

# Primadonnans död



av Åsa Roos

Ett underhållande äventyr till Castle Falkenstein  
Äventyret tillhör 20,000-teckenprojektet

Illustrationen är hämtad från Public Domain  
Konstnär ej angiven vid källan



Läs mer om Creative Commons licensen på <http://creativecommons.org>

# Primadonnans död

# Castle Falkenstein

*“Primadonna försvunnen!” braskar löpsedlarna runtom hela världen. Den lilla damen med den stora rösten har försvunnit. Michelle Monastral, världsberömd och firad stjärna har blivit samtalsämnet i societetens finare kretsar, men inte för sin fantastiskt fenomenala röst, utan på grund av att man misstänker hennes något äldre, och det skall kanske också sägas, kraftigare rival, Dame Carlotta Cobolt för försvinnandet. “Primadonna gripen för dådet!” är mer vulgära rubriker regnar över de Wienska invånarna. “Carlotta Cobolt gripen!” står en annan rubrik. Det är förvånande att kultureliten överhuvudtaget orkar gå ut.*

*Men löpsedlarna har rätt. Michelle Monastral är verkligen försvunnen och den enda misstanke som finns landar på Dame Carlotta Cobolt, en operasångerska vars stjärna kanske inte så mycket dalar som att den uppnått en fixposition.*

---

## Caveat lector!

Primadonnans död är ett äventyr i 20.000 teckenprojektet och är därför något skissartat på sina ställen. Som spelldare kan det därför vara vettigt att läsa igenom hela texten och se huruvida du behöver fylla på någraområden för att ordentligt kunna spela äventyret.

Notera också att jag använder mig av en rad stereotyper till spelldarpersonerna. Om du är obekvämd med stereotyper, så känn dig fri att göra om både divorna, den kinesiska doktorn och övriga hantlangare. I just det här fallet har jag använt stereotyper eftersom det blir lite mer underhållande på det viset.

## Stämningen i äventyret

Primadonnans död är i första hand ett humoristiskt steampunkäventyr. Namn, beteenden och dylikt är resultat av den här inställningen. Äventyret är storslaget och glamoröst. Det pyser ånga ur maskinerna och det är magiskt.

Rollpersonerna skall ha roligt när de spelar och det är meningen att det skall gälla även spelldaren.

## Synopsis

“Primadonna försvunnen!” braskar löpsedlarna runtom hela världen. Ingen lyckas undgå den förskräckliga händelse som tilldragit sig under natten. Den lilla kvinnan med den stora rösten, operadivans Michelle Monastral har försvunnit från sitt hotellrum på Regency Palace hotel i Wien, och allt pekar på att det är hennes rival, dame Carlotta Cobolt, som gjort sig av med henne. Rollpersonerna råkar ha en långvarig om än tämligen ofrivillig vänskap med den otursdrabbade dame Carlotta. Hon kommer därför dagen efter försvinnandet och ber dem på sina bara knän att de skall göra efterforskningar i saken, samtidigt som hon med växande hysteri bedyrar sin oskuld. Hysterin kulminerar då polismästaren i Wien dundrar in hos rollpersonerna och kräver att få ta med sig dame Carlotta till polisstationen.

Eftersom rollpersonerna förhoppningsvis har både vett och hyfs faller det sig så att de ger sig ut på jakt efter den försvunna divan. Under resans gång kommer fler än en anomali att uppenbara sig. I divans rum finns till exempel inga metallföremål kvar. Allt har försvunnit inklusive de klädesplagg som innehåller någon form av metall.

# Primadonnans död

# Castle Falkenstein

## Stereotypfest?

Testa med att göra om den ondskefulla Dr. Kong till vit man á la Kivas Fajo i Star Trek The Next Generation, eller kanske till någon helt annan variant på samlare - så olik en skurk man bara kan komma.

Dr. Kong kanske har kidnappat Mme Monastral för att låta henne sjunga för sin döende dotter?

Allt eftersom undersökningen fortskrider framkommer fler och fler bevis för att divan blivit kidnappad av någon långt mer nefarisk än Carlotta Cobolt. Den som tillägnat sig divan och satt åt dame Cobolt är ingen mindre än den orientalske och ondskefulla Dr. Kong. Dr. Kong är ett geni som valt att använda sina krafter till ondskans tjänst. Han är också något av en samlare.

För att rädda den försvunna divan och dame Carlotta rykte gäller nu att finna Dr. Kong och hans huliganer och rädda Mme Monastral från att bli en permanent del av den perverse doktors kuriosakabinett.

När rollpersonerna lokaliserat Mme Monastral och Dr. Kongs tillhåll, som lämpligt nog är ett fäste högst upp på en schweizisk alptopp gäller det att svepa in med stil och besegra den onde doktorn. Återfärden till civilisationen bör vara minst sagt triumfatorisk. Med Monastral i säkert förvar kan Cobolt släppas fri med omedelbar verkan.

## Vad har hänt?

Den ondskefulle Dr. Ho Chi Kong har under ett av sina fåtaliga besök i Wien hört den ljuvliga näktergalen från Nice, Mme Monastral framföra Mozart med sådan elegans att han omedelbart börjat smida planer för hur divan skulle kunna ingå i hans samling särskilda föremål. En sådan kupp krävde dock sina förberedelser.

Dr. Kong är välkänd bland Wiens instrumentmakare och ett företag så omfattande som Dr. Kongs har så klart resulterat i en massa skvaller. Dr. Kong har byggt en magnetisk masstransporteringsmaskin. Den maskinen har han sedan använt för att förflytta Mme Monastral till sitt näste.

Att dame Carlotta Cobolt blev utpekad som medbrottsling gör det hela i Dr. Kongs ögon bara allt mer festligt. Dr. Kong tänker hålla Mme Monastral som en del av sitt kuriosakabinett och tvinga henne att sjunga för honom, precis så som ett ondskefullt geni bör.

## Introduktionen till äventyret

Under sina dagliga rutiner, på besök eller hemma, i Wien konfronteras rollpersonerna med dame Carlotta Cobolt som med desperation i sin välskolade röst darrande berättar att polisen är ute efter henne på högst osanna och förolämpande grunder. Den upprörda divan kan efter lite luksalt, och kanske en konjak, redogöra för vad som har hänt.

- Den nyaste stjärnan på operahimlen Mme Michelle Monastral, även känd som Näktergalen från Nice är försvunnen.
- Polisen säger sig ha funnit ett par av dame Cobolts snäckkammare hos Mme Monastral
- Kammarna tillsammans med det gigantiska gräl de båda divorna fört i ett par dagar har gjort polisen övertygad om dame Cobolts skuld.

Carlotta Cobolt bedyrar sin oskuld och svär på att någon annan måste ligga bakom dådet. Eftersom rollpersonerna känner dame Cobolt är de beredda att hålla med henne. Dame Cobolt är en fantastisk skicklig sångerska och har så klart ett ego därefter, men hon är ingen mördare eller kidnappare.

# Primadonnans död

# Castle Falkenstein

Just som rollpersonerna dividerar som bäst med den darrande divan kliver polismästare Friedrich Ferdinand in genom dörren. Ferdinand är en pompös person med större mustasch än intellekt och han vill så klart häkta dame Cobolt för Mme Monastrals försvinnande.

Polismästaren går inte att övertyga om dame Cobolts oskuld, och innan de går kastar sig dame Carlotta framför rollpersonernas fötter och bönar och ber om deras hjälp. Förhoppningsvis är de inte helt okänsliga inför en dams nöd.

## Advokatbesök

Oavsett om dame Cobolt övertygat rollpersonerna att ta fallet eller ej får de på eftermiddagen ett besök av dame Cobolts advokat. Han är där för att anordna detaljerna i - som han uttrycker det - den här fasligt skandalösa afären.

Dame Cobolt anställer rollpersonerna som detektiver i hennes tjänst och har utfärdat fullmakter att visa upp vid polisundersökningar och för att få tillgång till bevis.

Dame Cobolt har också försett rollpersonerna med en ganska normal lön och en gigantisk bonus om de kan bevisa hennes oskuld så snart som möjligt. Advokaten heter Heinrich Hübe och kommer att finnas tillgänglig när han behövs av rollpersonerna.

## Mme Michelle Monastrals hotellrum

Näktergalen från Nice har sitt rede i en luxuös svit på Regency Palace hotel mitt i det svärmande Wien.

En art deco-inspirerad hiss tar rollpersonerna upp till våningen hon bor på, och hallen fullkomligen svärmar av poliser och journalister skvallerpressen har så klart redan fått nys om rollpersonernas inblandning i skandalen och många vill ha kommentarer och bilder.

Väl inne i Monastrals rum kan rollpersonerna med skarpa ögon upptäcka följande:

- I rummet svävar en doft av ozon, ett tydligt tecken på att en maskin av något slag använts i rummet.
- På Mme Monastrals bord ligger en biljett (en handskriven lapp). Den är skriven med tryckbokstäver och den uppmanar Mme Monastral att vara i rummet vid tiden då hon försvann för ett "viktigt möte".
- På golvet ligger en liten bit trä. På träet är ett kinesiskt tecken tryckt.
- Överlag verkar rummet ha störts i största grad mitt i sviten.
- All magnetisk metall i rummet - såtillvida den inte suttit fast - är borta. Inget magnetiskt överhuvudtaget återstår.

På skrivbordet ligger en liten biljett till en teaterföreställning i krokarna. Under den en ett brev till dame Cobolt. I brevet står det "allt är förlåtet, såsom jag hoppas och önskar att du förlåter mig. Mme Monastral".

Om rollpersonerna pratar med grannarna till Mme Monastral kan en av dem, en Winifred Doyle, berätta att det vid den tid Mme Monastral anmodades att vara hemma hördes ett förfärligt brak ifrån hennes rum. Mrs Doyles

resväska, ett skärp och besticken från aftenens roomservicebricka, tillsammans med brickan, satte sig också i den vägg som angränsar till Doyles rum.

Om rollpersonerna trycker på lite extra så kommer också den "skandalösa" sanningen fram - Mrs. Doyle hörde en mansröst från rummet!

## Biljetten (den handskrivna lappen)

Undersökningar rörande den handskrivna biljetten som återfanns på Mme Monastrals bord ger inte så mycket om man bara tittar på papperet. Frågar man dock i receptionen kan man få reda på att den överlämnades av en kinesisk herre i mandarinkläder.

## Träbiten

Träbiten är en bit av en packlår som forslats från Kina till Schweiz eller Österrike. Träbiten måste ha lämnats i rummet när vad det nu var som skedde hände.

Om rollpersonerna är ihärdiga, eller om de sitter fast, kan träbiten härledas till ett lager i Wien där en Dr. Kong enligt uppgift hyrt in sig.

## Grälet

Grälet mellan Mme Monastral och dame Cobolt började med att en Wiensk tidning gjorde en jämförelse mellan de olika divorna och deras framtoning. Mme Monastral var mer charmerande medan dame Cobolt var överlägsen tekniskt. Båda blev upprörda över bedömningen och hårda ord utväxlades.

De båda har dock försonats, eller var på väg att försonas, när Mme Monastral rövades bort.

## Bristen på metall

Det finns inte ett enda magnetiskt objekt kvar i rummet. Om någon plockar fram en kompass kommer kompassnålen att snurra utan att hitta norr, som om det fanns ett magnetfält i lägenheten.

## Den kinesiske herren

Receptionisten kan inte säga så mycket om den kinesiske herren som lämnat meddelandet till Mme Monastral. Det han däremot minns är det svarta draken på mannens rygg. Den svarta draken är ett tecken för den kinesiske tongen som tillhör Dr. Kong, Kongtongen.

## Lagerlokalen i Wien

I den Wienska lagerlokalen finns en rad märkliga tingestar och maskindelar. Det finns också fem medlemmar ur Kongtongen som vaktar lagerutrymmet.

Efter en framgångsrik strid kan rollpersonerna få reda på att maskindelarna skeppas vidare till Dr. Kongs hemliga laboratorie på en schweizisk alptopp.

# Primadonnans död

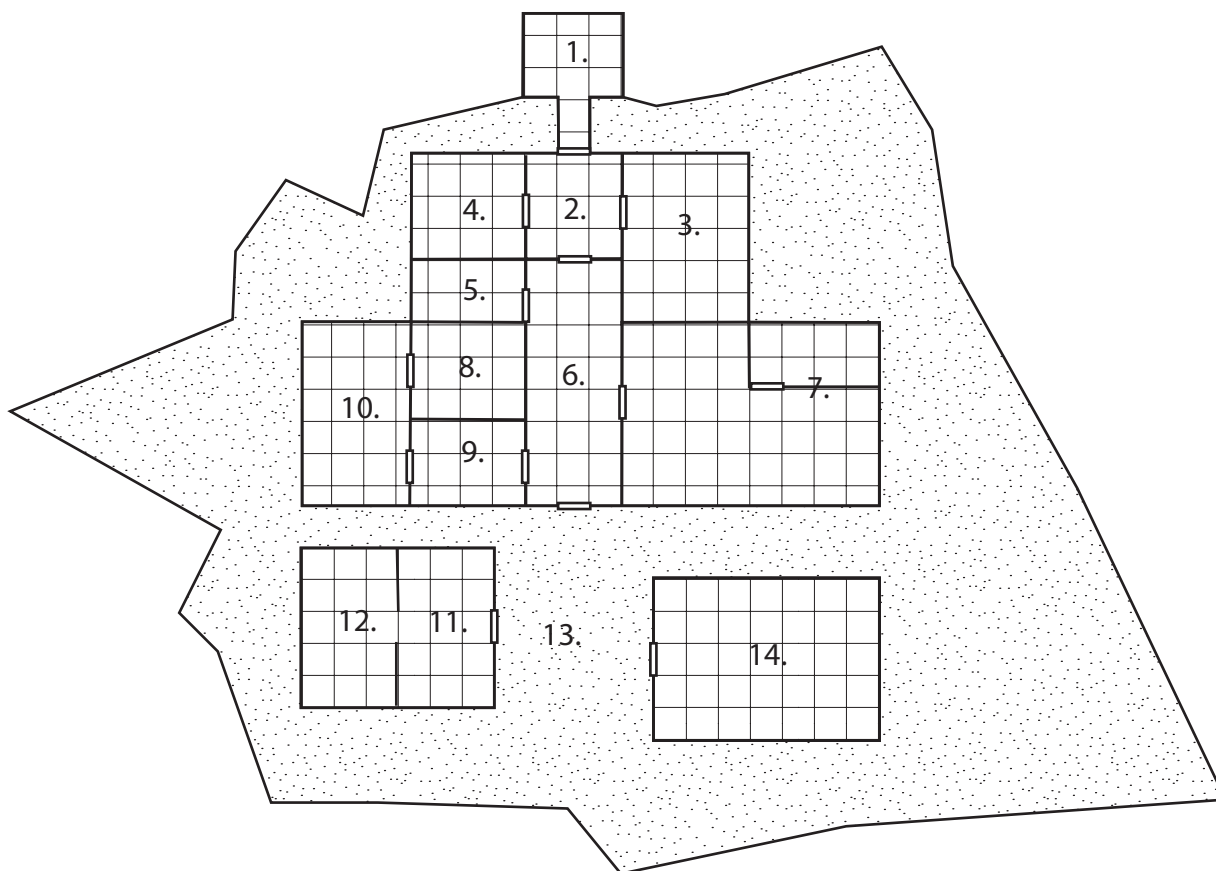
# Castle Falkenstein

## Kongtongen

Om rollpersonerna letar upp kongtongens högkvarter blir de genast överfallna av 5 st kongtong. Att smyga sig in i kongtongens byggnad är möjligt, men det är lite knepigt. Att ta sig in hos kongtongen ger samma resultat som att bege sig till lagerlokalen. De hittar Dr. Kongs schweiziska högkvarter.

## Ho Chi Kongs högkvarter

Dr. Kongs högkvarter ligger på en schweizisk alptopp och ser ut som en kinesisk pagoda. Hela högkvarteret är dekorerat i en kinesisk stil. Det hänger vackra kinesiska gobelänger på väggarna och en del av rummen är dekorerade med bambupanel. Det är som ett hem hemifrån.



## Linbanan

Upp till alptoppen leder en ångdriven linbana med två gondoler. En är vid toppen och den andra vid botten. De passerar varandra på vägen.

### 1. Porten till Dr. Kongs fäste

I porthuset, som egentligen bara är en avstigningsramp för linbanan, finns det två kongtong. Porthuset är utformat som en kinesisk portal, snidad i trä. Runt träporten slingrar sig Dr. Kongs signatur, den svarta draken.

## 2. Huvudbyggnaden - Entrén

En kort korridor leder in till den stora entréhallen. Entréhallen är en vacker sal med stolar längs med väggarna och träväggar som skapar små nischer i rummet. Där finns ytterligare två kongtong. Från entrén leder tre dörrar vidare till resten av byggnaden.

## 3. Dr. Kongs mekanikverkstad

Verkstaden är en fantastiskt modern workshop. I salen finns det mängder av verktyg och maskiner, material uppallat i ordnade högar och ett kemiskt labb i en hörna. Det är det ondskefulla geniets önskeverkstad. Naturligtvis finns också en jakobsstege i rummet, med de obligatoriska klättrande elektriska gnistorna.

Här finns också den magnetiska masstransporteringsmaskinen som fört bort Mme Monastral. Här finns inga kongtong.

## 4. Vapen och träningsrum

Träningsrummet är en dojo med mattor på golvet och bambu på väggarna. Här finns fyra kongtong som är fullt beväpnade och redo för strid.

## 5. Omklädningsrum

Omklädningsrum med dusch och ångbad. Här finns inga kongtong.

## 6. Huvudhall

Här finns en rad kinesiska vaser, ett matsalsbord och många av Kongs tidigare uppfinningar uppställda i glasmontrar. Väggarna är lackade i röd klarlack och på väggarna sitter vackra tavlor och gobelänger.

## 7. Dr. Kong och Mme Monastral

Ett vackert dekorerat rum fyllt med kinesiska prydnadssaker och fantastiska samlingsföremål. Här finns också Mme Monastral vid ett piano och bakom henne står Dr. Kong med en pistol. Här finns en säng och handfat. Här finns också två kongtong. Mme Monastral är kedjad i en tjock länk vid väggen.

## 8. Badrum

Ett lyxigt inrett kinesiskt badrum med en träbalja och en liten kamin som värmer upp både badkaret och rummet.

## 9. Klädkammare

Dr. Kongs klädkammare som är fylld med vackra rober och broderade kläder.

## 10. Sovrum

Dr. Kongs sovrums domineras av en säng med drakar som slingrar sig runt sängen.

## 11. Matsal

En stor matsal med stolar och bord. Alla stolarna har drakmotiv och borden är svartlackerade med en fantastisk svart finish.



# Primadonnans död

# Castle Falkenstein

## 12. Kök

Ett kök med mängder av kastruller, en gasspis i industristorlek och ett isskåp.

## 13. Gärd

En stor gård med en grusläggning på marken. Det finns stenplattor i små gångar till de olika byggnaderna och hela gården är omringad av smakfullt placerade tallar. Det finns minst fyra kongtong här ute.

## 14. Sovbarrack

Här kan 20 personer sova. Varje säng har också ett skåp och en kista bredvid sig. Möblerna är av samma höga kvalitet som resten av det kinesiska palatsets möbler. Det finns en kamin längst in i hörnet. Här sover minst två kongtongvakter.

## Upplösningen

Upplösningen blir den kamp som uppstår i och med konfrontationen med Dr. Kong. Dr. Kong har en rad olika intressanta trick att ta till i kampen mot rollpersonerna, men exakt vilka maskiner och vilka trick han använder lämnar jag upp till spelledaren att avgöra.

Tanken är att det skall vara en storslagen slutstrid att minnas. Ett urval av prylar som Dr. Kong kan använda i striden: syraampuller, giftnålar, rök- och ljusbomber, en garrott och ett antal dolda blad. Dr. Kong har också en pistol som redan är dragen när rollpersonerna kommer in i rummet.

Dr. Kong kommer att slåss med rollpersonerna tills dess att han är övertygad om att han kommer att förlora. När det står klart för honom att han inte kommer att besegra rollpersonerna så kommer han att försöka fly genom att använda ljus- och rökbomber och ut genom en hemlig gång som leder direkt ner till foten av berget.

Spelledaren har en utmärkt ursäkt att låta Dr. Kong fly. Han kan vara en återkommande skurk i rollpersonernas äventyr.

## Avslutningen

När rollpersonerna befriat Mme Monastral får stackars polismästare Friedrich utstå en hel del skam eftersom hans antaganden naturligtvis är helt felaktiga. Divan dame Cobolt släpps ut ur fängelset med en officiell ursäkt ifrån staden Wien och en rad gigantiska blomsterkvastar, högar med champagne och choklad och en förfrågan om att uppträda på hovet.

Som en avslutning på äventyret anordnar den ekvilibristiska och den charmiga divan en konsert där de sjunger tillsammans för första gången. Rollpersonerna är så klart inbjudna som hedersgäster, och aftonen blir en strålande framgång. De båda divorna delar scen med mycket grace och humor. En värdig galaavslutning på ett storslaget äventyr.

## Spelldarpersoner

### Dame Carlotta Cobolt

Dame Carlotta Cobolt är en fladdrande och lätt hysterisk person. Hennes röst - välskolad och ekvilibristisk - låter ofta en smula överspänd, och hon är sannerligen en diva, ända ut i fingerspetsarna.

Hon klär sig alltid oklanderligt och hon sätter alltid upp sitt hår med elfbens- eller snäckskalskammar. Hon är mycket vacker, men något kurvig. Dame Cobolt är i 40 årsåldern. Dame Cobolt har mörkt kastanjerött hår, mörkbruna ögon och är ungefär 150 cm lång. Hennes röst är en vacker koloratursopran.

### Mademoiselle Michelle Monastral

Michelle Monastral är en liten petit kvinna vars mest utmärkande drag är en sky av rödblont hår. Michelle Monastral är främst känd för sin graciösa charm och sitt vinnande leende.

Mme Monastral är känd som Näktergalen från Nice och hennes franska temperament har varit ett samtalsämne i societeten under en längre period. Mme Monastral sägs ha en älskare vid hovet, vem det är är inte känt. Mme Monastral har en vacker mezzosopran.

### Theatrical Performer

#### Abilities

Fisticuffs (AV), Tinkering (EXT), Perception (EXC), Athletics (AV), Physique (AV), Education (GD)

### Dr. Ho Chi Kong

Dr. Kong är en kinesisk man som klär sig som en mandarin. Han har en tunn mustasch och ett matchande skägg. Ögonen är dolda bakom blixtrande runda glasögon och han har en lång hårpiska som hänger ner på ryggen på honom. Som ett komplement till den kinesiska outfiten har han också långa fingernaglar som klickar oroväckande när han rör sina händer.

Dr. Kong pratar som en sann orientalisk stereotyp, korthugget och med en förkärlek för zen-artade uttryck. Dr. Kong är också en manisk samlare och ett ondskefullt geni. Han har genom sin brottsliga karriär samlat på sig flera ovärderliga och unika prylar.

Dr. Kong har en rad mystiska små prylar på sin person och i sin omgivning som han använder i strid. De flesta prylarna är dolda i hans kläder, som är mycket omfångsrika och lätta att dölja saker i.

### Mastermind

#### Abilities

Fisticuffs (AV), Perception (EXT), Athletics (AV), Physique (PR), Stealth (GR), Tinkering (EXT), Charisma (GD)

# Primadonnans död

# Castle Falkenstein

## Polismästare Friedrich Ferdinand

Det mest utmärkande på polismästare Ferdinand är hans extraordinära mustasch. I övrigt är han ganska pompös och uppblåst. Han skapar sig en teori och sedan håller han sig till den. I det här fallet är han övertygad om att dame Cobolt har ett finger med i spelet, trots att bevisen säger något helt annat.

Polismästare Ferdinand kommer att hindra rollpersonerna i så hög utsträckning han kan, eftersom han är fullkomligt övertygad om dame Cobolts skuld. Han har ju hittat snäckkammarna och mer än så tycker han inte behövs för att bevisa att dame Cobolt ligger bakom bortförandet.

Polismästare Ferdinand är dock en gentleman. Han kommer inte att låta dame Cobolt ruttna i häktet, utan placerar henne istället i husarrest i hennes hem i Wiens finare kvarter.

## Kongtong

Kongtongen är klädda i klassiska kinesiska västar och byxor. På ryggen har de broderade drakar som är Dr. Kongs kännetecken. Under västarna skymtar tatueringar med klassiska kinesiska motiv. De har runda små pillerhattar på sig och långa hårpiskor som de använder som vapen.

Kongtongen är snabba, vältränade och tystlåtna krigare som lyder Dr. Kong till hundra procent. Kongtongen har knivar, olika typer av kedjor, garotter och lite längre bladvapen. De använder inte skjutvapen, men de kan mycket väl ta rollpersonernas pistoler ifrån dem och använda dem mot rollpersonerna.

### **Soldier**

#### **Abilities**

Fencing (GD), Marksman (GD), Fisticuffs (GD), Perception (GD), Athletics (AV), Physique (GD), Leadership (GR)

## Heinrich Hübe

Heinrich Hübe är en korrekt, lite styltig, viktoriansk gentleman. Han talar välartikulerat och är pryd och stel. Hübe har slätkammat hår, ett ordinärt ansikte och en spikrak mustasch som är mycket välvaxad.

Hübe går att få tag på dygnet runt, men han kommer att vara en smula negativ om rollpersonerna besöker honom mitt i natten. Det är inte anständigt att besöka personer mitt i natten.

## Winifred Doyle

Winifred Doyle är en grånad överklassdam som klär sig i höghalsade klänningar, gärna i lavendeltonade färger. Doyle har uppsvept grånat hår som nästan är silverfärgat. Hon har också smakfulla strass och silversmycken.

Hon är också otroligt nyfiken och lägger gärna näsan i blöt. Mme Monastrals försvinnande är det mest spännande som någonsin hänt henne och hon njuter av varje sekunds uppmärksamhet. Det som är mest framträdande med Doyle är hennes tendens att ställa många och nyfikna frågor, framvästa med en tantigt darrig röst.

# Primadonnans död

*“Primadonna försvunnen!”* braskar löpsedlarna runtom hela världen. Den lilla damen med den stora rösten har försvunnit. Michelle Monastral, världsberömd och firad stjärna har blivit samtalsämnet i societetens finare kretsar, men inte för sin fantastiskt fenomenala röst, utan på grund av att man misstänker hennes något äldre, och det skall kanske också sägas, kraftigare rival, Dame Carlotta Cobolt för försvinnandet. “Primadonna gripen för dådet!” är mer vulgära rubriker regnar över de Wienska invånarna. “Carlotta Cobolt gripen!” står en annan rubrik. Det är förvånande att kultureliten överhuvudtaget orkar gå ut.

*Men löpsedlarna har rätt. Michelle Monastral är verkligen försvunnen och den enda misstänkte som finns landar på Dame Carlotta Cobolt, en operasångerska vars stjärna kanske inte så mycket dalar som att den uppnått en fixposition.*



Det här äventyret ingår 20.000-teckenprojektet.  
Läs mer på <http://discordia.se>