

# Ett vått mysterium



**Text och påhitt:** Johanna Fröjmark

**Bild och layout:** Daniel Lenneér

**Korrekturläsning:** Petrus Hallqvist

© svenilgames 2002



## Inledning

Det är en vacker vårdag i maj. Himlen är blå, åtminstone en fågel kvittrar och solen är lika gul och klar som brevbärarens postcykel.

Det entoniga bullrandet av en traktor som irrat sig in i trafiken är behagligt att lyssna till och klirret när ungdomsgänget på hörnet av gatan krossar skylfönster är också intressant. Spelarna har av någon anledning samlat sig hos en av dem, och sitter nu som bäst och dricker saft (ev. folköl om det finns ungar eller hårdrockare med) i trädgården.

Plötsligt får de höra ett rop på hjälp från ett av grannhusen, och de ser en mindre folkskara som samlats en bit bort.

När spelarna går närmare (vilket SL bör få dem att göra), hör de en förtvivlad röst som de känner igen som grannens, sötaren Engelbrekt Grötvarssons:

- Och när jag tittade in till henne i morse så var hon borta... stulen... hur skall jag klara mig utan Rosetta?

Här tystnar rösten, och när RP:na tränger sig igenom folkskaran, något som försvåras av ivriga snokare som står överallt och klickar med kameror och antecknar i sina små block, får de syn på Engelbrekt. Han hänger med huvudet och ser alldeles tillintetgjord ut. Hans stora, svarta helskägg döljer effektivt munnen, och han kliar sig på den nästan kala hjässan. Han har en stor potatisnäsa som han rynkar på lite då och då.

Först vill inte Engelbrekt släppa in någon i huset, eftersom han inte litar på någon efter denna stöld, men om spelarna lyckas med ett Fjäska- eller Du säger rätt slag, så låter han dem komma in. Annars kan de smyga runt huset och kika in genom ett fönster.

Engelbrekt bor i ett smalt, gult tvåvåningshus. Tapeterna är gamla, och möblerna ser ganska dammiga ut. Det enda som verkar nytt och rent är den öppna spisen.

Engelbrekt berättar att Rosetta var hans tama

rashamster, och att hon hade vunnit många priser i diverse utställningar.

Han öppnar en dörr till ett litet rum, och när de kommer in ser de att hela rummet är inrett som en hamsterbur. Hela golvet är fyllt med sågspån, springhjul finns utplacerade här och var, en platta ligger i mitten, uppdukad med åtminstone tio olika gnagarfodersorter, och i ett hörn står en vattenskål som liknar en fontän. Väggarna är överfyllda med prisrosetter.

Engelbrekt klarar inte av att vara kvar därinne, utan går iväg för att sätta på kaffe.

Om spelarna letar runt lite, vilket de bör göra, så hittar de snart en lapp som Engelbrekt missat. Den ligger bland maten. Där står: BERED ER PÅ SYNDAFLODEN! HÄ HÄ HÄ!

Bokstäverna är utklippta ur en tidning, och prydligt påklitrade på det vita papperet.

Engelbrekt kommer snart in med en kaffebricka, och ber dem att slå sig ned i vardagsrummet, där han snart berättar att han erbjuder en stor belöning till den som återfinner Rosetta i livet.

Om spelarna inte åtar sig uppdraget kan de gå hem och lägga sig, och äventyret är slut. Alltså bör de åta sig det.

## Äventyret börjar

Spelarna hinner knappt komma ut ur Engelbrekts hus förrän de möter den alldeles förkrossade bimbon Jessy som blivit bestulen på sitt allra käraste husdjur, den prisbelönta hummern Bambi. Efter lite flört från någon av de manliga spelarna visar hon upp en exakt likadan lapp som de just hittat hos Engelbrekt.

Strax därefter hör de en sprucken pensionärsröst kraxa från ett fönster på tredje våningen i huset bredvid dem:

- Audalia!

Sedan hörs ett väldigt brak. Det är pensionären som svimmat och fallit ut genom fönstret. Om inte spelarna lyckas med ett slag på Undvika, får de tanten i huvudet

och 1T3 i skada. När hon kvicknat till berättar hon att hennes utställningsko Audalia som brukade stå i badrummet, har blivit stulen. Snart singlar också ett papper ner, som tanten tappat i fallet, och spelarna känner igen den som likadan som de lappar de sett tidigare.

SL kan låta fler mystiska djurstölder förekomma, alla djur är prisbelönda och har vunnit otaliga utställningar.

Det finns olika spår att börja nosa i. SL bör se till att spelarna använder sig av någonting, annars kan det uppstå problem.

\* Klistret på papperet med bokstäverna luktar val, känner en uppmärksam spelare (SL bestämmer), och spelarna inser att limmet är gjort av valspäck. En annan spelare (SL bestämmer) råkar veta att "Elofs Valspäckslim o.Dyl" ligger i närheten. Elof, som är en pensionär, kan (efter mycket prat om ett oändligt antal gamla minnen) berätta att det var inne en mystisk man i svart för ett par veckor sedan och köpte valspäckslim. Han har tyvärr inte några av mannens uppgifter.

\* Ett antal punkare såg en svartklädd person hoppa från takås till takås då de var ute och målade konstverk mitt i natten för ca två veckor sedan. Han verkade bära på något som liknade en dammsugare.

\* En ledsen brevbärare berättar att han blev bestulen på hela sin tidningsväska en tidig morgon för två veckor sedan, då han skulle dela ut posten. Han hade inte känt igen gärningsmannen, eftersom denne var svartklädd från topp till tå och hade en svart nylonstrumpa över huvudet. I handen hade han hållit något som liknade ett hundkoppel. Det har aldrig hänt förut att tidningen inte delats

ut, så han kommer att underhålla dem med diverse klagovisor innan de kommer därifrån.

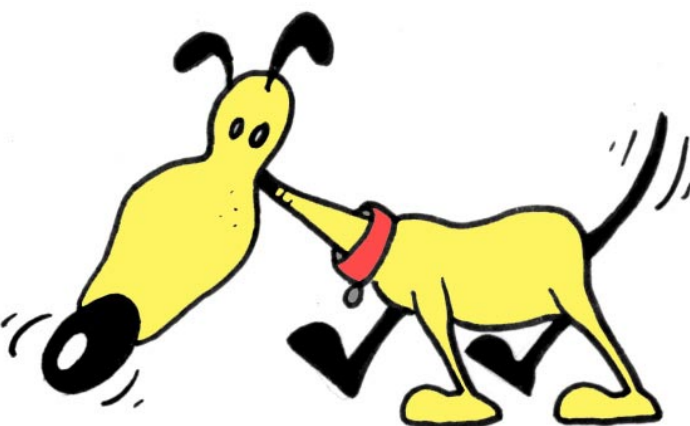
Efter att de upptäckt något av detta, i bästa fall alltihop, kan spelarna inte komma någonvar förrän det blir kväll. Under dagen rapporteras fler stölder, utställningsråttan Petrus, den prisbelönda ugglan Hohomer osv. När skymningen faller, är det lämpligt att SL får spelarna att gå ut på stan.

När de väl är ute, hör de snart ett underligt ljud, som om någon dammsög en bit därifrån.

Om de följer ljudet, kommer de snart till en liten avkrok, och de hör att ljudet kommer uppifrån taket på ett av husen.

Spelarna kan antingen försöka ta sig upp på taket genom att komma in i huset (slå sönder en ruta t.ex), eller genom att försöka klättra på utsidan av det. Om de försöker sig på det senare utan rep eller äntherake, kommer de att komma upp i jämnhöjd med det tredje av fem fönster, och där bli tagna för fönstertittare av en pryd pensionär som bankar på dem med ett paraply tills de faller ner, och får T6 i skada. Om de däremot går in i huset, kommer de att upptäcka att varken ljuset eller hissen fungerar, och de kommer att snubbla på diverse skurhinkar och bråte.

I vilket fall som helst kommer spelarna upp lagom för att se en svartklädd man med en dammsugare under armen försvinna över hustaken.





Spelarna bör förfölja mannen, annars kommer de att få göra om detta nästa natt.

När de sprungit en bit, spelarna bör lyckas med ett SMI-slag för att inte ramla ner och få T3 i skada och behöva ta sig upp igen, försvinner mannen ner i en taklucka, utan att ha upptäckt dem.

## **Mysteriet uppdagas**

När spelarna kommer ner efter den mystiske mannen genom takluckan, befinner de sig på en trappavsats ovanför en jättelik lokal. Alla fönstrena är svartmålade, och på golvet strövar massvis av djur omkring och äter på olika ställen. Det är ett kaos av råmanden, gnägganden, skällanden, pipanden och jamanden, och mitt i alltihop står den svartklädde mannen och skrattar ett vansinnigt skratt (SL bör simulera detta skratt för att förhöja effekten). På avsatsen står ett litet skrivbord, och på skrivbordet ligger en packe tidningar. Spelarna ser att många av orden har prydliga hål efter vissa bokstäver, och bredvid tidningarna ligger några vita pappersark. Och framför alltihop står en flaska med valspäckslim.

Om spelarna nu försöker smyga ner för trappan osedda, får de slå varsitt SMI-slag igen, men SL skall låta en av dem fumla och ramla ner för trappan i en jättelik kullerbytta. Om de ropar något, eller på annat sätt ger sig till känna, kommer mannen att öppna en falllucka i trappan, och de dimper ner i en höstack.

Den svartklädde mannen ler ondsint.

- Såå, ni har kommit för att stoppa mig? Stoppa mig i mitt livsverk? Jag skulle inte tro det.

Han skrattar satanistiskt igen.

- Mina herrar (och ev. damer), ni ser framför er den nya Noas Ark.

Han ser sig omkring som om han betraktar ett konstverk.

När spelarna pratat lite med mannen, kommer de fram till att han är totalt djävulsk och ondsint mot alla människor i hela värl-

den, men att han älskar djur. Han heter Noa Natan Nummelsson, och han har arbetat länge på detta projekt. Han har inrett hela garaget de befinner sig i som en båt med livbåtar och livbojar, och han berättar att han snart skall spränga dammbyggnaden som ligger en bit därifrån. Miljontals liter vatten kommer att strömma ut och dränka hela staden, medan hans garage lätt kommer att flyta upp. Alla människor kommer att dö, men ett par av varje djursort i staden har han räddat, och han skall göra om staden och befolka den på nytt. Befolka den med den enda sanna livsformen, det perfekta djuret! Förutom han själv då, som är den perfekta människan.

Efter varje ny sak som avslöjas, skrattar Noa djävulskt. Det kan ta ett tag att få honom att berätta allt detta.

Om spelarna frågar honom hur han gick till väga, kommer han stolt att berätta hur han använde en dammsugare med extra lång slang till alla smådjuren, som han stuckit ner genom skorstenarna. De andra hade han helt enkelt smugit sig in i husen och lett ut. Han hade haft lite problem med en ko i ett badrum, men efter att han filat ner hornen hade den kunnat komma ut genom dörren.

Han berättar också att han bara valde de vackraste exemplaren, eftersom de skulle föröka sig senare till ännu perfektare djur. Efter att spelarna fått veta allt detta, inser Noa att han berättat för mycket. Han sliter åt sig en högaffel, och går till attack. Spelarna kommer att få problem att besegra honom, eftersom det står djur överallt och är i vägen. De verkar hålla sig undan från Noa, men de är otroligt förtjusta i spelarna, och de svansar ideligen kring benen på dem eller slickar dem i ansiktet.

När spelarna till slut avvärpat Noa, eller när han förlorat tillräckligt många KP, tar Noa till flykten. Han tar en av hästarna i byggnaden, och galopperar iväg. Spelarna ser att han försvinner mot dammbyggnaden.

## Upplösningen

Spelarna bör ta upp jakten, annars blir de snart blöta. Om de försöker ta något djur att rida på, inser de att det bara finns en häst kvar, två tröga åsnor, två getter och två stora grisar som de eventuellt skulle kunna använda till riddjur. Gör de det, kommer de att få problem med att hästen är oinriden och kastar av dem hela tiden, åsnorna inte vill gå alls, getterna vill springa iväg åt alla håll utom dit de skall, och grisarna vill inte ha någon på ryggen, utan rullar sig ideligen. Alltså bör de ta sig fram till fots.

När de kommit halvvägs, ser de Noas häst, vilken inte heller verkar vara inriden, eftersom de ser en grop i leran, där hästen tydligen ansett att Noa passade. Snart ser de honom springa uppför kullen mot dammbyggnaden, ovanligt lerig.

Spelarna fortsätter antagligen jakten, och strax kommer de ut till dammbyggnaden. Noa springer ut på ovansidan av väggen som spärrar av vattnet. Den är ca 30 cm bred, och de ser att Noa placerat sprängämnen längst ut.

Om de följer efter, får de slå först ett SMI-slag, om det misslyckas får de slå ett Turslag för att se vilket håll de ramlar ned åt. Om de lyckas med turslaget, ramlar de ner i vattnet, men om de misslyckas, ramlar de 30 meter ner på skogen inunder dem. De fångas upp av en gran, och klarar sig undan med 2T6+4 i skada.

Försöker de skjuta på Noa med projektilvapen, får de slå ett Precisionsslag, och om de lyckas både med skottet och precisionen lyckas de träffa honom. Efter andra träffen, tappar han balansen och kryper ihop på kanten. Spelarna kan nu försöka krypa ut försiktigt efter honom.

Om spelarna lyckas ta sig ut till honom, kommer de inse att de inte kan använda sina vapen utan att riskera att falla ner, utan de får brottas med honom, en och en. SL kan slå några STY- och SMI-slag, de SMI-slag som misslyckas resulterar i att de kastas i vattnet.

Men SL skall låta Noa bli besegrad till slut, när han/hon finner det lämpligt. Spelaren som slåss mot honom för tillfället skall ramla i vattnet, men lyckas få Noa ur balans.

Noa står en stund och vacklar på kanten, men till slut faller han med ett skrik som avslutas med en dov duns. När spelarna kikar över kanten, ser de ett djupt håll i marken. Det ryker en aning från det.

Om SL är på ett djävulskt humör, kan han nu låta diverse incidenter inträffa medan spelarna försöker återbörda alla djuren till sina rätta ägare, som att några djur rymmer, andra föredrar att stanna i garaget bland maten, och några skapar kaos i staden på sin färd tillbaka, vilket spelarna får stå till svars för.

När Rosetta, den lilla, numera rufsiga, hamstern, överlämnas till Engelbrekt blir han överlycklig, men när han inser att djuret nog aldrig mer kommer att vinna någon skönhetstävling, slår han buttert igen dörren framför spelarna och går in för att piffa upp sin lilla älskling, och glömmer helt bort belöningen till spelarna.

Men bimbon Jessy blir så lycklig över att återfå sin Bambi, att hon betalar spelarna 100 kronor var, och pussar var och en av spelarna på kinden innan hon går.

Tyvärr råkar den gamla ägarinnan till kon Audalia se det hela, och tar sin chans att belöna spelarna utan att bli av med pengar, och ger dem också var sin puss. Hon går därifrån, förvissad om sin ungdomlighet, och spelarna får gå hem och duscha tre gånger innan de känner sig fräscha igen. Slutet gott, allting gott!



## **Spelledarpersoner**

### **Engelbrekt Grötvarsson:**

Karaktär: Sotare

Värden: Högt på STY, de andra medel.

Tillhygge: Inget

Övrigt: Högt i färdigheten Slagsmål.

### **Elof "Limmet" Spetorf**

Karaktär: Pensionär

Värden: Medelpensionär

Övrigt: Högt i färdigheten Fly.

### **Noa Natan Nummelsson:**

Karaktär: Rötägg

Värden: Höga siffror i SMI och STY, de andra medelbra.

Tillhygge: Högaffel

**De andra personerna som förekommer kan ha standardvärdena av sina respektive karaktärer.**