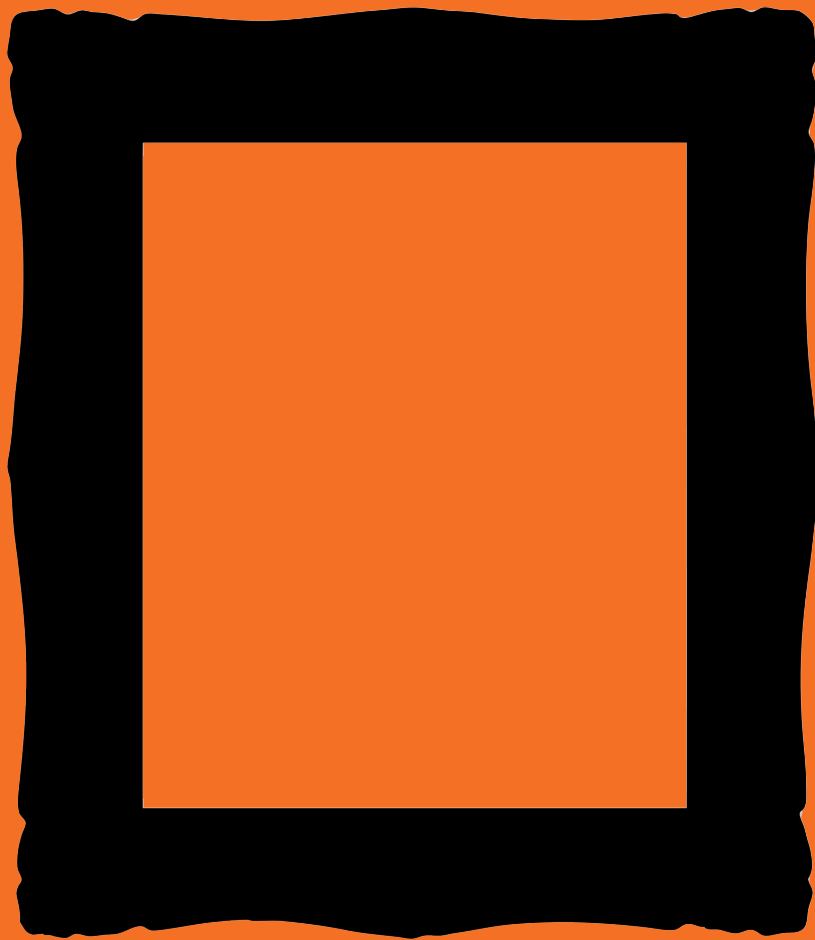


Ett förfärligt förfarande



av Åsa Roos
Ett äventyr till Handbok för superhjältar
Äventyret tillhör 20,000 tecken projektet

Illustrationen på omslaget kommer ifrån



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

Edith Borg låste upp personalingången till Rosenhills Museum. Det var en ljuvlig vårmorgon och solen lyste in genom de höga fönstren.

När Edith gick genom utställningshallen var det något som slog henne som fel. Hon kunde inte sätta fingret på vad det var förrän hon stod framför "Kvinna i skymning". Ett förfärat andetag senare skyndade Edith genom utställningshallen och såg med ökande panik vad det var som inte stämde.

"Kvinna i skymning" och två andra tavlor hade blivit utbytta mot amatörmässiga förfalskningar. Någon hade stulit de tre mest kända konstverken Rosenhills Museum ägde.

Caveat Lector!

Ett förfärligt förfarande är ett äventyr i 20.000-teckenserien och som sådant är det inte helt skott i järn. Det är vare sig korrekturläst eller testspelat, och det är heller inte särskilt långt, så du som spelleder kan behöva fylla i ute på egen hand för att det skall bli spelbart.

Synopsis

Muséet i Rosenhills har hemsökts av superskurken Glamour som tillsammans med sin tvillingbror Skepnaden har begått ett brott som de hoppas skall resultera i en stor utbetalning.

Glamour och hans bror har vid flera tillfällen besökt Muséet i Rosenhill. Det har övertygat sig själva och en känd konsthälare vid namn Hilbert Sporre att de kan lägga vantarna på "Kvinna i skymning", "Sadelmakaren" och "Porträtt av en namnlös man" som tillsammans är värda oerhört mycket pengar.

Glamour och Skepnaden har dock valt att genomföra kuppen på ett lite anorlunda sätt. Istället för att stjäla tavlorna har Glamour använt sina superkrafter för att få tavlorna att framstå som billiga förfalskningar. Skepnaden i sin tur står redo att posera som en försäkringstjänsteman, redo att befria muséet från de "förfalskade" tavlorna. Edith är dock inte helt övertygad om att tavlorna är falska. Ramarna är desamma som på originalen och ingen har brutit sig in i muséet. Edith tar därför superhjältar till hjälp för att reda ut problemet.

Våra hjältar får i uppdrag av Edith att dels fundera ut hur stölden gått till och dels hitta tjuvarna.

Våra hjältar inser dock ganska snabbt att det inte finns några tecken alls på att tavlorna faktiskt stulits. Istället hittar hjältarna en cykel som verkar upprepa sig minst en gång om dagen. En man i trenchcoat kommer in, ställer sig framför varje manipulerad och numera övertäckt tavla i ett par minuter. Sedan lämnar han muséet igen. Det i sig är kanske inte så ovanligt, men det faktum att han enbart står framför de tre "stulna" tavlorna är mystiskt.

Glamour och Skepnaden är något så unikt som självlärda superskurkar. Glamour heter egentligen Mikael Larsson och Skepnaden heter Magnus Larsson. De är identiska tvillingar och har tillbringat hela sina liv med att försöka utmärka sig från varandra. Glamour använder illusioner och skepnaden kan ändra sin egen kropp. Med andra ord har de tränat sig till sina krafter, precis som de flesta superhjältar. De har bara inte haft någon handbok till hands.

Utöver mysteriet med tavlorna har våra hjältar ett annat problem att lösa. Hur har Glamour och Skepnaden lyckats införskaffa superkrafter? Är handboken i fara? Kommer det att dyka upp flera superskurkar?

Rollpersonerna kan haffa Glamour och Skepnaden på ett par olika sätt. Om de väljer att följa efter Glamour till hans lånade stuga strax utanför Rosenhill hittar de tavlor som manipulerats på liknande sätt som de tre tavlorna på muséet. Om de tar ner tavlorna och ersätter dem med andra tavlor som övertäckts blir dessa tavlor manipulerade på samma sätt.

Om de tar ner tavlorna utan att ersätta dem kommer Skepnaden att ta kontakt med Edith i form av försäkringstjänstemannen Gunvald Sandström och genom honom försöka få tillgång till dem och stjäla dem när de inte är bevakade av muséets vakter.

I slutändan är det upp till rollpersonerna hur de vill lösa problemet, och självklart slutar hela äventyret med en konfrontation mellan Glamour, Skepnaden och våra hjältar.

Introduktionen till äventyret

Rosenhills museichef Edith Borg tar kontakt med rollpersonerna. Hon är mycket upprörd och förklarar att hon kontaktar dem i förhoppningen att de kan hjälpa henne.

”Kvinna i skymning” och två andra tavlor, ”Sadelmakaren” och ”Porträtt av en namnlös man” som alla tre är värda mängder med pengar har stulits - eller i alla fall tror Edith att de har stulits från muséet.

Hon ber rollpersonerna om hjälp. ”Kvinna i skymning” är trots allt ett av de konstverk som satt Rosenhills museum på kartan. Det vore fruktansvärt om tavlorna verkligen inte gick att återfå. Ediths och muséets rykte skulle lida svårt om det hände.

På Muséet

Edith tar emot rollpersonerna och visar dem till de tre tavlorna som bytts ut. Det är dåliga reproduktioner som är amatörmässigt utförda.

De sitter på samma plats som de försvunna tavlorna och har samma storlek. Edith säger att inga larm har gått och att tavlorna var på plats igår, men hon är inte säker på om de var där vid stängningsdags.

Med andra ord kan tavlorna ha bytts ut mellan igår runt femtiden när Edith gjorde sin sista runda och imorse runt halv nio när Edith var på plats för att låsa upp muséet.

Edith Will anlita rollpersonerna för att hitta tavlorna. Hennes och muséets rykte står på spel. Om det kommer ut att någon har lyckats stjäla konst ifrån muséet är risken stor att alla vandringsutställningar Rosenhills Museum bokar blir inställda, vore en stor förlust för staden.

Rosenhill finns ju på kartan tack vare Röda Masken. Det vore förfärligt om Röda Maskens rykte blev skadat i samband med stölden.

Ledtrådar på plats

Utöver tidsramen Edith kan ge våra hjältar finns också följande ledtrådar på plats:

- Ramarna på konstverken är inte utbytta. Så vitt Edith kan se är ramarna identiska med de som suttit på tavlorna. En kontroll med muséets foton på tavlor och tavelramar bekräftar det.
- Strax innan stängningsdags har två gestalter fångats på kamera. Båda två är klädda i trenchcoat och ser nästan identiska ut, de stannar ett par minuter framför varje tavla och går sedan ut igen. Det lustiga är att kameran inte fångat deras ansiktsdrag.

Edith har inte tagit ner tavlorna, för hon vill veta hur hon skall fortskrida med fallet. Hon ger rollpersonerna ett par möjligheter.

- Att låta tavlorna sitta kvar - naturligtvis övertäckta - tills dess att originalen återfunnits.
- Att ta ner tavlorna och söka efter fler ledtrådar på ramar och dukar.

För Edith är det viktigt att det här klaras upp så snabbt som möjligt. Hon vill inte att det läcker till pressen eller kommer ut på annat sätt.

Muséet har som policy att ta ner och underhålla och se till att föremålen mår bra och är i gott skick vart tredje till vart femte år. Edith kan sätta igång en sådan omgång om en gång, om rollpersonerna tror att det hjälper.

Det enda Edith vill är att se till så att tavlorna kommer tillbaka dit de hör hemma igen. Hon är till och med beredd att betala lösen för dem och har kontaktat försäkringsbolaget för säkerhets skull.

Säkerhet och larmsystem

Säkerheten och larmsystemet sköts av Securitas och det är ett gediget system. Kameror och värme- samt rörelsedetektorer finns placerade i varje rum. Varje objekt är dessutom försett med individuellt larm och en dold GPS-spårare.

Vakterna på muséet är relativt nöjda med sina jobb. Enligt muséets vaktchef Ragnar Andersson är många av vakterna sådana som funnits på muséet en lång tid, och ingen av dem verkar missnöjd med tillvaron.

På plats kvällen innan var Erica Snygg och Syed Ahmad samt Sofia Dahl i entrén. Pernilla Viker satt i receptionen och övriga vakter på plats var Akilah Holgersson, Naseer Alkhouri, Lars Frykberg och Anna Vendelin.

Att fråga ut vakterna hjälper inte särskilt mycket, men många av dem minns ett par i trenchcoat som var svåra att beskriva. Det är samma trenchcoatklädda individer som inte syns på kamera.

Om rollpersonerna ber vakterna att hålla ett öga på de två individerna så får de reda på att de kommit tillbaka dagen efter och gått raka vägen till tavlorna. Om rollpersonerna har bett Edith att ta ner tavlorna kommer paret inte tillbaka igen, men om tavlorna hänger kvar är de inne dagligen.

Ragnar och hans vakter är så tillmötesgående de kan vara, men det finns inte så mycket de kan göra förutom att hålla utkik efter personerna i trenchcoat.

Att undersöka tavlorna

Om rollpersonerna ber att få titta närmare på tavlorna tar Edith och konservatorn Tanja Stark ner dem och placerar dem i konservatorsvalvet.

En närmare titt på tavlorna gör att man kan konstatera att ramen är densamma som suttit på de försvunna tavlorna. GPS-sändaren sitter fortfarande kvar och vissa egenskaper som ramarna haft, små hack och skador av åren de existerat, finns kvar i ramarna.

Inte nog med det. Baksidan av tavlorna matchar även de de försvunna tavlorna. Det verkar till och med så att duken är densamma, men framsidan visar en dåligt gjord kopia av tavlan.

Tanja Stark kommer att genomföra en rad tester på tavlorna, och om de är utanför Glamours kontroll mer än 24 timmar återgår de till det vanliga.

Tanja kan också använda ultraviolett ljus för att se vad som hänt med tavlorna, och då lyser originalen igenom. Tanja säger att det är en jätteunderlig övermålning, för tavlorna verkar inte vara övermålade alls, bara förvrängda på något sätt.

Även om tavlorna återgår till det normala vill Edith ändå ha tag på den eller de personer som orsakat uppståndelsen. Edith vill inte riskera att det händer igen, i synnerhet inte med utställningar ifrån andra museer som besöker Rosenhill.

Pippi Edvardsson och artikeln

Pippi Edvardsson är reporter på tidningen Aftonblasket och hon har fått ett tips om att allt inte står rätt till med ”Kvinna i skymning”. Det är vakten Lars Frykberg som har tipsat Edvardsson om tavlans försvinnande, men han har uppgivit Naseers namn i sina kontakter med Pippi, dels för att han inte vill få sparken och dels för att han irriterar sig på Naseer som är väldigt omtyckt.

Du kan använda Pippi som en ovälkommen komplikation och ett sätt att läcka information som våra hjältar sedan måste ”motbevisa” genom att samarbeta med Rosenhills tidning. Mauritz Lund är inte särskilt förtjust i Pippi Edvardsson och tycker mest att hon ställer till problem.

Mauritz kan publicera Ediths dementier i Rosenhill tidning.

Länsförsäkringar och Gunvald Sandström

Edith tar kontakt med försäkringsbolaget som har hand om muséets tillgångar. Det är en stor koncern där Länsförsäkringar ingår. Som representant skickar de Gunvald Sandström.

Första gången Edith och rollpersonerna träffar Gunvald är det den riktiga Gunvald som möter dem. Han är en man nära pensionsåldern som röker pipa och luktar svagt av tobak. Han ger Edith rådet att inte släppa de falska målningarna ur sikte och att bolaget tänker lösa alla eventuella försäkringsproblem på plats. Att flytta målningarna är helt enkelt alldeles för riskabelt.

Gunvald har tagit in på stadshotellet i Rosenhill och berättar även det för Edith.

Nästa gång rollpersonerna träffar på Gunvald är det Skepnaden som har tagit hans form. Skepnaden som Gunvald röker inte pipa, luktar inte tobak och fil att Edith skickar målningarna till en konsthandlare vid namn Hilbert Sporre i Stockholm.

Om rollpersonerna inte blir misstänksamma av det kan du låta Emma Hansson som äger hotellet ringa Edith eller rollpersonerna. En gäst har blivit drogad och bunden.

Det är så klart Gunvald.

Det ger rollpersonerna ett tillfälle att fånga in en av brottsduon. Om rollpersonerna väntar på den falska Gunvald på muséet kan de fånga in honom.

Magnus kommer att försöka fly genom att förvandla sig till olika personer som jobbar på muséet. Om han lyckas fly kan tvillingbröderna ge upp sitt försök att stjäla tavlorna, men Edith vill fortfarande veta vilka som ligger bakom stöldförsöket.

Platser

Sporres konst

Sporres konst är en liten affär i Gamla Stan i Stockholm. Sporre har gjort ett namn för sig dels som konstvärderare och dels i undre världen som konsthållare.

Sporres rykte är kluvet. Han anses definitivt veta vad han pratar om, men han har också ett rykte om sig att vara opålitlig och i första hand ute efter vinst.

Om Edith ens överväger att skeppa tavlorna till Sporre kommer hon att kolla upp honom först och upptäcker då hans rykte. Det är ytterligare ett sätt att komma brottsduon på spåren. Sporre har inga som helst problem att förråda sina medarbetare. Han berättar om Magnus och Mikael, förutsatt att han vinner något på det, som till exempel åtalsfrihet.

Muséet

Även om Rosenhill inte är en jättestor stad har muséet många kända konstverk. Två av de dyrbaraste är statyn "Madonnan utan armar" och tavlan "Kvinna i skymning".

Muséet har två stora utställningar per år när konstverk ifrån hela världen kommer till staden, något som alltid uppskattas.

Nya krafter

Illusioner

Räckvidd: Inom synhåll

Skada: -

Hjältepoäng: 1/ 2/ 3

Bas: Viljestyrka

Illusioner låter en hjälte (eller skurk) skapa illusioner som lurar både kameror och vanlig syn. Illusionerna kan vara små eller stora, och de kan placeras både på människor och föremål.

Nivå ett:

Du kan lägga en illusion på dig själv eller ett litet föremål.

Nivå två:

Du kan lägga flera illusioner på personer eller på föremål. Illusionerna är större och de håller i minst 24 timmar.

Nivå tre:

Du kan lägga hur många illusioner du vill och de håller i minst 48 timmar.

För att lyckas med den här kraften måste du slå tärning mot viljestyrka.

Illusioner används för att lura folk, och det är inte snällt. Det är inte en demonisk kraft, men det är en kraft som är lite av en gråskala.

Kameleont

Räckvidd: Kropp

Skada: -

Hjältepoäng: 1/ 2/ 3

Bas: Viljestyrka

Kameleont låter en hjälte (eller skurk) förändra sin kropp så att den ser ut som någon eller något helt annat. Kameleont kan användas för att se ut som någon annan eller smälta in i bakgrunden. Kraften innebär att en person kan se ut som en tegelvägg om de vill, ändra etnicitet, hud och ögonfärg.

Nivå ett:

Personen kan ändra sin egen kropp på små sätt såsom hårfärg, ögonfärg och hudfärg.

Nivå två:

Personen kan ändra sin egen kropp på lite större sätt, såsom att ändra kroppsmassa +/- 20 kilo, kroppsform, textur och färger.

Nivå tre:

Personen kan ändra sin egen kropp på stora sätt såsom textur, massa +/- 40 kilo, densitet och färger. Det finns inte mycket personen inte kan se ut som. Plåt, tegel, sten, bomull.

För att lyckas med den här kraften måste du slå tärning mot viljestyrka.

Att förändra sin kropp faller inom ramarna för lurendrejeri. Kameleontkrafter betyder att du kan lura vänner och familj.

Spelldarpersoner

Edith Borg

Edith Borg är muséet i Rosenhills chef. Hon är en samvetsgrann museichef som helst inte vill se en återgång till tiden då ingen vågade ställa ut. Hon vill helst att försvinnandena av konstverken hålls tyst, för hon är rädd att om det hela kommer ut så kommer Rosenhill Museum att tappa allt förtroende.

Hon kallar in rollpersonerna så snart hon kan. Förhoppningsvis kan de hjälpa henne få klarhet i vad det är som hänt.

Ragnar Andersson

Ragnar Andersson är vaktchef på muséet och han tar sitt arbete på stort allvar. Han vet att mycket av hans arbete förenklas av superhjältarna i Rosenhill, så han samarbetar i så hög grad han kan med rollpersonerna.

Ragnar vet inte vad som hänt, men han gör allt i hans makt för att hjälpa till att lösa problemet.

Erica Snygg

Erica Snygg är en av vakterna på muséet. Hon var i tjänst när tavlorna "byttes ut", men hon har inga direkta ledtrådar att erbjuda rollpersonerna. Det enda hon kan berätta är att hon sett personerna i trenchcoat, men att hon inte såg deras ansikten.

Syed Ahmad

Syed är en vakt på muséet. Han var i tjänst när tavlorna "byttes ut", men han kan inte berätta så mycket. Han kan dock meddela att det var något konstigt med deras ansikten, att han inte kunde se dem ordentligt hur mycket han än försökte.

Lars Frykberg

Lars Frykberg är nervös när han pratar med superhjältarna. Det beror på att han tipsat Pippi Edvardsson om konststölden och angett Naseer som tipsaren till Pippi.

Lars är avundsjuk på Naseer och han är också lite av en rasist. Lars vill helst att Alkhouri får sparken.

Naseer Alkhouri

Naseer är en ambitiös ung man som inte har tänkt att förbli en museivakt hela livet. Han vet inte vad Pippi pratar om, det är inte hon som har tipsat tidningen.

Han misstänker att det är Lars Frykberg som har tipsat Pippi om stölden.

Akilah Holgersson

Akilah är en av vakterna sin var i tjänst, men hon var i en annan del av muséet större delen av eftermiddagen.

Sofia Dahl

Sofia Dahl sitter i entrén som säljer biljetter och tar hand om museibutiken. Sofia sålde biljetterna till tvillingarna men hon hade också svårt att se deras ansikten och framför allt beskriva dem.

Gunvald Sandström

Gunvald Sandström är en försäkringstjänsteman var specialitet är konst. Han är på plats för att utvärdera hur muséet skall agera och för att se om försäkringsbolaget är skyldigt att göra några utbetalningar.

Gunvald har erfarenhet av Rosenhill sedan tidigare och vet att saker kan gå lite konstigt till här.

Sysselsättning: Försäkringstjänsteman

Styrka 3

Kunskap 3

Viljestyrka 3

Upptäcka 4

Smidighet 2

Kreativitet 3

Charm 3

Magkänsla 3

Stryktålighet: 6

Initiativ: 9

Förflyttning: 5

Färdigheter

Skapande +3, Teoretiker +2

Tanja Stark

Tanja Stark är konservator på Rosenhill Museum. Hon har sett mycket konstigt under sina år som konservator på Rosenhill Museum.

Tavlorna som manipulerats verkar vara originalen, det är i alla fall vad Tanja tror, men hon har ingen aning om vad som egentligen hänt. Tanja kan bara göra vad hon kan, det vill säga analysera tavlorna och autentisera.

Pippi Edvardsson

Pippi Edvardsson är reporter på Aftonblasket, en kvällstidning som mest publicerar sensationalism och skräp. Pippi använder tidningen som ett steg upp i karriären och just den här artikeln som en möjlighet att slå sig in på en större tidningsredaktionen. Pippi har inga som helst samvetskval för att hon gräver och vad hon ställer till med, men hon slutar om Mauritz säger till henne.

Sysselsättning: Journalist

Styrka 2

Kunskap 3

Viljestyrka 3

Upptäcka 5

Smidighet 2

Kreativitet 3

Charm 3

Magkänsla 3

Stryktålighet: 5

Initiativ: 10

Förflyttning: 4

Färdigheter

Språk +3, Skapande +2, Första hjälpen +1

Mauritz Lund

Mauritz Lund är journalist vid Rosenhill tidning. Han är nyckeln till att dementera Aftonblaskets journalistik.

Mauritz är ett lugnande inflytande på Pippi Edvardsson.

Ett förfärligt förfarande

Handbok för superhjältar

Hilbert Sporre

Hilbert Sporre är konsthandlare med tveksam moral. Han har jobbat med Magnus och Mikael och såld konstverk de har stulit. Han har också hjälpt till att hitta lämpliga offer.

“Kvinna i skymning” är ett rejält kap, och tillsammans med de två andra målningarna innebär det att Sporre kan dra sig tillbaka.

Sporre ger inte upp sina medarbetare hur som helst, men han är inte lojal heller.

Sysselsättning: Konsthandlare

Styrka 2

Kunskap 4

Viljestyrka 3

Upptäcka 3

Smidighet 2

Kreativitet 3

Charm 3

Magkänsla 3

Stryktålighet: 5

Initiativ: 8

Förflyttning: 4

Färdigheter

Vetenskap +3, Skapande +2, Strid +1

Superkrafter ...

Glamour och Skepnaden - Mikael och Magnus Larsson

Bröderna Mikael och Magnus Larsson är tvillingar. De är identiska, så till den grad att till och med deras föräldrar och syskon har haft svårt att skilja dem åt.

Som ett resultat av det har både Magnus och Mikael tränat på superkrafter. Magnus kan skapa illusioner och Mikael kan ändra sitt utseende.

Den "träningen" innebar att Magnus utvecklade en förmåga att kasta illusioner och Mikael kunde ändra sitt utseende. De är de första superskurkarna som någonsin existerat och på grund av diverse olyckliga omständigheter slog de sig tidigt in på brottets bana.

Mikael och Magnus har använt sina krafter för småskaliga bedrägerier, men när de kommer i kontakt med Hilbert Sporre börjar de utveckla strategier för att stjäla konst både ifrån privatpersoner och museum.

Hilbert Sporre har försett bröderna med lämpliga mål och bröderna har försett Sporre med ett par riktigt fina och dyrbara föremål.

Glamour- Magnus

Sysselsättning: Tjuv

Styrka 2

Kunskap 4

Viljestyrka 4

Upptäcka 3

Smidighet 3

Kreativitet 2

Charm 2

Magkänsla 4

Stryktålighet: 8

Initiativ: 10

Förflyttning: 5

Färdigheter

Teoretiker +2, Skapande +1, Strid +2

Superkrafter: Illusion

Skepnaden - Mikael

Sysselsättning: Tjuv

Styrka 2

Kunskap 4

Viljestyrka 4

Upptäcka 2

Smidighet 2

Kreativitet 2

Charm 4

Magkänsla 3

Stryktålighet: 8

Initiativ: 7

Förflyttning: 4

Färdigheter

Strid +3, Skapande +1, Kunskap +2

Superkrafter: Kameleont

Ett förskräckligt förfarande

Edith Borg låste upp personalingången till Rosenhills Museum. Det var en ljuvlig vårmorgon och solen lyste in genom de höga fönstren.

När Edith gick genom utställningshallen var det något som slog henne som fel. Hon kunde inte sätta fingret på vad det var förrän hon stod framför ”Kvinna i skymning”. Ett förfärat andetag senare skyndade Edith genom utställningshallen och såg med ökande panik vad det var som inte stämde.

”Kvinna i skymning” och två andra tavlor hade blivit utbytta mot amatörmässiga förfalskningar. Någon hade stulit de tre mest kända konstverken Rosenhills Museum ägde.



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