

MOUSE GUARD: SVANEN

Irsk lovgivning har den særhed at svaner er totalfredede trods de ikke er truede. Dette forbud mod at skade svaner stammer fra sagnet om kong Lirs børn, der blev forvandlet til svaner og skulle tilbringe deres liv ved en række irske søer før de igen kunne blive sig selv.

Svanen er et irsk Mouse Guard scenarie fra tiden før Musegarden opstod. Verden var vildere, der var ingen rigtige byer, ingen Musegarde, og ingen duftgrænse. Livet på den grønne ø var hårdt og vildt, og mere rustikt end i Territoriet.

Svanen er mytisk fortid, tidlig jernalder og spredte bygder hvor Mouse Guard normalt er ridderfortællinger, middelalder og byer. Bibeholdt er kampen mod naturen, og at stort set alt er farligt for en mus.

Rammefortællingen

I foromtalen anvender jeg en rammefortælling hvori musene i Musegarden hver vinter samles i Lockhaven hvor de fortæller om årets oplevelser samt genfortæller de gamle sagn fra den grønne ø. Svanen er et af disse sagn.

Start spillet med at opridse en rammefortælling om en gammel gråmus der sidder i Lockhavens varme og fortæller sagnet om fire (eller tre) af fortidens helte. Du kan med fordel anvende hans stemme som fortællerstemme i scenariet.

Årstiden

Hvor det i rammefortællingen er vinter, ynder

musene i Lockhaven at drømme sig tilbage til sommerens varme, og i Svanen er det varm højsommer på den grønne ø. Græsset gror højt, og luften er lummer.

Da den Grønne Ø er vildere end territoriet har årstiden Nature 5 i stedet for 4.



Spilpersoner

Svanen skal spilles med tre eller fire spilpersoner. Hvis der er tre spillere kan Gilleagán eller Líadan undværes.

På personarkene er der en række attributter der er markeret med en asterisk. Disse ting kan ændres efter spillerens ønske uden problemer. Husk at notere dig hvad spillerne ændrer til, det er et tydelig signal om hvad de har lyst til skal indgå i scenariet.



Situationen

En forvandlet prinsesse, nu svane, er landet på søen Lough Derravaragh, hvor den er blevet narret og lænket af bådbyggeren fra landsbyen ved søen. Bådbyggerens plan, er at lade svanen dø af sult for at kunne anvende dens fjer som sejl i en ny slags skibe han vil lave, der langt vil overgå roede fartøjer i hastighed.

Uheldigvis har svanens flaksen og skrigen lokket en ræv til der nu søger svanen eller mus at æde.

Et stykke borte har seeren Teamair haft synet om et monster der om natten flakser og skriger på den hellige klippe, og sendt fire (eller tre) mus for at undersøge truslen.



Aktører

Udover de fire her nævnte er der selvfølgelig en hel landsby fuld af mus og en vildmark fuld af dyr.

Seeren Teamair (T'YA wur)

Teamair er en klog gammel musekone der er forbandet med evnen til at se fremtiden og det fjerne. Hun vil musene det bedste og sender ofte hjælp endda længe før problemerne er opstået.

De fleste mus på den grønne ø ser hende som deres allesammens moder.

Bådbyggeren Murchú (MUR choo)

Murchú er en ambitiøs og opfindsom mus. Hans både er langt mere end de visne blade de fleste mus bruger. Da han fik øje på svanen fik hans straks en lys idé: Med svanefjer som sejl kan han lade vinden drive bådende.

Murchú fangede svanen for han vidste at han ikke kunne gøre den noget, men nu er han bange for at den aldrig vil dø af sult.

Abilities: Nature 3, Will 5, Health 4

Skills: Boatcrafter 5, Carpenter 3, Persuader 3, Hunter 2, Lake-wise 4, Wind-wise 3

Traits: Ambitiøs (1), Opfindsom (1)

Svanen Fionnait (FYUN it)

Fionnait er den forvandlede datter af Kong Lir. Hun er normalt mest sørgmodig og beskyttende over for sine tre brødre, men i sin udhungrede angstetilstand er hun vild og flaksende, og svær at tale med.

Hvis hun beroliges vil hun tigge om at blive sluppet fri så hun kan finde sine stakkels brødre der ikke kan klare sig uden hende.

Husk at det kræver Loremouse at tale med dyr.

Svanen har normalt Nature 7, men pga. sult nu kun 5. Svane-prinsesse Nature 5 (7) Sørge, Flyve, Flakse

Kæmpe vinger (+2D m), Knogler der kan brække en arm (+1D a), Lænket til en træstamme (-3D m)

Ræven

Ræven er sulten og snu. Normalt er han bange for svaner, men en svækket bundet svane er et festmåltid. Ræven holder af at lege med fangne mus før de ædes.

Husk at ræven er så stor at den ikke kan fanges eller dræbes af enkeltmus, kun jages bort.

Ræve Nature 7 Lærenem, Rovdyr, Snu

Lange kæber (+1D m), Adræt (+1D til valgfri)



Steder

Scenariet foregår omkring søen Lough Derravaragh, der er en for mus enorm sø, næsten et hav. Området er en blanding af små lunde, græs og enkelte store sten.

Den hellige klippe

En af de store sten ved søen er dækket af helleristninger. Det er ved denne sten svanen er fanget.

Svanen har en smal søvlænke om halsen, og denne har bådbyggeren viklet ind i en ankerkæde der er bundet til en lille træstamme. Svanen kan trække træstammen omkring, men ikke ret langt af gangen.

Landsbyen ved søen

Ved søen ligger en lille navnløs landsby. Musene her har gravet deres boliger ned i græstuerne ved søens bred. De lever primært af at samle i skoven og deres eneste rigtige håndværker, og uofficielle leder, er bådbyggeren der laver både til at sejle på søen med.

Missionen

Scenariet starter med at seeren Teamair har hidkaldt spillerne. Hun fortæller dem om forfærdelige syner hvori hun ser et stort væsen flakse omkring på de hellige klipper ved søen. Væsnet er enormt og fuldkommen vildt. Skræmt af sine syner beder hun spillerne om at drage til den hellige klippe for at se hvad der foregår.

Giv spillerne et øjeblik til eventuelt at ændre deres Goals.

Missionen er opdelt i to GM turns og to player turns. Det er meningen de alle skal være ret korte, dog er den første GM turn nok lidt længere end de andre tre turns. Dette er en lille variation af de oprindelige regler, og spillerne behøver ikke bruge alle deres checks i første player turn, de kan gemmes til den anden.

Første GM turn

Første forhindring er turen gennem vildnisset til Lough Derravaragh. Det er mest oplagt at gøre det som en obstacle 5 Pathfinder test.

Når spillerne ankommer til søen så lad dem selv vælge om de vil gå til den hellige klippe eller til landsbyen ved søen.

Hvis de går til Landsbyen er næste forhindring bådbyggeren Murchú der vil fortælle dem om svanen og forsøge at overbevise dem om at dræbe den (han vil give det et lille spin, svanen er jo en fare for landsbyen).

Hvis de går direkte til søen så er næste obstacle svanen. Hvad end de prøver at angribe eller snakke med svanen ligger her en forhindring for at komme videre. Svanen vil selvfølgelig prøve at overbevise dem om at den er en kongedatter og at de skal slippe den fri. Det kræver en obstacle 4 test eller måske mere at få svanen fri, afhængig af hvilken skill.

Efter enten bådbyggeren eller svanen skift da til player turn hvor spillerne kan gøre ting frit (f.eks. løse de ting de har forpligtet sig til gennem conflicts).

Mulige twists: Sommertorden (faktor i alle tests).

Den obstacle de ikke valgte, måske kommer bådbyggeren til den hellige klippe, eller svanen slipper delvist fri og stormer gennem landsbyen.

Første player turn

Læg op til at spillerne løser de problemer de har lovet svanen eller bådbyggeren at løse. Eller de kan komme sig over eventuelle skavanker.

Hver spiller får et gratis check. Desuden kan de bruge af deres optjente, de behøver ikke bruge alle.

Når spillerne har opbrugt alle de gratis check og så mange af deres egne de vil gå videre til anden GM turn.

Anden GM turn

En ræv er blevet tiltrukket af svanens støj, og vil nu spise svane. Hvis svanen er sluppet fri vil den søge efter mus i stedet. Hvis den uden problemer kan spise svanen vil den stadig søge mus men være mindre ihærdig.

Mulige Twists: Lad gerne ræven skabe en masse sekundære problemer som ødelagte huse eller ungmus der er blevet borte.

Husk at ræven er så stor og farlig at mus ikke kan såre eller fange den (med mindre de bruger mindst 100 mus, hele landsbyen, eller en snedig fælde), kun jage eller narre den bort.

Anden player turn

Giv igen hver spiller et gratis check, og lad dem bruge deres resterende checks på at runde af og rydde op. Alle løse ender behøver ikke være bundet sammen, men svanen og rævens skæbne bør være nogenlunde afklaret (men rævens skæbne kan sagtens være at den slipper uskadt væk og spiser en masse mus i årene fremover).

