgt over en lille bro og igennem en uvejsom dunkel skov til en stor lysning, hvor røg stiger op fra flere lejrbål. En klippehule omgivet af hegn lader til at være lejrens centrum. Spredte telte og bål fylder lysningen, og et enkelt træhus skiller sig ud. I et fjernt hjørne af lejren skimtes en mindre teltelejr, og nogle dyrebåse.

DE LOVLØSE

McKenna

McKenna er er bandens officielle leder. Han er en karismatisk barskt udseende mand med et skarpt blik, og et veltrimmet fuldskæg. McKenna er tidligere bonde, men hans gård blev taget fra ham på grund af skatter og en høst der slog fejl. Han er en meget bitter mand, der bebrejder "systemet" for alle de ulykker der er overgået ham, inklusive hans kones død. McKenna mener, at landet skal gives tilbage til dem der dyrkede det, og bystyret skal væltes. På trods af sine idealistiske motiver, er McKenna ikke i stand til at styre alt hvad banden går og laver. I praksis er han en vaklende leder, magtesløs uden sine mænds opbakning. Banden er mere interesserede i guld end i et idealistisk bondeoprør. McKenna

na tilbringer det meste af sin tid i sin hytte, hvor han planlægger sine træk som en anden general. Gennem eventyret vil McKenna (forhåbentlig) få mere og mere tillid til SP'erne, og det er vigtigt at de får det at mærke.

Røverne

Banden er delt op i mindre grupper, alle ledet af en sergent. Sergenterne er dem der har været i banden længst, og de er som regel nogle benhårde veteraner. Lucas er en rødhåret kæmpe uden sans for humor, Rudolfo er en fordrukken krybskytte, Scully er en skallet, arret mand med solbrændt hud og gode evner som knivkaster, William er doven men intelligent, "Ugle" er en lille psykopat med rådne tænder (Sullivan; se senere).

Ynkryggene

Ynkryggene er en mindre flok udskud, fattiglemmer og tyveknegte, der nu arbejder for McKenna, der til gengæld beskytter dem. De laver alt lortearbejdet; f.eks. passer de dyrene, graver latriner og passer landbruget. De regnes som det rene pak, og holder til en separat teltlejr i den sydvestlige del af lejren. Vil man understrege bandens tvivlsomhed kan man lade ynkyggene blive tævet og misbrugt af de rå banditter mens SP'erne ser det. McKenna selv er ikke tilhænger af den slags grove løjer, men har svært ved at stoppe det uden at miste respekt.

Local hero

McKenna har i en vis grad allieret sig med lokalbefolkningen, der dækker over bandens medlemmer. Den lille landsby Rødemølle benyttes af banden som sekundær base, hvilket byen nyder godt af. Det er hos krofatter Elias eller byens glædespiger de fleste af bandens erobringer ender. Alt hvad der sker af uregelmæssigheder i byen rapporteres direkte til McKenna.

Da gruppen ankommer, stimler den brogede flok af barske lovløse sammen om dem og følger dem med mistænksomme øjne. Sullivan går ind i hytten et øjeblik, mens SP'erne bliver nidstirret. Kort efter bliver de kaldt ind i hytten, hvor McKenna venter.

McKenna fremstår som en stor bistert udseende mand med et gennemtrængende blik. I sin hytte vil han informere de nyankomne om reglerne som er strenge men rimelige: Det er forbudt at forlade lejren uden tilladelse fra McKenna. Det er forbudt at bruge våben mod nogen i lejren. Det er forbudt at skade træerne (heksen...). Sergenternes ordrer skal følges; De kan kendes på deres røde skjorter. Det er forbudt at stjæle mere end man kan bære. Alt bytte skal afleveres til mig her i hytten, og I vil sidenhen få jeres andel. Det er forbudt at skade ynkyggene eller bønderne, undtagen i selvforsvar. Det er forbudt at dræbe nogen der er ubevæbnede. Det er forbudt... (find selv på flere).

McKenna vil sende bud efter Nifinger, som han forklarer vil være deres "skygge" det første stykke tid. Det er ligeså meget for SP'ernes skyld, da



PERSONER

Sullivan

Sullivan er en småfed, overlegen fyr, der er meget hurtigere end han ser ud til. Han vil oftest være at finde for sig selv, hvor han passer bålet eller holder opmærksomt øje med nyankomne. Sullivan taler ikke meget, men bruger man tid på ham, vil han kunne fortælle, at han er tidligere leder af en flok lejesoldater. Det er kun en halv sandhed. Sullivan blev lejesoldat, fordi han blev smidt ud af byvagten, efter at være blevet afsløret som korrupt og uærlig.

Sullivan er efterhånden ved at få sin tvivl ved bandens metoder og specielt McKennas evne til at kontrollere de rå børster, og han pønser på at kunne overtage hans plads. Hans anden plan er at forråde hele banden, og på den måde vinde tillid hos byvagten igen. I øjeblikket grubler han over, hvad der er mest fremtid i. SP'erne kan muligvis være med til at påvirke hans beslutning i retning af at forråde banden, f.eks. ved at stille spørgsmålstegn ved unødigt vold. SP'erne repræsenterer den sunde fornuft, medmenneskelighed og uselvsk opførsel - værdier som Sullivan nok lidt har glemt. Er SP'erne ivrige efter at virke "røver-agtige" vil Sullivans menneskelighed ikke blive vakt, og han vil formentligt blive hos banden til det sidste.

NB: Sullivans dilemma bør ikke være synligt eller tilgængeligt for SP'erne, men fungere som sub-plot.

Nifinger

Nifinger er en lille, rynket, krumbojet mand med uglet hvidt hår og en let halten. Han mangler venstre pegefinger, som han har tabt i et kortspil engang. Nifinger virker altid venlig, og går ofte og klukker for sig selv, mens han ryster på hovedet over "de unge lomler". De fleste i lejren anser ham for at være senil, hvilket ikke er helt ved siden af. Trods sin alder, er Nifinger stadig stærk og dygtig med et våben, og når han lægger arm med rekrutterne får hans trætte øjne en ny glød. Han vil aldrig være bevæbnet, men kan til enhver tid indgyde respekt med sin lige højre eller et beskidt kneb. Under SP'ernes ophold, vil han som regel nisse omkring i hælene på dem, lære ungerne brydetricks, eller være at finde i tærd med at spille dagens bytte væk ("Vil du ha' en finger med i spillet? Hi hi hi!"). Nifinger er den eneste der kender til Sullivans rigtige baggrund, da de var lejesoldater i samme kompagni.

nogle af de mere garvede røvere lugter blod, når de ser nye rekrutter.

DAGENE I LEJREN

SP'erne må blive i banden et par dage for at vinde McKennas tillid. Desuden har de ingen anelse om hvor de er, og ingen vil fortælle dem det. Den nærliggende landsby kunne være et spor, men den bliver ikke omtalt som andet end "landsbyen". Det er derfor nødvendigt at "spille med" indtil man har orienteret sig, både på den ene og den anden måde. Her følger en tidsplan for et par dage. Det er naturligvis kun forslag.

DAG 1:

Aften/nat

Kortspil og almen snak omkring bålet. Benyt lejligheden til at introducere SP'erne til bandemiljøet.

DAG 2:

Morgen

Eksersits på pladsen foran hulen. Dette foregår ved, at alarmklokken ringer lige efter solopgang, hvilket skaber stort kaos og tumult. Alle de søvndrukne røvere vælter omkring og forsøger at blive kampklare, og melde sig ved hulen. Når alle er samlet, vil McKenna bebyrde: "For langsomt, mine herrer! Godt det kun er en øvelse! 100 armbøjninger til alle!". De søvnige røvere vil alle makke ret på nær én, der mener hærdisiplinen er urimelig. Trodsigt kigger han McKenna lige i øjnene hvorefter han trasker bort - to-tre røvere følger trop. Ingen siger noget men McKenna er tydeligt ydmyget. Efter eksersitsen er der morgenmad og hvil.

Aften

McKenna kalder SP'erne ind til sig for at snakke. Gennem en halvåben dør, kan man skimte Heksen i færd med et eller andet underligt. McKenna lukker diskret døren, og spørger SP'erne ud om deres baggrund, og hvad de synes om hans lille "projekt", denne gang i et venligt tonefald. Han vil herefter kalde på Nifinger, og bede ham tage SP'erne med ud på en lille opgave. En lokal bondkone, hvis mand er medlem af banden, mistænkes for at have en affære. Nifinger og SP'erne skal aflægge hende en venlig visit, mens manden er ude på togt.

DAG 3:

Morgen

Morgenmad og generel lystig stemning. Lucas' slæng fik et godt udbytte af nattens togt, og bliver rost af McKenna. Op ad formiddagen tager en flok ind til landsbyen for at feste - SP'erne kommer ikke med.

Eftermiddag

Sløv stemning pga. varmen. Al samtale forstummer, da Heksen forlader McKennas hytte, går igennem lejren og forsvinder ind i skoven. Det er umuligt at følge efter ham, da sporene ender i skovbrynet. En rablende ynkryg vil ævle om, at Heksen er i pagt med skovens onde ånder og kan se alt hvad der sker.



Aften

SP'erne tages med ud på deres første togt, i selskab med Sullivan og en halv snes andre røvere. En karavane vil passere et par timers ridt fra lejren, og røverne vil lægge sig i baghold. SP'erne vil blive placeret på samme side af vejen som Sullivan. Da karavanen ankommer, opdager Sullivan, at den har fået følgeskab af en vejpatrolje. Et diskret uglehyl advarer røverne i den modsatte vejside, og karavanen passerer. Straks efter iværksætter Sullivan en ny plan, hvorefter røverne rider et par km til en lille landsby for at vente på karavanen der. I byen skjuler nogle af røverne sig i stalden, mens resten (inklusive SP'erne og Sullivan) rider videre for at afskære karavanen senere på ruten. Efter karavanen har gjort holdt et par timer, rider den videre, stadigt beskyttet af soldaterne. Ved en bakke har Sullivan planlagt et baghold. Alle soldaternes saddelemme er blevet skåret halvt igennem, så de vil falde af under pres, hvilket sker når hesten stejler. Sullivan vil fremdrage et par haler fra klapperslanger, som han vil kaste ud foran hesten, der sender deres ryttere rutsjende ned af bakken under megen vrinsken. Under overfaldet bør SP'erne have mulighed for at redde en af røvernes liv, og bevise deres værd i kamp. De bliver nødt til at træffe nogle hurtige beslutninger, hvis de vil undgå at slå soldater ihjel uden at afsløre deres loyalitet..

NB: Hvad hvis Cuwain leder karavanen? Hvad hvis han bliver taget til fange? Hvad hvis spillerne pludselig står ansigt til ansigt med ham, mens alle røverne ser på? Hvad hvis han bliver slået ihjel? Du er spillederen og du bestemmer..

DAG 4:

Morgen

SP'erne kommer tilbage fra overfaldet og hviler sig. Evt. sårede behandles i sygeteltet.

Eftermiddag

Nifinger underviser i bueskydning, og dræber en ynkryg ved et uheld, hvilket han morer sig gevaldigt over. Sullivan holder sengen på grund af et maveonde. I virkeligheden grubler han over hvorvidt han skal forråde McKenna eller ej. Heksen viser sig kort.

Aften

SP'erne kaldes ind i McKennas hytte, hvor han



vil byde på brændevin og rose dem for deres indsats. De får tildelt deres del af byttet. Efter en kort sludder, vil han nævne, at nogle af gutterne tager ind til byen i aften, og at SP'erne er velkomne til at tage med. Hans sidste kommentar er: "Jeg stoler på jer - I er gode nok!"

Denne bytur vil være en god lejlighed til at stikke af, eller for en af SP'erne at smutte et par timer, for at lægge besked til soldaterne. Lad spillerne planlægge nøje, hvordan de kan slippe væk mens røverne er fulde, skaffe heste osv. Det bedste vil være, hvis en eller to kan slippe ubemærket væk, og vende tilbage senere, da McKenna ellers vil blive mistænkelig - Heksen kan hjælpe med at informere om SP'ernes flugt.

MØDESTEDET

Det formodes at SP'erne har aftalt en form for post, hvor de kan lægge beskeder til oberst Cuwain. Måske møder den enlige SP Sullivan umiddelbart efter at have lagt besked. Måske kan Sullivan da fortælle, at det er lidt sent at sladre, da han allerede i eftermiddags gav besked til den nærliggende milit. Der er store troppebevægelser i området på grund af den nylige konflikt, og der er hundredevis af soldater på vej til lejren i dette øjeblik. Her må den enlige SP afgøre, hvorvidt han vil advare sine kammerater, eller håbe på det bedste.

KLIMAKS: 3 MULIGHEDER

Røvtur

Har Sullivan allerede tilkaldt militsen, vil lejren blive stormet i løbet af få timer, landsbyen vil blive hærget og brændt, og alle tilstedeværende blive indfanget som kvæg. SP'erne kan tigge og bede, men soldaterne er ligeglade. De kaster dem i spjældet sammen med resten af røverne. Spørger man efter oberst Cuwain, vil man blot få at vide, at Cuwain var en af de første der faldt i slaget mod naboen. ("I hate myself. I want to die", Kurt Cuwain - red.). McKenna er den første der bliver hængt...

Er SP'erne allesammen stukket af, har de en rimelig chance for at slippe fri af eventuelle naturlige militære angreb. Til gengæld kan de risikere at rende ind i Heksen, der dog ikke vil genere dem ret meget (men lad dem gerne svede lidt). Heksen er ret ligeglad med McKenna og banden. Han ser bare nødt, at nogen brænder hans

skov af. Hvis dette sker, vil han blive et stort problem for SP'erne sidenhen!

Happy End

Er man en lidt flinkere spilleleder, kan man belønne spillerne for deres indsats, ved at lade Cuwain være i live, eller ved at lade en rar tolder komme gruppen til undsætning i fængslet. Det har dog en vis charme, at lade den eneste der kender til den hemmelige mission være ude af billedet.

På-et-hængende-hår klimaks

Sullivan har nedkaldt himlens vrede over lejren og der er soldater og tumult alle vegne. Måske ved SP'erne at Cuwain er død, i og med han blev dræbt under et overfald de selv var med til? Det ville give dem en ret god fornemmelse af at være på skideren. De angribende soldater går tydeligvis ikke ind for at tage fanger, så SP'erne må kæmpe sig vej ud af kaos for igen at være på egen hånd. Da de ved, at de bliver jaget som lovløse, må de forklædt forsøge at snige sig ind i byen, for at finde senator Silvius, der er deres eneste håb. Uanset hvad, bliver de opdaget og nu går den vilde jagt gennem byens gader, hvor SP'erne må løbe spidsrod mellem soldater for at nå frem til senators hus. Jagten ender i senators have, hvor han er ved at drikke te, da de forpustede SP'ere pludselig kommer brasende med halvdelen af byens våbenføre mænd i hælene. De hårdt prøved SP'ere har nu cirka 2 sekunder til at forklare sagen, før de bliver spiddet af 50 armbrøstpille. Senatoren vil tålmodigt lytte, og formentlig benåde dem i sidste øjeblik - især hvis SP'erne er velformulerede og husker episoden med Cuwains kones vase (se "ufrivillige frivillige"), som kun de jo kender til. Pyha, man bliver helt svedt.

NYE EVENTYR

Alt efter hvordan SP'erne tackler alle disse problemer, går de enten en strålende fremtid som lovløse i møde, modtager belønningen for at optrevle banden eller rådner op i spjældet. Det sidste gør de naturligvis kun, indtil en eller anden militærperson får bevilling til at tage en gruppe egnede fanger med ud på en selvmordsmission for at redde byen, der nu er under belejring. På den igen...

Han vil dog ikke komme ud med det, med mindre man virkelig vinder hans tillid, eller vinder informationen fra ham i kortspil. Nifinger er trofast mod McKenna, og vil sladre om forræderi.

Heksen

Heksen er en midaldrende mand med langt sort hår med enkelte grå stænk og et verbjdt ansigt. Han har små pletterende grå-gule øjne der synes at følge med i alt. Heksen fungerer som vagtpost for de lovløse. Han er sjældent i selve lejren, men i skovene, hvor han siges at vide alt hvad der foregår. Hans evner kan variere alt efter hvilken kampagne eller spil man spiller. Dog har han en magisk evne til at "teleportere" i skoven, som er killen til hans magi. SP'erne bør aldrig vide hvor de har Heksen, blot at han er "et sted derude" - og han holder øje med os!". Heksens rolle i historien er som bremsekloks for overmodige SP'ere der vil snigmyrde McKenna den første nat. Hvis de opfatter Heksen som en uhyggelig troldkarl med ubegrænsede evner, betænker de sig forhåbenligt. Du kan også bruge Heksen som "sladrehan" hvis SP'erne absolut skal diskutere deres planer i skoven (træerne har ører!).