

INTRODUKTIONSÄVENTYR

Det här är ett äventyr som förutsätter att rollpersonerna är smådjur som bor i en stor skog. Det figurerar inga människor i äventyret. Därför är det är upp till spelargruppen (spelledaren får kasta in veto) vilken slags teknik som smådjuren har tillgång till. Det vill säga ifall de har svärd och pilbågar som ser ut som svärd och pilbågar, eller ifall de är hopsnickrade av rakblad, nålar och gamla kapsyler. Det antas i äventyret att alla smådjur står och går upprätt på två tassar, ungefär som mössen i Disneys Askungen.

Äventyret förutsätter att äventyrarna känner varandra sedan tidigare. Spelledaren kan foga in äventyret i nästan vilken spelvärld som helst som har samma tekniska förutsättningar.

Ifall du som läser det här kommer att spela en av rollpersonerna som deltar i äventyret är det dags att sluta läsa nu. Från den här punkten får endast spelledaren läsa om vad som kommer att hända.

UR ASKAN I ELDEN

Det här är ett introduktionsäventyr för 2-5 äventyrliga smådjur. Spelarna kan välja vilka arter de vill. Det föreslås att åtminstone några av smådjuren kan slåss.

För enkelhets skull bör du som spelleder äventyret bestämma att alla spelarnas rollpersoner känner varandra sedan förut. Kanske har de vuxit upp tillsammans?

Att introducera en ny rollperson

Ifall en av rollpersonerna skulle avlida under äventyrets gång innebär det att en av spelarna står utan rollperson. Förmodligen vill den spelaren ändå delta i fortsättningen av äventyret på något vis.

Tag i så fall en paus från rollspelandet och låt spelaren slå upp en ny rollperson. Bestäm att den

här nya rollpersonen, precis som den förra, känner de övriga rollpersonerna sedan tidigare.

Sedan börjar du spela igen och säger att rollpersonerna oväntat springen på sin gamle vän från förr i skogen. Det är med andra ord den nyuppslagna rollpersonen. Den nya rollpersonen har råkat gå vilse i skogen, och blir otroligt glad över att ha råkat stöta på sina vänner just när hon är som mest förtvivlad.

Sedan kan spelet fortsätta.

Vad är det egentligen som pågår?

Arabalt Vitpäls hette en mus som föddes i människodjurens fångenskap. Vid unga år lyckades han rymma och blev ett fritt djur i skogen. Men dessförinnan hade han lärt sig mycket om människodjurens teknologi. Arabalt Vitpäls var en driftig mus, men bar dessutom på en hel del "moralisk flexibilitet". Därför samlade han på sig ett antal underhuggare som hjälpte honom råna andra fria djur i skogen. Med tiden blev han en fruktad bandit, och som sådan mycket rik. Bytet delades mellan medlemmarna i rövarbandet. Arabalt Vitpäls såg dock till att alltid säkra lejonparten av bytet. Sin växande förmögenhet gömde han sedan undan i en håla i skogen. En håla som till råga på allt fylldes med hemska fällor för att hålla otillbörliga borta från skatten. För en vecka sedan blev Arabalt Vitpäls svårt sjuk. När han insåg att hans tid var ute anförtrodde han sin närmaste man, Robin Halvtå, en karta som visade var hans skatt låg gömd. Med sina sista andetag gav han Robin skatten i arv, förutsatt att Robin kunde ta sig förbi de dödliga fällorna.

När Arabalt Vitpäls på så vis lämnade de levandes värld bestämde sig Robin Halvtå för att ta de återstående rövorna till hjälp för att hitta skatten. Men en av "gänget", rövarmusen Edmond, passade på att rita av kartan i ett oöversiktligt ögonblick. Han begav sig sedan av på egen hand för att försöka stjäla skatten innan Robin och hans mannar når den. Olyckligtvis för Edmond föll han snart offer

för en vessla, han lyckades förvisso såra vesslan, men det räddade inte hans liv.

Det är där rollpersonerna finner den döde Edmond och hittar hans avritade karta. Rollpersonerna måste strida mot, eller fly från, vesslan och beger sig sedan själva iväg efter skatten ovetandes om att Robin Halvtå och hans gäng med busar samtidigt är påväg mot samma mål.

Efter lite strapatser utmed vägen kommer rollpersonerna att finna Arabalts gömställe, och stöta samman med Robin. Därefter är det upp till spelarna att försöka komma till en fredlig överenskommelse med Robin Halvtå och rövorna, eller strida om skatten. Förutsatt att de kan ta sig förbi de livsfarliga fällor Arabalt Vitpäls lämnat efter sig.

Äventyret börjar

Äventyret börjar med att rollpersonerna är ute i skogen och letar ätbara växter och bär. De är ungefär två timmars promenad från sina hem, så de är ganska djupt inne i skogen. Eftersom skogen kan innehålla farliga djur är det mycket rimligt att rollpersonerna är beväpnade med olika tillhyggen ifall de så önskar.

Låt spelarna slå en kontroll mot CL för deras rollpersoners Finna föda. De rollpersoner som fått en lyckad kontroll har hittat mat för 1T6 måltider. Maten är antingen bär eller så är den ätbara växter. Maten som hittats bärs av rollpersonerna i ryggsäckar eller helt enkelt i famnen.

Fyndet

Välj en av spelarna och säg att just då får den spelarens rollperson syn på en kropp som ligger i en buske kanske 50 dm bort. Fråga spelaren vad hans rollperson gör.

Ifall rollpersonen undersöker närmare så ser han att det är en död mus som ligger i det höga gräset vid buskaget. Det är den döde rövaren Edmond. I sin hand håller han en illa tilltygad papperslapp. Rollpersonerna ser att det är något ritat på papperslappen.

Den döde musen med kartan

Ifall någon av spelarna säger att deras rollperson undersöker den döde så be spelaren slå en kontroll mot CL i Speja.

Ifall kontrollen misslyckas så får rollpersonen inte ut mer information än att den döde uppenbarligen blivit biten till döds av ett något större djur.

Ifall kontrollen lyckas så kan rollpersonen se från bitmärkena på den döde att det var bett från en vessla som dödade honom.

Ifall kontrollen var Särskilt Lyckad så kan rollpersonen se att det förmodligen rör sig om en vessla som blivit sårad i striden med den döde. Den döde bär nämligen en tom svärdsskida i bältet, och eftersom svärdet inte ligger i närheten så måste den ha använts under striden som ledde till att den döde dog.

Papperslappen

På papperslappen i den dödes hand har någon ritat en skattkarta. Pappret är numera blodigt, men annars ser pappret ganska nytt ut. Kartan är med andra ord inte särskilt gammal.

Vesslan

Vad rollpersonerna inte vet är att i buskaget intill den döde har Rumpeldask, vesslan som dödade musen tagit sin tillflykt. Nu har han fått vittning på spelarnas rollpersoner och börjar smyga på dem för att försöka anfälla dem.

Vesslan Rumpeldask

Detta en synnerligen elak vessla som älskar att äta smådjur. Även ifall han för stunden är mätt så kommer han att anfälla och försöka döda alla smådjur han stöter på.

Rumpeldask skadades av den dödes svärd. Han har redan 6 KP i skada.

Rumpeldask

STY: 8

SNA: 6

TÅL: 6

KUN: 4
 FÖR: 7
 STO: 1
 SKA: 6
 KP: 6 (är m.a.o. redan skadad!)
 Med: 35
 Död: 45
 SV: 0
 Bett CL 7, AV +2.

Speja 7
 Smyga 7
 Gömma sig 6
 Doftspåra 7
 Undvika 7

Just när rollpersonerna hittat kartan och fått en stund på sig att undersöka den döde så kan du slå en kontroll för ifall rollpersonerna uppfattar att en vessla smyger på dem. Det gör du genom ett motståndsslag med var och en av rollpersoners CL för Speja mot Rumpeldasks kontroll mot färdigheten Smyga.

De rollpersoner som lyckas både hör och ser vesslan röra sig i buskaget intill den döde och vara på väg mot dem.

De rollpersoner som misslyckas varken ser eller hör att något är fel.

Plötsligt rusar Rumpeldask ut ur buskaget och anfaller rollpersonerna. Ifall minst en rollperson insett faran innan anfallet så kan du låta dem slå initiativ. Annars är det ett överraskningsanfall.

Nu kan rollpersonerna antingen strida mot Rumpeldask, eller så kan de försöka fly. Ifall rollpersonerna väljer att strida använder du de vanliga stridsreglerna. Ifall rollpersonerna försöker fly så övergår du till att använda jaktreglerna.

Förberedelser för att följa kartan

Någon eller alla av rollpersonerna kommer förhoppningsvis att vilja undersöka vad kartan leder till. Leder den till en skatt eller leder den till något annat?

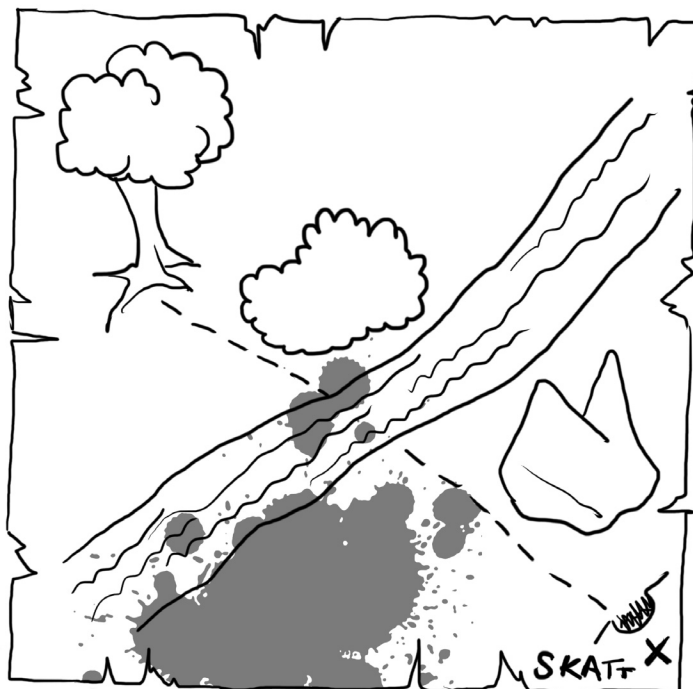
Ifall spelarna vill att deras rollpersoner först ska bege sig hem med den mat de kan ha funnit i skogen så låt dem göra det. De får också gärna bege sig hem för att proviantera eller packa med sig de verktyg och tillhyggen de anser sig behöva. Det är tänkbart att sådant som rustningar, rep och vapen kan komma till användning när de följer kartan.

Följa kartan

Det första kruxet för rollpersonerna kommer att vara att tolka kartan. Det vill säga de måste hitta några landmärken de känner igen så de kan se var de ska börja gå för att kunna följa kartan.

För att inse vad som är vad på kartan krävs en lyckad kontroll mot KUN. Spelarna får gärna slå sina kloka huvuden ihop och slå Stödjande kontroller med sina rollpersoners KUN. Se reglerna för Stödjande kontroller, Färdighetsutövare och Medhjälpare.

Om kontrollen lyckas så har deras rollperson lyckats räkna ut var man ska börja gå för att följa kartan. Om kontrollen misslyckas så får de gärna försöka igen med -1 på CL för varje nytt försök.



Ifall rollpersonerna trots allt inte lyckas med kontrollen mot KUN för att förstå hur de ska tolka kartan så kan du låta dem rådfråga någon annan bekant. En vis gammal mus, eller en områdeskunnig igelkott. För att äventyret ska kunna fortsätta måste du som spelledare hjälpa rollpersonerna att förr eller senare hitta någon som kan tolka kartan.

Till slut kommer de att se att kartan börjar vid ett träd inte långt från den plats där de fann den döde musen. Sedan leder kartan via buskaget där de stötte på vesslan ner till en bäck, över bäcken och till slut förbi en speciellt formad sten, fram till en håla.

Händelsetabell

1T6	Händelse
1	Hotande knirrande ljud hörs innifrån törnesnåret. Ifall rollpersonerna undersöker snåret så finner de inget. Det var nog bara vinden som ruskade om busken. Eller?
2	En igelkott vid namn Efraim Halvbarr dyker upp. Han är en kringvandrande försäljare och bär på en ruskigt massa prylar och pinaler som han lever på att sälja. Efraim Halvbarr kan sälja allt som finns i utrustningslistan till rollpersonerna, men till dubbla priset. Det går att använda färdigheten Köpslå för att pruta ner priset. Efraim Halvbarr har färdigheten Köpslå CL 9.
3	Skuggan av en falk susar förbi. Den cirklar hotfullt några gånger över rollpersonerna och fortsätter sedan. Möjligen försöker rollpersonerna gömma sig, de vet ju inte ifall falken är ute efter dem. Hur som helst flyger falken vidare till slut.
4	En familj näbbmöss kommer vandrande. En mamma, pappa och fem små barn. De bär alla på var sin resepackning. De hälsar artigt på rollpersonerna och frågar om vägen till närmaste bosättning. De letar efter en ny plats att slå sig ner på. Gärna något i söderläge och med andra smådjur för barnen att leka med.
5	Ett väsande hörs innifrån törnesnåret. En lyckad kontroll på färdigheten Speja avslöjar att det ligger en huggorm inne i snåret. Den har ännu inte sett rollpersonerna och den är livsfarlig att råka i strid med. Rollpersonerna kan antingen välja att ta strid med huggormen, vilket är jättesvårt för dem att överleva. Eller så kan de bestämma sig för att smyga sig därifrån innan huggormen lägger märke till dem.
6	Välj ut en av rollpersonerna. Den rollpersonen finner ett föremål liggandes på marken som den tappade bort för flera veckor sedan (välj ett föremål från utrustningslistan, eller hitta på ett passande föremål). Det finns inga ledtrådar till hur föremålet hamnade här. Vissa smådjur har allt tur!

Förhoppningsvis beger sig rollpersonerna förr eller senare iväg för att följa kartan till skatten.

Faror på vägen.

Först måste rollpersonerna bege sig till, eller befinna sig på den plats där de fann den döda musen med kartan. Därefter är det ganska enkelt att passera förbi buskaget vesslan anfall från och därefter identifiera törnesnåret och bege sig mot det.

Törnesnåret

Törnesnåret är fyllt med sylvassa törnen. Att passera genom törnesnåret är i sig inte ett större problem för ett smådjur. Alla djur med ST0 2

eller mer kan inte bege sig in i snåret. På så vis erbjuder den ett bra skydd, som kan vara värt att minnas ifall man som smådjur någonsin hamnar i trångmål i den här delen av skogen.

När rollpersonerna närmar sig törnesnåret råkar de ut för en slumpmässig händelse. Slå en tärning och läs av vad som händer på Händelsetabellen intill.

Bäcken

Nästa del av färden gäller det att korsa en bäck. Bäcken är förmodligen alldeles för vid, 7 dm, för ett smådjur att hoppa över. Rollpersonerna måste antingen simma, bygga ett flytetyg av något slag eller flyga över. Man skulle också kunna tänka sig att rollpersonerna försöker hitta ett vadställe en bit upp- eller nedströms. Låt spelarna improvisera. Låt deras rollpersoner använda sina olika färdigheter för att finna en lösning.

Att hoppa över bäcken

Ifall en rollperson är skicklig nog på färdigheten Hoppa kan hon försöka hoppa över bäcken. Hon måste minst ha N 6 i Hoppa om hon är ett vanligt smådjur. Ifall hon är en groda är det fullt möjligt att hennes SNA plus N i färdigheten Hoppa överstiger 7, och därför skulle kunna hoppa över bäcken. Den rollperson som hoppar över bäcken gör förmodligen det med ett snöre knutet runt sin midja så att det går att dra över de övriga rollpersonerna.

Så länge någon rollperson har färdighet nog att kunna hoppa över bäcken är hon välkommen att göra ett försök. Spelaren måste då deklarerat att hon försöker hoppa över bäcken och slår sedan en kontroll mot färdigheten Hoppa.

Ifall kontrollen lyckas har hon hoppat över bäcken.

Ifall kontrollen misslyckas har hon råkat hoppa för kort och landar i vattnet med ett plask. Därmed är det läge att börja simma till stranden.

Att simma över bäcken

Ifall rollpersonerna simmar över krävs det en vanlig kontroll mot färdigheten Simma för att

komma över. Kom ihåg att rollpersoner som saknar färdigheten Simma på sitt rollformulär, kan inte simma. Glöm inte bort reglerna för drunkning ifall de skulle behövas.

Att flyga över bäcken

Fåglar kan flyga över bäcken. Nackdelen för de småfåglar som får förekomma som rollpersoner är att de kan endast bära djur stora som näbbmöss. En fågel skulle kunna bära med sig ett rep eller något som tillåter de övriga rollpersonerna att ta sig över bäcken. Man kan också tänka sig att en fågel släpar ett större smådjur genom vattnet, över till andra sidan. För att släpa en båt eller ett större djur än en näbbmus krävs det en lyckad kontroll mot färdigheten Flyga, annars kraschar fågeln i vattnet och riskerar att börja drunkna.

Att bygga ett flytetyg

Det går förstås att finna pinnar som flyter, men för att kunna ta sig över bäcken behöver rollpersonerna något bastantare, en flotte. Att bygga en improviserad flotte av något slag innebär en kontroll mot färdigheten Uppfinna. Ifall ingen rollperson har färdigheten Uppfinna så genomför de kontrollen på FN 0. Varje stödjande rollperson ger +1 i CL.

Misslyckas kontrollen är det uppenbart att flotten inte kommer att hålla hela vägen över bäcken. Som alltid kan rollpersonerna i så fall försöka sig på att bygga en till, och kanske bättre, flotte med -1 på CL.

Att leta en vadplats

Vem som helst kan konstatera att det är omöjligt för ett smådjur att vada över bäcken just där rollpersonerna står. För att hitta en vadplats måste rollpersonerna lägga några timmar på att leta uppströms eller nedströms och lyckas med en kontroll mot färdigheten Speja.

Ifall kontrollen lyckas hittar de en plats där bäcken smalnar av något och förefaller avsevärt grundare. Dessvärre blir bäcken stridare över vadstället.



För att vada över bäcken utan problem måste en rollperson lyckas med en kontroll mot sin STY. Lyckas kontrollen är allt gott och väl. Misslyckas kontrollen tappar hon fotfästet och sveps iväg av bäcken. Ifall hon då inte har någon form av livlina och inte kan simma kommer hon att börja drunkna.

Stenen

När rollpersonerna väl tagit sig över bäcken kan de se nästa riktmärke i fjärran. Den stora stenen med den speciella formen. Det är bara en kort promenad till dit.

Väl framme vid stenen kan de börja leta efter den lilla jordkulan som enligt skattkartan döljer skatten. Låt återigen alla rollpersoner slå för färdigheten Speja. Den rollperson som lyckas har fått syn på hålan med skatten en bit bort.

Hålan med skatten

Hålan som enligt kartan innehåller Arabalt Vitpäls skatt är ligger i en enkel sluttning. Det är så mörkt inne i hålan att en del smådjur som beger sig in dit inte kan se. Möss och råttor kan se i mörker men inte igelkottar, småfåglar och grodor. För att ta sig in i hålan utan att slå sig fördärvad måste de smådjuren skapa ett slags lyse. De kan

improvisera en fackla eller, ifall de har med sig en, använda en lykta av något slag.

Robin Halvtå anländer

När rollpersonerna känner sig redo kan de börja ta sig ner i hålan. Tråkigt nog anländer just då Robin Halvtå.

Slå en kontroll mot alla rollpersoners CL för Speja eller Lyssna. De rollpersoner vars kontroll lyckades har hört eller sett Robin Halvtå och hans tre kumpaner (Melinda, Hampe och Torund) närma sig. Robin är inte på sin vakt, för han har hittat den döde Edmund (där rollpersonerna fann honom) och tror att ingen annan är ute efter skatten.

I det här läget kan det hända lite olika saker beroende på ifall rollpersonerna gömmer sig eller inte. Ifall rollpersonerna gömmer sig så står det dem fritt att kliva fram ur sitt gömställe och avslöja sig för Robin Halvtå och hans kumpaner när de vill.

Robin Halvtå

Robin är en förhållandevis hederlig rövare. När han gett sitt ord håller han det.

Art: Mus

STY: 11

SNA: 7

TÅL: 10

KUN: 6

FÖR: 7

STO: 1

SKA: 10

KP: 0

Med: 21

Död: 31

SV: Lätt rustning SV1

Svärd CL 8, AV +4

Pilbåge CL 7, AV +4, räckvidd 20

Desarmera fällor 7

Undvika 7

Smyga 7

Speja 6

Gömma sig 8

Hota 6

Ljuga 7

Råkurr 8

De tre kumpanerna (Melinda, Hampe och Torund)

Dessa tre har samma grundegenskaper och färdigheter, därför listas de som en enda rollperson. Men de är tre helt fristående rollpersoner. De lyder Robin i allt han säger.

Art: Mus

STY: 8

SNA: 7

TÅL: 8

KUN: 5

FÖR: 7

STO: 1

SKA: 8

KP: 0

Med: 16

Död: 24

SV: Lätt rustning SV1

Svärd CL 6, AV +4

Pilbåge CL 7, AV +4, räckvidd 20

Undvika 6

Smyga 7

Speja 7

Gömma sig 7

Hota 6

Ljuga 7

Råkurr 6

Ifall rollpersonerna gömmer sig

Ifall rollpersonerna vill gömma sig för Robin Halvtå ska du slå ett motståndsslag mot Robin Halvtås CL i Speja och var och en av rollpersonernas färdighet Gömma sig. Ifall Robin lyckas med sitt motståndsslag så kommer han att få syn på rollpersonerna och uppmana dem att komma fram. Ifall han misslyckas så har han inte sett dem.

Robin kommer att sända in sina medhjälpare att hämta guldet i hålan. Han är så pass samvetslös att han vet att de mycket sannolikt kommer att falla offer för Arabalt Vitpäls fällor, vilket innebär

att det blir desto färre tassar att dela skatten mellan. Själv kommer Robin att stanna utanför hålan och hålla vakt.

Ifall rollpersonerna inte avbryter Robin och hans kumpaner så kommer Robin och alla hans kumpaner att stryka med av fällorna i hålan. Melinda kommer att råka utlösa råttfällan och dö av detta. Hampe och Torund kommer att råka falla ner i gropen med vassa pålar och där möta sitt öde.

Robin kommer sedan på egen hand försöka bärga skatten. Han kommer själv tråkigt nog att råka utlösa den tredje fällan och få det fallande blocket över sig. Därmed avlider även Robin, och rollpersonerna måste ta sig in och hämta skatten på egen hand ifall de vill ha den.

Ifall rollpersonerna inte gömmer sig

Robin Halvtå kommer först att bli väldigt förvånad över rollpersonernas närvaro. Han presenterar sig som stråtrövare och nämner att skatten rätteligen är hans. Men han kan tänka sig att kompromissa med rollpersonerna. Han föreslår att i fall de tar sig in i hålan och hämtar ut skatten lovar han att de kommer att få en andel av den.

Det är mycket möjligt att rollpersonerna inte tror på honom. Men han har gett sitt ärliga ord. Ifall rollpersonerna kommer ut med skatten kommer han att ge dem en andel var av den. Å andra sidan räknar han kallt med att inte alla spelarnas rollpersoner kommer att klara sig levande förbi fällorna. Ifall rollpersonerna går med på att hämta ut skatten så stannar Robin och hans kumpaner kvar utanför hålan och väntar på att rollpersonerna antingen ska falla offer för fällorna, eller komma ut ur hålan igen med skatten.

Men som sagt: oavsett ifall rollpersonerna tror på honom eller inte, ifall de lyckas bärga skatten så kommer Robin Halvtå att ge dem en andel var av skatten.

Strid med Robin Halvtå och hans kumpaner

Ifall rollpersonerna av någon anledning tar till vapen mot Robin Halvtå och hans kumpaner

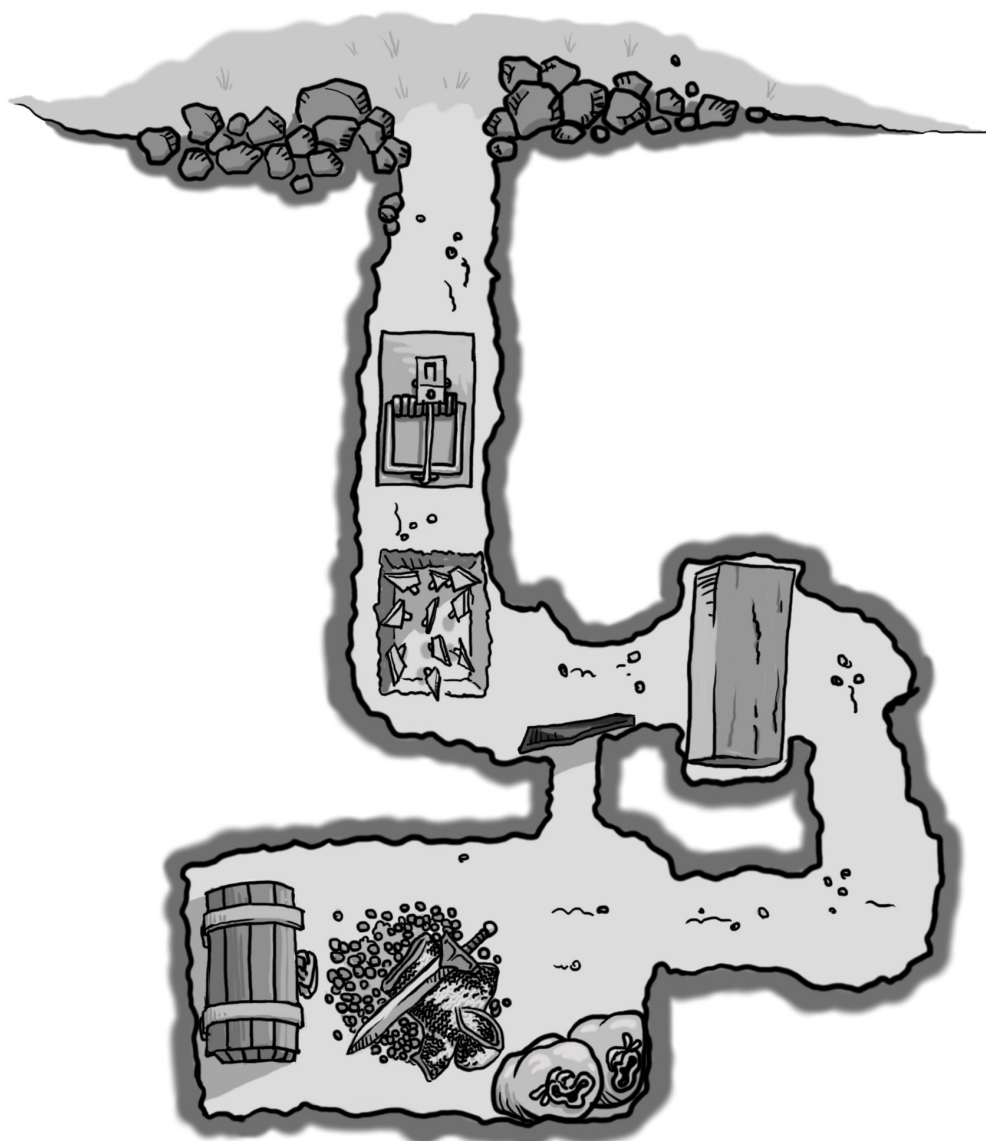
så uppstår det en vanlig strid. Ifall tre av Robins "gäng" faller så kommer den återstående rövaren att sluta strida och försöka fly.

Fällorna i hålan

Hålan sträcker sig rakt in i kullen. Därinne väntar det ett antal fällor, men det är troligtvis inte rollpersonerna medvetna om. Ifall de inte ser upp råkar de utlösa dem och då kan det sluta illa.

Det är en förhållandevis trång gång och även ifall två smådjur kan passera förbi varandra i gången kan man inte röra sig framåt mer än en i taget. Därför kommer rollpersonerna att röra sig på led.

Karta över Arabalts skattgömma



Be dina spelare ange i vilken ordning de går in i hålan. Skriv upp i vilken ordning de går. Det är viktigt eftersom du som spelledare måste hålla ordning på vilka rollpersoner som går först och upptäcker, eller råkar utlösa, fällorna.

Råttfällan

Ett par decimeter in i gången ligger den första fällan. Det är en råttfälla begravd strax under marken. Alla som kliver på den kommer att råka väldigt illa ut. Svårigheten för rollpersonerna är först att upptäcka fällan. Sedan att desarmera den.

Slå en kontroll mot CL i färdigheten Speja för de två rollpersoner som går längst- och näst längst

fram, för att se ifall de upptäcker fällan. Det är bara de två som har möjlighet att upptäcka den. Ge +1 i CL ifall spelaren uttryckligen letar efter fällor. Om kontrollen är lyckad får rollpersonen syn på fällan innan den utlöses. Ifall ingen lyckas med sin kontroll kommer den rollperson som går först att råka utlösa råttfällan.

Den rollperson som råkar utlösa råttfällan kommer inte att ha någon möjlighet att undvika utan emottar omedelbart ett anfall med CL 12 och AV +10. Endast på ett Automatiskt Misslyckande kommer fällan att missa sitt mål.

Ifall rollpersonerna får syn på fällan måste de försöka desarmera den. De ser att det är en råttfälla begravd under marken. Spelarna kan själva mycket väl vara förtrogna med hur man bäst desarmerar en råttfälla utan att skada sig själva, men eftersom rollpersonerna är smådjur är det inte lika säkert att de kan genomföra det utan att skada sig själva. För att desarmera fällan måste en rollperson lyckas med en färdighetskontroll mot färdigheten Desarmera fällor. Lyckas kontrollen innebär det att fällan utlöses utan att någon kommer till skada.

Ett misslyckad kontroll innebär att rollpersonen misslyckas med att desarmera fällan. Hon får göra ett nytt försök med -1 i CL ifall hon vill.

Vid en Särskilt Misslyckad kontroll utlöses fällan som om den stackars rollpersonen själv trampat på den. Det vill säga ett anfall med CL 12 och AV +10.

Gropen med skalpellspetsar

Nu kanske rollpersonerna tror att de kan slappna av, men riktigt så väl är det inte. Ett par decimeter efter råttfällan har Arabalt Vitpäls riggat ännu en lömsk fälla. En övertäckt grop (en pappersbit med ett tunt lager jord på sig) med sylvassa skalpellspetsar i botten.

Återigen måste de två rollpersonerna som går längst- och näst längst fram lyckas med en kontroll mot färdigheten Speja för att få syn på fällan.

Ifall kontrollen misslyckas kommer den rollperson som går först att klampa rakt i fällan. Vilket innebär ett kort fall på en decimeter, men sedan landar man rakt på sex sylvassa skalpellspetsar. Resultatet för den olycklige är 1T6 separata anfall med CL 9 och AV +3. Slå anfallen precis som om det var strid. Den olycklige som fallit ner i fällan får inte undvika anfallen. Rustningar skyddar som vanligt.

Ifall kontrollen lyckas så upptäcks gropen i tid för att inte råka falla ner i den. Därefter kommer problemet att ta sig förbi och samtidigt undvika att falla ner på skalpellbladen.

Antingen kan man hoppa över gropen med färdigheten Hoppa. Eftersom det är så trångt i gången krävs en kontroll mot färdigheten. Misslyckas hoppet faller man ner i gropen precis som om man utlöst fällan.

Eller så kan man ganska enkelt klättra ner i gropen och helt sonika plocka bort skalpellbladen. Då är det en smal sak att klättra förbi gropen. Ingen kontroll mot färdigheten Desarmera fällor krävs.

Fallande blocket

Ännu är provningarna inte över. Gången svänger av och ytterligare några decimeter bortom kröken väntar nästa fälla. Det löper en tunn fiskelina tvärs över gången. Den som vidrör fiskelinan utlöser en fälla där ett tungt block (en stor tegelsten) faller ner och mosar stackaren under.

Återigen är det dags för de två rollpersonerna som går längst fram att slå en kontroll mot färdigheten Speja för att upptäcka fällan.

Ifall kontrollen misslyckas råkar den rollperson som går först utlösa fällan. Det fallande blocket räknas som ett anfall med CL 12 och AV +12.

Eftersom det fallande blocket är lite långsamt får rollpersonen som utlöser fällan försvara sig mot fällans "anfall" med färdigheten Undvika. Hon kan alltså lyckas utlösa fällan och ändå klara sig helskinnad genom att kasta sig undan från den fallande tegelstenen.

Ifall fällan upptäcks i tid kan en kontroll mot färdigheten Desarmera fällor desarmera fällan. Då stagar rollpersonen upp blocket och klipper av fiskelinan.

Vid ett Särskilt Misslyckande råkar rollpersonen aktivera fällan och "anfälls" av det fallande blocket.

Den hemliga gången

En tråkig bieffekt av det fallande blocket är att gången blir blockerad. Självklart ville Arabalt Vitpäls kunna ta sig fram till sitt guld även ifall denna fälla utlösts. Därför har han byggt en hemlig gång runt det fallande blocket. Ifall rollpersonerna börjar leta efter vägar runt blocket så är det mycket möjligt att de hittar den hemliga gången.

Slå i så fall en kontroll mot CL för Speja för alla rollpersoner som letar. Ifall kontrollen lyckas har den rollpersonen hittat den hemliga gången runt fällan med det fallande blocket.

Den hemliga gången består av en pappskiva ställd mot väggen, den är täckt av ett tunt lager jord så att den inte ska synas. Har man väl hittat den "falska väggen" är den lätt att flytta på. Sedan är det bara att slingra sig igenom det ganska trånga passaget.

Skattkammaren

Bortom det fallande blocket svänger gången av igen, men därefter mynnar den ut i en stor håla där en stor skatt ligger i en hög och glimmar och glittrar av guld och ädla stenar.

Skatten består av:

En stor hög med $8T6 * 10\ 000$ pengar.

Ett svärd av mycket hög kvalitet därför har den AV+5. Den är värd 8000 pengar.

En tung rustning som är så välsmidd att den bara har CL-modifikation -1. Övriga värden är precis som vanliga tunga rustningar. Den är värd 25 000 pengar.

Äventyret avslutas

När rollpersonerna kommer ut ur hålan med skatten så kommer Robin Halvtå vilja att man delar upp skatten mellan sig omedelbart. Det innebär ett par timmars pengärbakning. Svärdet och rustningens värde tas upp som en del av skatten.

Slå samman antalet spelare med antalet rövare (4 st. Robin, Melinda, Hampe och Torund). Det är hur många delar skatten ska delas upp i.

Räkna samman värdet av pengarna i skatten, plus 8000 för svärdet plus 25 000 för rustningen. Dela med antalet delar skatten ska delas upp i.

Sedan får spelarna och rövarna komma överens om vem som får svärdet och rustningen som en del av sin andel av skatten. Rövarna är inte så intresserade av vare sig svärdet eller rustningen. De planerar att dra sig tillbaks från rövarlivet och sätta sprätt på pengarna. Då behöver man varken rustning eller svärd.

När skatten är uppdelad beger sig rövarna iväg åt sitt håll och rollpersonerna beger sig förmodligen på väg hem igen.

Därmed är äventyret avslutat.

Erfarenhet

Ge alla rollpersoner en erfarenhetspoäng. Ifall spelet tog mer än ett speltillfälle att spela igenom, dela ut en erfarenhetspoäng vid slutet på varje spelmöte. Med denna erfarenhetspoäng kan de köpa en helt ny färdighet till sin rollperson på N1, eller öka en redan existerande färdighets N med ett steg och därmed höja sin CL.