

FÅNGEN I VOLVOBESTEN

Av Nils-Erik Lindström

Fången i Volvobesten är ett äventyr för tre till fem äventyrliga smådjur. Äventyret är skrivet för att utspela sig i Bortomberga, spelvärlden som följer med Tassar & Morrhår. Självklart går det enkelt att flytta handlingen till nästan vilken spelvärld som helst.

Äventyret förutsätter att minst en av rollpersonerna bor bland ladugårdsmössen eller på något sätt gjort sig känd som en handlingskraftig medborgare. Det kan t.ex. tänkas att rollpersonerna tagit sig igenom äventyret "Den som gapar över mycket" från Tassar & Morrhårs hemsida (www.tassarochmorrhår.se) så att Bork Rivklo har ett gott öga till dem.

Det är lättare att genomföra det här äventyret ifall minst en av rollpersonerna har färdigheterna Doftspåra, Klättra och Smyga, möjligen Människokunskap och Uppfinna. Men det är inte ett krav. Om man är lite slipad går det att ta sig igenom äventyret utan att hamna i strid över huvud taget.

Vad är det egentligen som händer

Morgonen efter vårkalaset försvinner en ung flicka, Miriam, och en "luffare" Simon Liljesteg. Simon har presenterat sig som en råtta från de fria djuren. Han har stannat till hos ladugårdsmössen och deltagit i festen. Flickan är Viktor Brun's dotter Miriam Brun. Rollpersonerna får i uppdrag att leta upp henne. Viktor Brun är övertygad om att Simon antingen har kidnappat henne eller slagit blå duster i hennes ögon.

Rollpersonerna börjar spåra efter de försvunna. Spåren leder fram till en gammal rostig Volvo som står i skogsbrynet invid vägen. I motorutrymmet har en grupp rövare gjort sig hemmastadda. Simon var tidigare en av dem. Hans jobb var att lura med sig någon från närliggande samhällen som kunde hållas som gisslan i utbyte mot mat. Men

den här gången blev han förälskad i sitt tilltänkta offer Miriam.

Han och Miriam bestämde sig för att lämna Miriams egoistiske fader och bosätta sig bland de fria djuren medan alla ladugårdsmössen var upptagna med vårfesten. Simon hade tänkt att undvika sina forna kumpaner men oturligt nog ville ödet anorlunda. De båda rymlingarna råkade på Simons före detta rövarkollegor. De övermannade Simon och Miriam och tog dem till fånga. Rövarnas ledare, Vera Sidfot, tvingar därefter Simon att ta kidnapparnas utpressningskrav åter till Bortomberga (annars hotar hon döda Miriam). Simon är bedrövad men han ser sig tvungen att bege sig iväg. I det läget stöter han förmodligen på rollpersonerna.

Därefter är det upp till rollpersonerna att försöka frita Miriam. Sannolikt får de hjälp av Simon i detta. Men kan de helt lita på honom?

Äventyret börjar

Varje vår, när solen kommer fram, gräset blir grönt igen och de första blommorna börjar blomma håller ladugårdsmössen ett kalas. Det kallas för "vårkalaset". På kalaset äts och dricks det. Man håller skådespel och framträdanden. Det festas långt in på småtimmarna.

Äventyret börjar dagen efter ladugårdsmössens vårkalas. Där det dagen innan var kalas och glam ser allt numera lite stökigt ut. Vid mötesstenen har en improviserad scen byggts av några kvishtar och tygstycken. Här och var ligger pallar och småstolar välta. Bord med smulor och rester av drycker står fortfarande kvar sedan gårdagsnattens festande. En stor del av ladugårdsmössen har valt att sova länge just denna dag. En och annan har till och med knutit sig under något av borden som står framme.

En vakt kommer och väcker rollpersonerna. "Kom fort", säger hon, "Bork Rivklo vill träffa er. Det är viktigt!"

Hos Bork Rivklo

Rollpersonerna får lov att ta sig till Borks bostad, som samtidigt är hans kontor. Bork välkomnar dem och förklarar att sekreteraren Viktor Brun är utom sig av sorg. Någon har rövat bort hans dotter Miriam. Bork vill att rollpersonerna, som alla är hedervärda medborgare av ladugårdsmössens samhälle, ska återföra henne.

Bork kan inte erbjuda någon annan belöning för rollpersonerna än den vanliga vaktlönen, 10 pengar om dagen. Sekreterare Brun har däremot utlovat en belöning på 300 pengar till den som kan återföra hans dotter.

Förhoppningsvis accepterar rollpersonerna uppdraget att hitta och återföra Miriam till hennes far.

Hur Bork ser det som hänt

Så vitt Bork förstår det anlände det en rese- när till ladugårdsmössen för några dagar sedan, Simon Liljesteg. Rollpersonerna har träffat honom och vet vem det är. Simon är en råtta från de fria djuren i skogen. Han fick bo inneboende hos Viktor Brun och bjöds in till vårkalaset. Sekreterare Brun är övertygad om att hon bortförts mot sin vilja och eftersom inte heller Simon Liljesteg står att finna är det enligt Bork sannolikt han som ligger bakom.

Som Bork ser det har Miriam kidnappats och han väntar sig att det snart kommer ett utpressningsbrev med betalkrav för att få henne tillbaks. Sekreterare Brun är trots allt en av de förmögna medborgarna under ladugården. Bork vill för allt i världen undvika en utpressningssituation.

Prata med Sekreterare Viktor Brun

För att hitta Viktor Brun måste rollpersonerna bege sig hem till hans håla.

Brun är änkeman så han har sett sig tvungen att anlita en hemhjälp (ett val som får stå för honom). Det är hemhjälp som öppnar porten när rollpersonerna knackar på. Hon säger att Sekretera-

re Brun inte vill träffa någon. Rollpersonerna kan höra honom gråta och jämra sig högljutt inne i hålan. Han tycker synd om sig själv och är otroligt orolig över sin dotter.

Ifall rollpersonerna nämner att de är där för att hjälpa till att hitta hans försvunna dotter så kommer hemhjälp låta dem komma in.

Viktor Brun sitter i sin älsklingsfotölj med en stor kopp thé och en stor näsduk i handen. Han är väldigt mån om att få medkänsla och stöd från alla som kommer hem till honom.



Hur Sekreterare Brun ser det som har hänt

Sekreterare Brun kan berätta att han tog emot råttan Simon Liljefot ("Om det nu är hans riktiga namn", tillägger han bittert) som gäst i sin håla. Simon var tydligen en handelsresande på väg genom Bortomberga. Hur som helst bodde han i hålan i tre dagar och deltog i vårkalaset. Sedan på morgonen efter kalaset, när Brun vaknade, var Simon och hans dotter Miriam borta. Sekreterare Brun är övertygad om att Simon antingen fört bort hans dotter med våld, eller lurat iväg henne genom att slå blå duster i hennes ögon.

Söka igenom Miriams rum

Söker rollpersonerna igenom Miriams rum så märker de att allt verkar väldigt välstädat. Frågar de Sekreterare Brun ifall något saknas så berättar han att hennes ryggsäck är borta, och hennes favoritpromenadskor.

Ifall rollpersonerna lägger lite tid på att leta igenom hennes rum kan de konstatera att det dessutom saknas lite kläder. Hennes favorit-smycken (som hon i och för sig bar på vårkalaset) samt hennes hårborste och parfym. Det finns inga tecken på strid.

Hur man får upp spåret

Fråga andra ladugårdsmöss

Rollpersonerna kan fråga runt bland ladugårdsmössen. Någon kommer att ha sett Miriam dansa med Simon. Men det var tydligen ganska tidigt på kvällen. Ingen har sett till varken henne eller Simon senare på aftonen. Ingen såg henne eller Simon lämna ladugården.

Fråga fåglarna i äppelträdet bredvid gungan

Eftersom Miriam och Simon lämnade ladugårdsmössen mitt i natten så sov fåglarna. De har inte sett något.

Doftspåra kring ladugården

Rollpersonerna kan använda färdigheten Doftspåra för att försöka få upp spåret efter Miriam och Simon. Det förutsätter att de först får dofta på en personlig ägodel till Miriam.

Ifall en kontroll mot färdigheten Doftspåra lyckas så hittar rollpersonerna ett doftspår som leder iväg mot bäcken från ladugården.

Prata med Handvig Långfot

Handvig Långfot blir glad när rollpersonerna anländer. Han är god vän med alla.

Handvig berättar gärna att han färjade en manlig råtta som hette Simon och unga musfröken

Miriam Brun över bäcken. De var båda klädda för att resa långt. Bra skor och fyllda ryggsäckar. Han färjade över dem just när de första solstrålarna kikade upp över horisonten (d.v.s. Väldigt tidigt på morgonen).

Handvig berättar hur uppenbart förälskade han tyckte de båda såg ut att vara, vilket kanske förvånar rollpersonerna. Han kan peka ut i vilken riktning de båda gick.

Spåret efter Simon och Miriam

Eftersom Handvig pekat ut vilken riktning de båda gick efter färjan så är det inte svårt att få upp spåret efter Simon och Miriam igen. Spåret leder rakt ut i skogen.

När rollpersonerna följt spåret i bara några minuter, precis bortom synhåll från färjeplatsen, kommer de fram till en plats där gräset är nedtrampat och dofter av flera andra smådjur dyker upp. Där tappar en rollperson som doftspårar spåret ett slag.

Ifall rollpersonerna lyckas med en kontroll mot färdigheten Speja kan de få en god bild av vad som hänt.

Fyra smådjur, råttor att döma av doften, har legat i bakhåll på båda sidor om stigen. Sedan har de hoppat på Simon och Miriam. Någon form av strid har uppstått, men inget blod har spillts. Förmodligen har de brottats, slagits med knytnävar eller trubbiga påkar. Därefter har de i samlad trupp begett sig iväg upp mot grusvägen.

Spårets nya riktning

För att följa det nya spåret efter bakhållsplatsen måste en rollperson lyckas med en kontroll mot färdigheten Doftspåra igen .

Doftspåret går upp mot grusvägen och stannar vid diket invid vägen. Därefter följer spåret grusvägen utmed diket, bort från Bortomberga gård. Efter flera timmars mars viker spåret av in i skogen igen. Där bakom ett tätt buskage står en gammal

rostig Volvo. En övergiven människobil som någon för länge sedan lämnat ute i skogen för att rosta bort. Dit leder doftspåret.



Vid rövarnas näste

Rollpersonerna kan ta en liten stund på sig att studera det rostiga gamla fordonet. Hela bilen är täckt av rost. Det som är kvar av bilens plåt är buckligt. Bildäcken är sedan länge reducerade till flarn av sprucken torkad gummi. Främre vindrutan är sprucken, men håller fortfarande ihop. En skev vindrutetorkare pekar upp mot skyn. Övriga rutor är sedan länge krossade. Backspeglarna innehåller fortfarande några spegelskärvor. Bilens dörrar är stängda, men dess handtag hänger på sniskan. Ur baksätesfönstret sticker några bräddor, metallstänger, vad som ser ut som ett par gamla fiskespön och annat bråte som inte går att identifiera.

Under motorblocket har någon skapat en slags ramp från marken av en bit frigolit. Det är den uppenbara ingången till den eller de som bor där. Det märkliga är att ett par tända lysdioder från en kasserad julgransbelysning dekorerar rampen. Vem det än är som bor i motorutrymmet, så har hon bemästrat människovarelsernas ljuskälla!

Det går att smyga sig ända fram till rampen utan att upptäckas. Därefter börjar rollpersonerna höra röster inifrån fordonet och det är dags att gå vidare i äventyret.

När rollpersonerna kommer närmare

Rösterna inifrån Volvobesten kommer inifrån utrymmet ovanför rampen. Rösterna är upprörda. Det är Vera som hotar att döda Miriam omedelbart om Simon inte återvänder till ladugårdsmössen och kräver av dem en människostrumpa med mat som lösensumma. Simon å sin sida försöker bedjande förmå henne att släppa Miriam och släppa dem båda fria. Han upprepar flera gånger att "de älskar varandra". Men Vera är kallsinnig till hans känslor. Hon tvingar iväg honom med orden "Enda sättet du får vara tillsammans med din älskade är ifall ladugårdsmössen betalar lösen för henne! En människostrumpa med mat, den ska vara här imorgon innan solen gått ner! Annars dör hon!"

Efter den ordväxlingen kommer Simon slokörat att bege sig ut ur Volvon, ner för rampen och tillbaka till ladugårdsmössen.

Syftet med att låta rollpersonerna höra ordväxlingen mellan Simon och Vera är att etablera att Miriam hålls fånge inne i bilen och att Simon inte är på rövarnas sida.

Ifall rollpersonerna inte hindrar Simon

Ifall Simon ostört får bege sig till ladugårdsmössen och begära lösen för Miriam, så kommer han att göra det. Det är inget som han vill göra, men han anser att han är tvungen att kräva lösen enligt Veras instruktion, eftersom det är enda sättet att rädda Miriam.

Ladugårdsmössen kommer motvilligt att betala lösensumman. En patrull på tre möss, ledda av Bork Rivklo, med Simon som vägvisare, kommer att leverera strumpan till Volvobesten. Den kommer vara fylld till bredden med det som var kvar i matförråden. De kommer precis hinna dit innan solen går ner.

Ifall Vera får lösensumman och kan konstatera att det är bra mat i strumpan, kommer hon att släppa Miriam fri.

Ifall rollpersonerna konfronterar Simon

Rollpersonerna kan konfrontera Simon i och med att han lämnar Volvobesten och har då möjlighet att förmå honom hjälpa dem. Simon kommer att känna igen rollpersonerna från sin tid hos ladugårdsmössen. Simon är villig att följa alla planer som kan få Miriam ur rövarens klor.

Å andra sidan kanske rollpersonerna inte riktigt litar på Simon och hans intentioner. Som SL kan det vara en bra idé att försöka förstärka den uppfattningen om Simon. Det höjer spänningen i äventyret.

Vad Simon vet

Simon kan informera rollpersonerna om läget. Han berättar sanningsenligt om hur han tidigare var medlem i Vera Sidfots rövarband. Och hur han kom till ladugårdsmössen för att finna någon att kidnappa, men istället blev förälskad i Miriam. Han berättar om hur de rymde under vårfestnatten och planerade att undvika Simons gamla kumpaner för att slå sig ner ute i skogen bland de fria djuren. Där hade de tänkt att skaffa sig ett liv tillsammans. Istället blev de tillfångatagna av Veras gäng och nu tvingar hon honom att utpressa ladugårdsmössen.

Simon kan berätta om Veras rövarband. Han kan beskriva dem alla, samt avslöja att rövaren Ebba Långskog lyckats hantera människovarelsernas strömkälla för att skapa ljus. Vera beskriver han som skoningslös, ondskefull och livsfarlig.

Simon kan även rita en enkel karta över rövarbandets håla inne i Volvon. Han hävdar att rampen är bästa vägen in, men att det kanske går att åla sig in genom någon av de små rosthålen under bilmotorn ifall man är en liten mus.

Simon berättar att det alltid står minst en rövare på vakt vid rampen och minst en till vid Miriams bur.

Upplösning

Det är helt och hållet upp till spelarna att lösa problemet med hur rollpersonerna ska frita Miriam. Hon hålls fången i buren i salen i Volvobestens motorutrymme. Uppmuntra rollpersonerna att använda sin fantasi, möjligen för att uppfinna något som kan hjälpa dem. Det är mycket möjligt att det uppstår någon form av råkurr mellan rollpersonerna och rövarna.

Alternativt kan de förhandla med rövarna och pruta ner lösensumman något. Det kan också ses som en slags seger.

Vera och rövarens reaktioner

Rövarens är arroganta på så vis att de inte förväntar sig att någon smyger sig på dem. De har bara en vakt vid rampen, som bevakar ingången, och en vakt vid Miriam, som bevakar henne. Det är med andra ord förhållandevis enkelt att ta sig in i rövarens öst.

Det går att lura ut rövarens ur Volvobesten. Exakt hur man bäst går till väga för att lyckas med det är upp till spelarna, men SL bör uppmuntra uppfinningsrikedom.

Ifall rollpersonerna regelrätt anfaller rövarens kommer de att försvara sig. Ifall striden går dåligt kommer de att ge upp om fyra av sex rövare (inklusive Vera) blir utslagna. I det läget slänger de ner sina vapen och kapitulerar. Ifall striden går bra och rövarens vinner, kommer rövarens att ta överlevande äventyrare till fånga och hålla även dem gisslan. De vill ha en halv människobeststrumpa mat av ladugårdsmössen i utbyte för varje levande äventyrare.

Ifall rövarens upptäcker att Miriam flytt kommer de att försöka hinna ifatt henne. Möjligtvis leder detta till en vild jakt genom skogen.

Efterspel

Vad som sedan händer beror väldigt mycket på rollpersonernas val under äventyret.

Miriam och Simon är förälskade och vill bo ihop. Ifall rollpersonerna lyckas lugna ner den upprörda stämningen hos ladugårdsmössen så kan de få slå sig ner där, vilket de gärna gör. Annars hittar de en mysig håla att bosätta sig i bland de fria djuren en bit in i skogen.

Ifall rövorna är obesegrade i slutet av äventyret kommer ladugårdsmössen försöka fördriva dem vid någon framtida tidpunkt. Kanske nästa äventyr?

Ifall det uppstått strid och rövorna förlorade så kommer de överlevande rövorna att fördrivas ut i skogen. Undantaget är möjligtvis Ebba Långskog.

Ifall Ebba Långskog är vid liv i slutet på äventyret så kan hon övertalas att stanna bland ladugårdsmössen mot för att hon skapar uppfinningar som hjälper dem. Ifall Ebba får en halv chans att sluta leva som rövare och istället få mat för att uppfinna saker kommer hon tacksamt att ta den.

Glöm inte bort att ge alla rollpersonerna en Erfarenhetspoäng vardera. Dessutom har de, ifall de spelat sina kort väl, Sekreterare Bruns belöning på 300 pengar per person som återför hans dotter levande.

Volvobesten

Volvobesten är ett fordon som stått i skogen och förfallit under många år. Den är förmodligen skådeplatsen för en stor del av det här äventyret.

Rövorna i Volvobesten

Inne i bilen håller rövorna till. Rövorna styrs med järnhand av Vera Sidfot. I övrigt består rövarbandet av fem råttor. Simon var tidigare medlem i rövarbandet.

Rövorna flyttade in under vintern och har inga planer på att lämna sitt nya hem. En av rövarrät-

torna, Ebba Långskog, har lärt sig koppla lampor till batterier. Bilbatteriet fungerar fortfarande och rövorna har lyckats koppla till en julgransbelysning som de hittade i bilen. På så vis har de lyst upp sitt näste med elljus. En otrolig bedrift med smådjurs mått mätt.

Författarens anmärkning: Ja, jag vet att det är ytterst osannolikt att ett bilbatteri fortfarande fungerar i en bil i sådant skick som den i det här äventyret. Men otroligt nog fungerar batteriet i just det här vraket.

Att ta sig runt i, på och kring bilen

Det är väldigt lätt att klättra upp för Volvobestens utsida upp till motorhuven eller in i baksätet där allt bråte ligger. Rollpersoner kommer upp dit de vill ifall de lyckas med en kontroll mot färdigheten Klättra.

Rövorna känner sig trygga i bilen och bevakar dess ingång, rampen in, inifrån motorutrymmet. Därmed går det att närma sig Volvobesten utifrån utan att bli upptäckt.

Bråtet i bilen

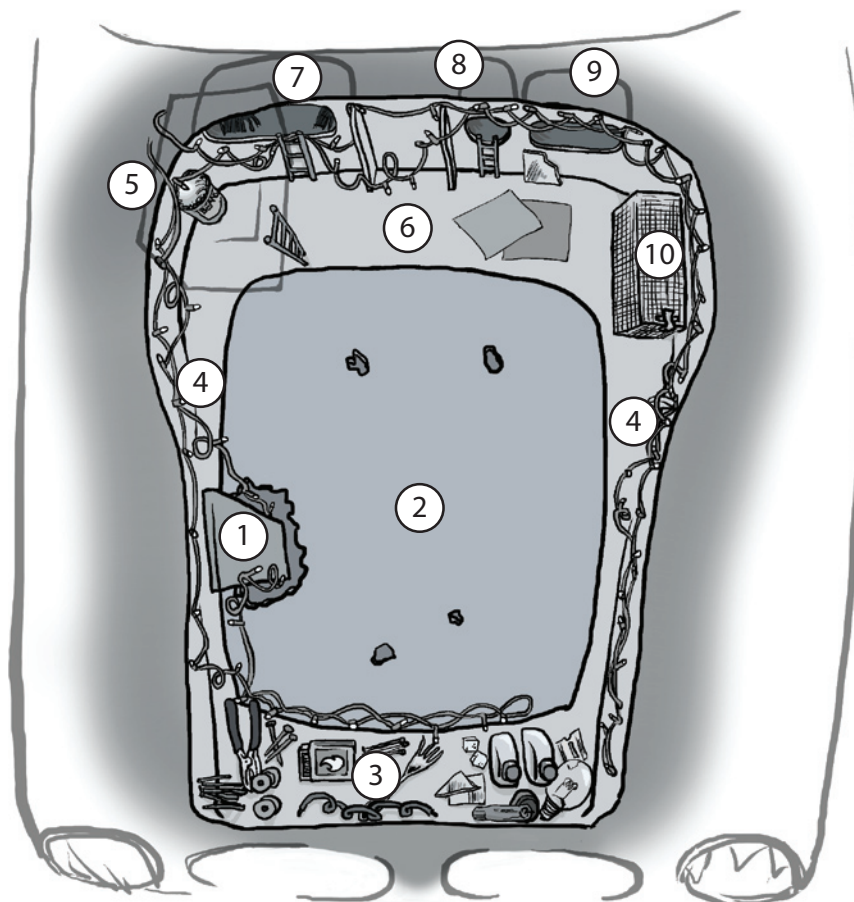
Alla trasiga delar av bilen kan rollpersonerna använda sig av. Antingen kan de användas som de är, eller så kan de användas till att sätta samman uppfinningar. I bilens baksäte ligger framför allt spikar, plankor, kraftiga trästickor och glasplitter. Ett par trasiga kastspön med tillhörande fiskelina, några avrivna lister av metall, tygbitar och ludd från sätet samt en del längder ståltråd.

I grund och botten kan vad som helst finnas i bilen. Varje gång en spelare undrar ifall ett visst föremål finns i baksätet någonstans är det 50% chans att det finns där. När spelarna undrar i fall ett särskilt föremål finns baki bilen slår du en tärning. Ifall du slår 3 eller lägre så hittar rollpersonen det den letar efter. På så vis kan rollpersonerna bygga nästan vad de vill eller behöver, förutsatt att de hittat det de behöver och därefter lyckas med en kontroll färdigheten Uppfinna.

Handskfacket

Inne i bilen kan rollpersonerna höra dämpade röster från handskfacket. Därinne har rövarna sin sovsal. En rollperson som lyckas med en kontroll mot Människokunskap och Inbrott kan lirka upp lå-

set och smita in i rövarnästet den vägen. Det är alltid minst 1-3 rövare i handskfacket som ligger och sover eller pratar med någon av sina rövarpolare. De kommer inte att upptäcka rollpersonerna förrän de börjar göra annat än kika in i handskfacket.



Karta över Volvobesten

- 1 Rampen upp.** Rampen består av frigolit och är lätt att klättra upp för. Uppe i bilen, intill rampen, står det alltid en rövare som vakt.
- 2 Underredet.** Rostigt och fullt av hål. En mus som får hjälp att nå något av hålen kan använda färdigheten Tränga sig igenom för att ta sig in på underredet under motorn. Här är det trångt, men det är möjligt att smyga sig fram utan att bli upptäckt av vakten vid rampen. Det är så trångt att varje försök att förflytta sig kräver en lyckad kontroll mot Tränga sig igenom, annars måste man stå still en runda istället för att röra sig.
- 3 Laboreriet.** Ebba Långskogs labb ligger mellan kylaren och motorn. Det är fyllt med manicker, flaskor, tillhyggen, tändstickor, brandfarliga vätskor och vassa föremål. Här uppfinner Ebba sina uppfinningar.
- 4 Trång gång.** På var sida motorblocket löper var sin upplyst och trång gång.
- 5 Batteriet.** Två sladdar från julgransbelysningen löper upp till bilens batteri. Batteriet är fäst en bit upp på karossen så det går att gå under det. En stege leder från batteriet ner till stora salen.

- 6 Stora salen.** I det ena hörnet står en stor bur (avsedd för att fånga möss levande). I buren hålls Miriam fången. Utmed långsidan finns två stegar, en leder upp till ett hål in till handskfacket och en in till hålrum bakom bilens instrumentbräda. En stege står också lutad mot batteriet, som är fäst en bit upp. Vid buren som håller Miriam fången står det alltid minst en vakt. Med lite trixande skulle rollpersonerna kunna lura iväg honom.
- 7 Handskfacket.** Här sover rövorna. Det går att ta sig in utifrån Volvons passagerarsäte, ifall man räknar ut hur låsmekanismen fungerar.
- 8 Veras tronrum.** Vera har ett rum bakom bilens instrumentbräda som hon använder som ett slags tronrum. Ifall hon tar emot gäster eller förhandlar med rollpersonerna är det här hon gör det. Hon har en förgylld plaststol från en barbiedocka som tron.
- 9 Veras sovrums.** Beläget bakom bilens instrumentbräda. Här bor och sover Vera när hon inte är ute med sitt rövarband och hittar på rackartyg.
- 10 Buren.** Här hålls Miriam fången. Hon sitter i buren och är bedrövad. Ifall rollpersonerna på något sätt lyckas signalera till henne att hjälpa till så kommer hon att göra vad hon kan för att hjälpa rollpersonerna. Men hon kan inte på egen hand ta sig ut ur buren. För att få ut henne behöver en av rollpersonerna lyckas med en kontroll mot färdigheten Inbrott.

SLP

Bork Rivklo

Art: Mus

STY: 11

SNA: 7

KUN: 9

TÅL: 9

FÖR: 7

STO: 1

SKA: 9

Med: 20

Död: 29

Vapen: Svärd CL 11 AV +6

Långbåge CL 12 AV +5 Räckvidd 30

Avståndsvapen 12

Bestkunskap 10

Doftspåra 11

Första hjälpen 9

Kasta 8

Klättra 10

Lagkunskap 10

Närstridsvapen 11

Människokunskap 8

Smyga 10

Speja 14

Vett och etikett 8

Bork Rivklo är en principfast och strukturerad mus. Han talar och betar sig som en yrkesmilitär. Han pekar med hela handen och förväntar sig att inte bli avbruten när han talar. Samtidigt kan han vara väldigt chevaleresk och självupppoffrande mot de svagare i samhället. Det är uppenbart att han känner ett stort socialt ansvar för ladugårdsmössens samhälle.

Han är medveten om att han och hans mäns uppgift är livsviktig för ladugårdsmössen. Han är stolt över att ständigt hålla utkik efter faror som hotar mussamhället, främst då katten Sasch.

Handvig Långfot

Art: Groda
 STY: 8
 SNA: 9
 KUN: 8
 TÅL: 7
 FÖR: 9
 STO: 1
 SKA: 7
 Med: 15
 Död: 22
 Vapen: Inget
 Finna föda 7
 Gömma sig 7
 Hoppa 10
 Köpslå 10
 Lyssna 8
 Simma 11
 Speja 8
 Undvika 8
 Vett och etikett 8

Handvig Långfot är alltid på gott humör. Han skämtar ofta och pratar både mycket och gärna med alla i sin närhet. Handvig har en allmänt positiv syn på livet och kommer alltid att uttrycka sig som att glaset är halvfullt snarare än halvtomt.

Sekreterare Viktor Brun

Art: Mus
 STY: 6
 SNA: 5
 KUN: 10
 TÅL: 7
 FÖR: 5
 STO: 1
 SKA: 7
 Med: 13
 Död: 20
 Vapen: Inget
 Bestkunskap 8
 Djurhistoria 8
 Första hjälpen 9
 Hota 6
 Kasta 6

Köpslå 10
 Lagkunskap 10
 Ljuga 10
 Läsa och skriva 11
 Människokunskap 9
 Vett och etikett 10

Viktor Brun är högfärdig och väldigt egocentrerad. Han sätter alltid sig själv i första rummet och anser att alla andra borde göra detsamma. Viktors maka Sara är död sedan länge. Han älskar sin dotter Miriam men har svårt att visa det inför henne. Han är så bedrövad över att Miriam har försvunnit att det känns som ett överspelat skådespel. Viktor pratar bara om sig själv och sina egna känslor.

Miriam Brun

Art: Mus
 STY: 5
 SNA: 8
 KUN: 8
 TÅL: 6
 FÖR: 8
 STO: 1
 SKA: 6
 Med: 11
 Död: 17
 Vapen: Inget
 Djurhistoria 7
 Doftspåra 8
 Första hjälpen 7
 Kasta 6
 Klättra 7
 Lyssna 7
 Råkurr 6
 Smyga 6
 Speja 6
 Läsa och skriva 8
 Undvika 7
 Vett och etikett 9

Miriam är över öronen förälskad i Simon. Dessutom vill hon flytta ifrån sin, som hon tycker "jobbiga", pappa. Eftersom Miriam är så förälskad

i Simon bagatelliserar hon hans mindre trevliga karaktärsdrag och betonar hur mycket han har bättrat sig sedan de träffades. Miriam vet att Simon var medlem i Veras rövarband tidigare, men att han slutade med det "livet" när han träffade henne.



Simon Liljesteg

Art: Råtta

STY: 10

SNA: 8

KUN: 6

TÅL: 8

FÖR: 8

STO: 1

SKA: 8

Med: 18

Död: 26

Vapen: Svärd CL 9 AV +6

Långbåge CL 10 AV +5 Räckvidd 30

Avståndsvapen 10

Bestkunskap 8

Doftspåra 9

Finna föda 8

Första hjälpen 9

Gömma sig 7

Klättra 9

Köpslå 7

Ljuga 11

Närstridsvapen 9

Smyga 9

Speja 8

Stjåla 7

Vett och etikett 6

Simon är en rövare som bättrat sig. Han är förälskad i Miriam Brun och är villig att göra vad som helst för att rädda henne. Han har lovat Miriam att aldrig mera slåss eller bete sig ohederligt. Ett löfte han utan eftertanke kommer att bryta ifall han måste för att rädda Miriams liv.

Simon tvekar inte att låta ändamålet helga medlet. Han stål eller i värsta fall dödar för att överleva. Han offrar gärna en rollpersons liv för att rädda Miriam. Å andra sidan vill han framstå i så god dager som möjligt inför Miriam, så om han begår några "moraliskt tveksamma" handlingar kommer de inte vara sådana som Miriam kan få reda på.

Vera Sidfot

Art: Råtta

STY: 8

SNA: 8

KUN: 10

TÅL: 7

FÖR: 8

STO: 1

SKA: 7

Med: 15

Död: 22

Vapen: Svärd CL 9 AV +6, Dolk CL 9 AV +2

Dolk (kastad) CL 9 AV +1 Räckvidd 5

Avståndsvapen 9

Doftspåra 8

Första hjälpen 9

Hota 9

Kasta 9

Klättra 8

Köpslå 9

Ljuga 9

Närstridsvapen 9

Simma 6
Smyga 8
Speja 7

Vera är en kallhamrad råttkvinna som styr sitt rövarband med järnhand. Hon för sig som en operadiva. När hon talar till någon är det för att dela ut order. Hon är inte rädd att spilla liv för att rädda sig själv. Samtidigt är hon pragmatisk och kan tänka sig förhandla fram en överenskommelse ifall Volvobesten blivit omringad av fiender som är starkare än henne.

Vera är väl medveten om att så länge hon har Miriam fången har hon trumf på hand. Därför hotar hon gärna med att döda henne, men kommer att dra sig för att faktiskt genomföra ett sådant dåd. Så länge Miriam är vid liv och i Veras våld är hon en värdefull bytesvara.

Rövare

Art: Råtta

STY: 8

SNA: 7

KUN: 5

TÅL: 8

FÖR: 7

STO: 1

SKA: 8

Med: 16

Död: 24

Vapen: Svärd CL 7 AV +6

Långbåge CL 7 AV +5 Räckvidd 30

Avståndsvapen 7

Doftspåra 6

Första hjälpen 6

Hota 8

Kasta 7

Klättra 8

Köpslå 9

Ljuga 9

Närstridsvapen 7

Simma 6

Smyga 8

Speja 7

De fem rövarna heter Jan, Merri, Jonas, Hanna och Ebba. De är alla mer eller mindre skoningslösa. De bär alltid vapen. De lyder Veras order utan tvekan eftersom de är övertygade om att hon vet bäst. Däremot är de inte villiga att dö för henne, utan kommer att fly ifall en strid börjar gå illa.

Rövaren Ebba Långskog är speciell på så vis att hon har KUN 10 och färdigheterna Människokunskap 9 och Uppfinna 12. Hon är mycket intresserad av människoteknologi och är den som ligger bakom den tända julgransbelysningen inuti Volvon. Hon kan tänka sig arbeta för vem som helst som ger henne tillgång till spännande material att uppfinna med och intressant människoteknologi att undersöka.