

OST OCH ÖRHÄNGEN

Ett äventyr till Tassar & Morrhår av Nils-Erik Lindström.

Om äventyret

Äventyret är ämnat för 3 till 5 modiga smådjur. Rollpersonerna har användning av färdigheterna Gömma sig, Tränga sig igenom, Klättra, Människokunskap och Smyga. Det är fullt möjligt att ta sig genom äventyret utan att hamna i slagsmål.

Sammanfattning för SL

Rollpersonerna kontaktas av Petronella Örtofs. Hon är en av de rikaste medborgarna bland ladugårdsmössen och ska gifta sig om ett par dagar med Arthur Solros. Petronella vill hålla en oförglömlig bröllopsfest med exotiska ostar från människovarelsernas hus. Dessutom vill hon ge sin blivande make en bröllopsgåva som är oslagbar. Petronella är rik nog att betala några modiga smådjur för att de ska stjäla exotisk ost och honmänniskans örhängen att ge bort till sin blivande brudgum.

Om rollpersonerna tar på sig uppdraget kan de ta sig in genom råttornas rike (och dyka upp i källaren). Genom att klättra in via ventilationen (och dyka upp i skafferiet) eller kanske genom att ta sig in genom Sash kattlucka (och dyka upp i köket).

Problemen blir värre inuti människovarelsernas hus. Sash kommer hem mitt i rollpersonernas inbrott. Dessutom råkar rollpersonerna på kollisionskurs med en trupp råttor som också är på jakt efter människovarelsernas ost.

Äventyret börjar

Antingen är en av rollpersonerna är god vän med Petronella Örtofs, en av de rikaste medborgarna bland ladugårdsmössen, eller så känner de någon som är god vän med henne. I vilket fall som helst kontaktas rollpersonerna av Petronella. Hon bjuder hem dem på en bit ost och ett affärsförslag.

Förslaget

Hemma hos Petronella möts rollpersonerna av en tjänare i dörren. De leds sedan in till "Fröken Örtofs" som hälsar dem välkomna och bjuder dem på god konjak i ett av sina stora vardagsrum. Petronella förhör de av sällskapet hon inte redan känner lite om vad de heter och vad de är duktiga på. Sedan tar hon till orda om affärsförslaget:

"Som ni alla vet har jag ett tag nu delat mitt liv med en underbar mus, Arthur Solros. Vad ni inte vet är att vi igår kväll bestämde oss för att gifta oss. Bröllopet ska stå om en vecka. Vår bröllopsfest kommer att slå alla andra kalas på fingrarna. Dessutom kommer jag att ge min älskade mus en bröllopspresent som är oslagbar. 'Vad menar hon då?' Tänker ni. Jag tänker bjuda på exotisk Comté-, Reypenaer- och Gruyèreost. Det har ni aldrig smakat va? Dessutom tänker jag, och det här får ni inte berätta för någon, ge Arthur honmänniskovarelsernas guldörhängen i bröllopspresent. 'Hur ska hon lyckas med det?' Tänker ni då. Jo, det ska jag tala om. Jag ska leja er att bryta er in till bonden. Stjäla en rejäl bit av varje ost och stjäla örhängena från människovarelserna. Jag vill ha minst en säck ost av varje slag, och jag vill ha båda honmänniskovarelsernas guldörhängen. Förslagsvis gör ni er stöt mitt i natten, då sover människovarelserna, och Sash är ute och strövar om ni har tur. Jag är villig att ge er 200 pengar per svans ifall ni återkommer med ostarna och 500 pengar per svans ifall ni återkommer med båda guldörhängena. Nå vad säger ni?"

Förhoppningsvis accepterar smådjuren uppdraget.

Proviantering

Rollpersonerna bör ta chansen att införskaffa den utrustning de kan tänkas behöva för att bärga ost och vigselringar. Utrustningen kan röra sig om änterhakar och långa snören. Stora säckar att bära osten och örhängena i. Möjligtvis vapen eller bräckjärn av något slag. Petronella Örtofs kan tänka sig betala för all utrustning som rollpersonerna behöver, men hon kommer aldrig betala

för fin eller lyxig utrustning. Hon betalar bara för "normalkvalitet" (det vill säga de priser och den kvalitet som anges i regelbokens utrustningstabeller). Örtofs blev inte en av de rikaste mössen i Bortomberga genom att vara slösaktig.

Vägar in till människovarelsernas boning

Genom kattluckan

Det går att knuffa upp kattluckan för att ta sig in i människovarelsernas boning men den är trög. För att lyckas med det måste smådjuren vara starka nog. Slå motståndsslag med rollpersonens STY som det aktiva värdet och med CL 10 i passivt värde för att baxa upp kattluckan. Rollpersonerna får hjälpas åt enligt reglerna för stödjande kontroller.

Ett smådjur som tar sig in genom kattluckan hamnar i rum 5, köket på kartan över människoboning i regelboken.

Genom ventilationen

Alla smådjur har hört rykten om att det leder ett ventilationsrör rakt in i skafferiet från utsidan av huset. Det ryktet är sant. Från utsidan av husets ena hörn leder ett ventilationsrör rakt in i skafferiet (rum 7 i kartan över människoboning i regelboken). Ventilationen består av ett rör med en fläkt som på utsidan slutar i ett galler för att hindra smådjur att ta sig in.

Ett skickligt smådjur kan klättra upp till ventilationen genom att lyckas med fyra kontroller mot färdigheten Klättra. Enklaste sättet att sen få upp sina vänner är att fästa ett 2 meter långt snöre i gallret som de enkelt kan klättra via eller hissas upp med.

När smådjuren är uppe vid ventilationen måste de använda färdigheten Tränga sig igenom för att ta sig förbi gallret.

Därefter följer en värre utmaning. Bakom gallret snurrar fläkten. Den måste stoppas innan man kan ta sig förbi den. Ett smådjur med något verktyg att kila fast eller skada fläkten med kan

stoppa den genom att lyckas med en kontroll mot Desarmera fällor.

Ett smådjur som av någon anledning kommer åt fläkten kommer ta skada som ett anfall med CL 12 och AV +6. Rustningar skyddar normalt.

Gå via råttornas rike

Rollpersonerna kan ta sig in till råttornas rike och därigenom ta sig in till människoboning. Först och främst innebär det att de måste betala tull för att över huvud taget träda in i råttornas rike, en måltid mat per smådjur. Därefter måste de betala ytterligare en måltid mat för att få lämna riket in mot människoboning.

Låt rollpersonerna bekanta sig med Jorm Halvtands dystra och råa lokaler. Utsätt dem för stöddiga och hotfulla råttsoldater från Svarta Gardet och låt dem förstå att det inte är så roligt för de livegna längst ner i råttornas samhällshierarki.

För att hitta upp till människoboning måste smådjuren anlita en guide. Guiden kommer vilja ha 10 pengar för att visa rollpersonerna rätt, och kommer inte vänta på att de kommer tillbaka. Guiden kan mycket väl vara en medlem av råttornas vaktstyrka som inte har något emot att tjäna en extra slant.

Ifall rollpersonerna kommer in från råttornas rike kommer de dyka upp genom den torra sifonen vid arbetsytan (rum 15 i kartan över människoboning i regelboken).

Därefter måste rollpersonerna ta sig upp för trappen och fram till skafferiet och sovrummet. Vilket innebär en hel del klättrande och smygande.

Andra sätt att ta sig in

Rollspelarna kommer alltid hitta på något smart sätt för ett par smådjur att ta sig in i ett hus som inte går att förutsäga. Kanske försöker de osedda slinka in genom dörrspringan när människorna någon gång råkar öppna dörren. Eller varför inte klättra in genom husets skorsten.

Låt rollpersonerna försöka alla vägar in de kan komma på. Var logisk med vilka följer det får.

Klättrar de in genom skorstenen kan de komma ut i köket eller husets värmepanna. Försöker de smita in medan människovarelserna är vakna så måste de se till att göra det osedda.

Inne i människoboningen

Det finns två ställen dit smådjuren måste ta sig för att slutföra äventyret, skafferiet och Peter och Annas sovrum. Det spelar ingen roll i vilken ordning rollpersonerna tar sig dit, eller ifall de delar på sig och letar på båda ställen samtidigt. Händelserna som ska hända på båda ställena kan mycket väl inträffa samtidigt.

Inne i skafferiet

Inne i skafferiet ligger ostarna på en bricka inuti en ostkupa av glas. Problemet är att kupan är väldigt tung för en mus. I princip finns det bara två sätt att ta sig till ostarna, antingen krossa glaskupan på något sätt eller lyckas lyfta upp den.

Lyfta kupan

För att lyfta på kupan måste en rollperson lyckas med ett motståndsslag med sin STY som det aktiva värdet och med CL 14 som det passiva värdet. Rollpersonerna får hjälpas åt att lyfta, se reglerna för stödjande kontroller i regelboken. Ifall de lyckas konstruera en hävstång av något slag får den aktive rollpersonen CL +3.

Krossa kupan

Dels kan rollpersonerna helt sonika anfalla kupan med sina vapen, men kupan spricker inte förrän den fått 60 KP i skada. Den har SV 5, så det kommer ta ett tag och kräva ett antal rejält hårda slag innan den spricker. När kupan har fått 60 KP i skada går den sönder så pass mycket att ett hål stort nog för ett smådjur bildas.

Alternativt kan smådjuren knuffa ner hela brickan på golvet. Det kommer leva om när ostkupan brakar i backen, men det kommer gå att komma åt ostarna. Att knuffa ner brickan är precis som att lyfta kupan ett motståndsslag mot rollpersonens

STY som det aktiva värdet och med CL 12 i passivt värde. Rollpersonerna får hjälpas åt enligt reglerna för stödjande kontroller. Ifall de lägger något runt, som tandpetare, spjut, eller motsvarande under brickan rullar den mycket lättare. Den aktive rollpersonen får då CL +3 på sin kontroll.

Väcka människovarelserna

Ifall kupan tas sönder genom att knuffas i backen lever det om så mycket att människovarelserna vaknar och kollar vad oväsendet kommer från.

Ifall rollpersonerna inte skyndar sig att sno åt sig ostarna kommer bonden in i skafferiet, ser ostarna på marken och kastar dem i soptunnan under diskbänken i köket. Förhoppningsvis ser smådjuren till att hålla sig gömda under den tiden, annars kommer bonden börja jaga dem.

Oväntat besök i skafferiet

Just när rollpersonerna håller på som bäst med att ta sig in i ostkupan kommer fem råttor in i skafferiet genom att tränga sig in under dörren. De leds av råttan Eskil Sote. Han och hans fyra kollegor har snappat upp ett rykte att bonden ska ha goda lyxostar i sitt skafferi. Han tänker liksom rollpersonerna försöka komma över osten.

Eskil börjar med att kräva att rollpersonerna lämnar skafferiet. Ifall de inte går med på det kommer han hota att öppna eld mot dem med sina mäns pilbågar. Om det blir strid kommer eskil försöka nå rollpersonerna, om nödvändigt genom att klättra upp för hyllorna skyddad av kumpanernas pilbågseld. Rollpersonerna befinner sig förmodligen vid osten på högsta hyllan i skafferiet, vilket Eskil vet ger dem en fördel i strid. Därför kan Eskil lockas till förhandling istället för att slåss. Rollpersonerna kan förhandla till sig att de får ta den ost de kan bära i de behållare de har med sig, det som är kvar av osten räcker till råttorna ändå. Men ifall rollpersonerna beter sig så att Eskil börjar känna sig lurad eller förnämad av dem kommer han bli så arg att han anfaller rollpersonerna oavsett vad som avtalats.

In i människovarelsernas sovrum

Människovarelserna Peter och Anna sover på bottenvåningen (rum 4 i kartan över människoboningen i regelboken). Ljudliga snarkningar hörs därifrån ifall det är natt. Dörren in dit är stängd. Men ett smidigt smådjur kan använda färdigheten Tränga sig igenom för att lirka sig in genom springan under dörren. Alternativt kan man med mycket möda klättra upp till och lirka med dörrhandtaget (färdigheten Människokunskap) och på så vis få upp dörren.

De sovande människobestarna

Ifall det är natt sover människovarelserna så djupt att smådjuren inte behöver smyga för att låta bli att väcka dem. Tvärtom kan de komma undan med ganska mycket oväsen innan människovarelserna vaknar. Men berätta inte det för spelarna, låt dem oroa sig över att råka väcka människobestarna.

Ifall människobestarna trots allt skulle vakna så får rollpersonerna en chans att gömma sig medans människobestarna gnuggar sömnen ur ögonen. Ifall människobestarna därefter får syn på smådjuren kommer de att börja jaga dem. I värsta fall dras Sash också in i jakten. Då är de stackars smådjuren riktigt illa ute.

Guldet i sovrummet

Honmänniskovarelserna, Anna, har tagit av sig sina guldörhängen och lagt dem i en liten skål på nattduksbordet invid sin säng. För att komma åt dem måste smådjuren klättra upp på nattduksbordet, vilket kräver en lyckad kontroll mot färdigheten Klättra.

Det är förhållandevis lätt att få ner örhängena från skålen. Det är enkelt att fira ner dem, eller helt sonika släppa ner dem på golvet.

Sash kommer hem

...och just när rollpersonerna hittat guldörhängena hör de ett "klapp" från kattluckan på bakdörren i köket. Det är Sash som just kommit

hem. Den insikten borde få en kall kår att löpa längs de flesta smådjurs ryggar.

Det första Sash gör när hon kommit in är att dricka lite vatten och knapra i sig lite hårdfoder från sin matskål i köket. Därefter kommer hon att, på katters självsäkra vis, lunka in i varje rum på bottenvåningen som hon kan komma in i. Ifall dörren till där smådjuren befinner sig råkar vara öppen gör rollpersonerna bäst i att gömma sig och ligga stilla. Alternativt är sovrumsdörren fortfarande stängd och Sash kan inte komma in i rummet, men med Sash lös i huset, hur ska då smådjuren komma ut?

Ifall Sash får syn på smådjuren kommer hon jaga efter dem. Då blir det jakt på liv och död. Detta är en livsfarlig situation för smådjuren.

Ifall Sash inte får syn på något som retar henne så lunkar hon tillbaks in i köket och lägger sig att sova på köksgolvet vid sin kattlucka.

Eftersom Sash blockerar utgången från människodjurens boning måste smådjuren hitta på något smart sätt att smyga sig förbi Sash, eller lura iväg henne, så att de kan ta sig ut.

Den problematiska återfärden

Oavsett om Sash är hemma eller inte måste rollpersonerna komma på en plan för hur de ska få hem osten och guldörhängena. Exakt hur de gör det är upp till spelarna. Visa dem kartan över huset, låt dem skapa en plan och försöka genomföra den.

Möjliga utgångar

Människovarelseboningen innehåller ett antal möjliga utgångar. Det är mycket möjligt att spelarna kommer på en plan som detta äventyr inte planerar för. Vilket är helt som det ska, låt dem använda sin fantasi.

Klättra ut genom luftkonditioneringen

Det går till på samma sätt som att klättra in via luftkonditioneringen, men åt andra hållet.

Klättra ut genom kattluckan

Precis som med luftkonditioneringen fungerar kattluckan likadant om man tar sig ut ur huset som när man tar sig in. Smådjuren måste göra ett motståndslag med sin STY mot kattluckans tyngd.

Ifall Sash ligger och sover på köksgolvet måste man samtidigt lyckas med en kontroll mot färdigheten Smyga för att inte väcka henne.

Klättra ut genom skorstenen

En lång men förhållandevis enkel klättring. Det är lätt att hitta grepp för tassarna. Slå enbart 5 kontroller mot färdigheten Klättra för att lyckas klättra upp till skorstenens mynning. Smådjuren kan klättra in i skorstenen från ventilationen ovanför spisen (väck inte Sash) eller värmepannan i människoboningens källare.

Åter genom råttornas rike

Det går utmärkt att resa åter genom råttornas rike. Vakterna vill ha en femtedel av osten i tull, plus motsvarande en måltid mat för varje smådjur som passerar genom deras rike.

Belöningen

Ifall rollpersonerna återkommer till Petronella Örtofs med ostarna och guldringarna betalar hon dem 200 pengar per huvud ifall de har tillräckligt mycket av alla tre ostarna. Hon betalar ytterligare 500 pengar per huvud ifall de har med sig guldörhängena.

Dessutom får rollpersonerna en erfarenhetspoäng för varje spelmöte som det här äventyret tagit dem att genomföra.

Bröllopet? Självklart får rollpersonerna hedersplatser vid bröllopet. Petronella Örtofs och hennes brudgum är väldigt tacksamma mot dem. Möjligtvis kommer Petronella i framtiden med fler uppdrag åt dem. Men det är helt andra äventyr än detta och de får spelas vid ett annat tillfälle.

SLP**Petronella Örtofs**

Art: Mus

STY: 6

SNA: 7

TÅL: 6

KUN: 8

FÖR: 7

STO: 1

SKA: 6

Med: 12

Död: 18

Vapen: Inget

Djurhistoria 7

Kasta 6

Klättra 7

Köpslå 12

Speja 8

Lagkunskap 7

Läsa och skriva 10

Människokunskap 6

Undvika 7

Vett och etikett 9

Petronella Örtofs har lärt sig att köpa sig det hon vill ha. Hon har blivit stenrik genom att köpa och sälja mat och hittegods till såväl ladugårdsmössen som råttorna och de fria mössen. Örtofs har ständigt "fyndjägare" ute i skogen som letar prylar och god mat att sälja.

Örtofs gillar att visa för sina besökare hur framgångsrik hon är. På många sätt fiskar hon efter andras beundran, även om hon inte förstår att det inte nödvändigtvis är materiell rikedom andra beundrar.

Petronella berättar ofta och gärna om vilka lyxvaror hon omger sig med "Den här konjaken är en Remy Martin". Hon är alltid välklädd och brukar berätta för sin omgivning hur exklusiva material kläderna är sydda av.

Sash

Art: Katt
 STY: 6
 SNA: 7
 TÅL: 8
 KUN: 7

FÖR: *
 STO: 3
 SKA: 9
 Med: 60
 Död: 80

SV: 2 (päls)
 Bett CL 7, AV +6
 Klösning CL 8, AV +5

Speja 6
 Smyga 8
 Gömma sig 8

Eskil Sote, råttledare

Art: Råtta
 STY: 8
 SNA: 8
 TÅL: 7
 KUN: 7

FÖR: 8
 STO: 1
 SKA: 7
 Med: 15
 Död: 22

Vapen: Svärd CL 9 AV +6
 Långbåge CL 7 AV+5 Räckvidd 30

Avståndsvapen 9
 Hota 9
 Klättra 8
 Köpslå 7
 Ljuga 9
 Närstridsvapen 10
 Smyga 8
 Speja 7

Eskil Sote är ledare över en fyrmannatrupp råttor. Som många råttor gör de allt de kan för att skaffa sig så mycket mat och pengar som möjligt. Det är ett effektivt sätt att överleva bland råttorna i kung Halvtands rike.

Eskil har inte mycket till övers för andra smådjur. Han är mest intresserad av att främja sina egna intressen. Å andra sidan är han praktisk i det att han föredrar att hota sig till det han vill ha istället för att ta till strid. Men han tvekar inte att ta till vapen ifall han måste.

Eskils fyra kumpaner: Atli, Halla, Sigrid och Vermund

Art: Råtta
 STY: 8
 SNA: 7
 TÅL: 8
 KUN: 5

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
 Ljuga 9
 Närstridsvapen 7
 Smyga 8
 Speja 7
 Tränga sig igenom 7

Eskils fyra underhuggare lyder och backar upp Eskil så gott de kan. I en stridssituation kommer de försöka fly ifall striden börjar gå illa för dem.