

CASE FILES

FALL #005

**HANDBOK
FÖR
SUPERHJÄLTAR**
ROLLSPELET



Fallet Gripenklo

Ett äventyr av Johan Eklund
Tips och sättning: Daniel Lehto

Det är tidigt på kvällen en vanlig skoldag och hjältarna har smugit ut i staden på spaning efter brott att stoppa när man ser polisens blåljus i ett villaområde i Rosenhills utkanter. Det visar sig vara villan som tillhör forskaren Robert Gripenklo. När hjältarna anländer så står Robert och diskuterar vad som hänt med polismästaren själv, medan några andra poliser hålla på söka igenom Roberts hus. Det visar sig att Robert haft inbrott under kvällen och nu har någon försvunnit med både papper och hårddisk med hans forskningsdata på hans senaste forskning. Polismästaren blir jätteglad om superhjältarna vill hjälpa till.

Stölden

Polisen kommer att vilja att hjältarna lyssnar på vad Robert Gripenklos har att säga om stölden. När hjältarna pratar med Robert Gripenklo får de veta följande:

- Robert är ensamstående och bor här tillsammans med sin tonårsdotter Jonna.
- Jonna var hemma tidigare under kvällen men for ut för att hänga med sina tjejkompisar. Robert vet inte var de är och är lite orolig då Jonna inte svarar på mobilen.
- Hans forskning handlar om fysik och elektriska fält.
- Jonnas mamma bor i annat land.
- Han har dubbletter på forskningen på sitt jobb, men forskningen är hemligstämplad och får inte komma i orätta händer.
- Han var inte hemma när stölden hände då han hade varit tvungen att fara en sväng till jobbet i ett viktigt ärende trots att det är kväll.

Hjältarna uppmanas förstås att hjälpa polisen söka igenom huset efter det. Om de gör det kan de hitta följande ledtrådar i de olika rummen:

Fall #005

Vardagsrummet:

- I en tom chipsskål återfinns mycket godispapper, med många pinnar från uppätta lakritsklubbor.
- På tv:n är en populär serie om några barn som upptäcker att deras föräldrar är skurkar pausad.

Roberts kontor:

- Någon har tydligt öppnat upp Roberts laptop och stulit hårddisken från den. En massa papper är spridda runt rummet.
- I ett hörn inlindad i godispapper ligger en halväten lakritsklubba.

Jonnas rum:

- En lapp med fem namn runt ett hjärta som det står "Bästa gänget" i. Namnen är Jonna, Lisen, Noura, Anna-Karin och Jasmin.
- Under sängen ligger en sönderslagen mugg där det stått "Världens bästa dotter".

Garaget:

- I det stora garaget har någon hållt ut en verktyglåda på en bänk. På bänken ligger flera skruvmejslar i olika storlekar sorterade.
- På ett bord bakom en plexiglas-skärm ligger en massa konstiga elektronikprylar och magneter.
- En oljekanna har välts och läckt ut på golvet och det syns att flera personer (säkert upp till fem stycken) sprungit genom garaget mot dörren. Alla oljiga fotspår leder direkt mot bakdörren som står på vid glänt.

Baksidan

- På baksidan ligger en katt på en kompost-tunna och latar sig. Om någon använder Animaliska för att prata med katten kan hon avslöja att hon såg fem tonårstjejer springa ut och iväg. Hon kan även avslöja att hon hörde tjejerna prata om att de skulle möta upp någon skum typ i den gamla lekparken i skogen i natt för att sälja någonting till honom.

Prata ned polisen och Robert

Pratar hjältarna med polisen och Robert om bevisen de hittar kan Robert avslöja följande beroende på vilka bevis man visar upp:

- Jonnas kompis Lisen älskar lakritsklubbor.
- Bordet med elektriska saker är platsen där Robert gör sina egna experiment hemma och testar nya prylar när han inte är på jobbet. Jonna brukar titta på ibland.

Fall #005

- Vad Robert vet skulle Jonna och hennes kompisar till Lisen nu på kvällen. Han har ringt hennes mamma men de är inte där.
- Jonna har varit väldigt arg och sur på honom på sistone men han vet inte varför. Muggen var en gåva han gav henne när hon fyllde 14.

I skogen

Efter att hjältarna sökt igenom huset borde det vara uppenbart för dem att Jonna och hennes kompisar vet någonting om stölden eller att det är de själva som har stulit Robert Gripenklos forskning. Har man pratat med katten så vet man också att tjejjäntan ska möta upp någon skum typ på en gammal lekplats.

Har man inte lyckats få ledtråden om mötet i skogen kan man besöka Lisens mamma Eva som bor bara två kvarter bort. Adressen dit kan ges av både Robert Gripenklo och polisen. Väl där tar Lisens mamma mer än gärna emot hjältarna men undrar förstås varför de är och hälsar på och varför de söker Lisen och Jonna. Hon kan berätta att Lisen och Jonna var förbi tidigare under kvällen, men att Lisen sagt att de skulle sova över hos Jonna. Om de frågar om hon kan veta var de är just nu så kan hon avslöja att de brukade leka vid den gamla lekparken i skogsdungen och att de kan leta där. Om hjältarna inte själva frågar Eva om var hon tror flickorna kan vara så ber hon hjältarna att leta vid den gamla lekparken. Hon är trots allt orolig över att tonåringarna är försvunna och helt bestört över rånet hos Gripenklo.

Inte allt för långt ifrån Gripenklos villa finns en stig som leder en femhundra meter upp mot en sluttning där skogen tar vid. Det går att spåra Jonnas tjejjänta till stigens början från villan. Godispapper, oljiga fotspår och omkullsparkade soptunnor tar hjältarna till området nära stigens början. Lisens mamma kan även berätta var stigen börjar. Känner man inte till den gamla stigen kan det till en början vara svårt i mörkret att se var den börjar. Men alldeles i utkanten av ett staket börjar en gammal grusstig som sakta börjat växa igen.

Hjältarna kan ta sig fram på flera sätt förstås. Man kan välja att flyga över skogsdungen för att leta tjejerna och lekparken. Det är dock svårt att se från ovan på natten. Passerade moln döljer månljuset lite lätt lövverket döljer det mesta av marken. Det är svårt att se både konstruktioner och människor på marken i den stora täta skogsdungen. Enklast är förstås att bara följa stigen fram till skogskanten och sedan försöka följa den inne i skogsdungen tills man når lekparken.

Fall #005

När hjältarna beger sig in i skogen kommer man bli överfallna av två svartklädda vuxna, en man och en kvinna, med rånarhuvor som gömt sig där. De kommer försöka fånga in och binda hjältarna. Det här är busar som Rudberg hyrt för att se till att Jonna och hennes kompisar inte ska ångra sig och fly från skogen. De vet dock inte vem Rudberg är utan bara att de blivit hyrda för att se till att affären i skogen går rätt till. De blev bara kontaktad av en skum filur som kallade sig för "Doktorn" och som betalade bra. Busarna lyckades dock aldrig se Rudberg ordentligt och kan inte ge något bra signalement.

Att följa stigen in skogen kräver att man lyckas med att spåra om man inte har någon form av ljuskälla. Stigen kan vara svår att se ibland när den försvinner mellan buskar, träd och stenar ibland. Beskriv gärna smygandet genom skogen som lite spännande med konstiga ljud, ugglor som hoar och nån räv som prasslar i buskarna. Kanske snubblar någon på en rot men tror att någonting annat fällde dem? Poängen är dock inte att hjältarna ska gå vilse, bara att de ska känna att det är lite läskigt att smyga runt i skogen om natten. Är hjältarna kreativa på att hitta på sätt att navigera sig genom skogsdungen så belöna deras fantasirikedom med att låta de snabbare hitta till lekparken.

Andra saker som kan hända i skogen:

Det känns som att någon följer efter hjältarna. Men hur mycket de än försöker kolla eller lägga sig i bakhåll finns ingen där.

- Någon tycker sig se någonting i mörkret. Kanske en person. Det måste undersökas, men visar sig bara vara en gammal handduk som blåst iväg och fastnat på en konstig trädstam.
- Man passerar nåt som luktar illa. Visar sig att någon har skräpat ned i skogen och glömt sopor där.
- En läskig kall vind börjar blåsa och man tycker sig höra röster längre fram. Men man ser inget än.
- En nyfiken ekorre börjar följa efter hjältarna. Upptäcker de den inte så kommer den hoppa upp på någon och klättra upp på dennes axel ett tag, innan den hoppar ut i skogen igen.

Obs! Upplevs skogen som för läskig för hjältarnas spelare kan man förstås gå direkt till nästa del med lekparken istället. Ignorera då att det är svårt att se lekparken från luften i mörkret.

LEKPARKEN

Förr eller senare når hjältarna fram till själva lekparken. När man kommer fram kan man se Jonna och hennes fyra kompisar mitt i den gamla lekparken. Här finns trasiga gungor där bara de rostiga kedjorna hänger kvar, gamla klätterställningar i trä och metall som börjat falla sönder. Ett klätterhus med tillhörande rutschkana saknar tak, men rutschkanan är hel. Buskar och gräs har börjat växa i sanden. Man ser tydligt att Jonna håller i hårddisken och en liten axelväska full med papper.

Ur andra sidan lekparken lösgör sig en stor skugga från andra sidan lekparken och är på väg mot tonåringarna. Hjältarna kan höra hur Jonna frågar skepnaden om det är "Doktorn" varpå skepnaden svarar med en mörk mansröst att det är det. Han ber sedan Jonna räcka över hårddisken och resten av bytet mot löfte om en massa pengar.

Det är här hjältarna kan hoppa in och försöka stoppa utväxlingen. Det kan ske på flera sätt. Ett är att försöka helt enkelt tala med tjejerna och "Doktorn" och försöka övertala tjejerna om att de egentligen inte vill göra den här affären. Lisen och Noura är redan båda lite skeptisk till det hela och skulle väldigt lätt hålla med hjältarna. Jonna kommer förklara att hon är sur på sin pappa för att han spenderar mer tid med sin forskning och sina prylar än med henne och att han inte förtjänar få igen sina saker. Det kan krävas ett svårt lyckande med Övertala för att få Jonna att inse att hon gör fel. Som tur är ju hjältarna flera som kan försöka övertala.

Den skumma figuren kommer förstås att lova Jonna och flickorna mer pengar om de stoppar superhjältarna. Men visar det sig att hjältarna håller på vinna över tonåringarna på sin sida kommer han att försöka fly. Han kommer då kasta sin rökbomb.

Utbruter det strid av en eller annan anledning kommer "Doktorn" att försöka hjälpa tonåringarna först att bekämpa hjältarna. Men om det visar sig att han håller på åka fast eller förlora kommer han att kasta en rökbomb. När rökbomben briserar så kommer alla i lekparken att börja hosta intensivt och har svårt att se vad som händer. I det kaos som utbruter kommer "Doktorn" att helt enkelt springa ut i skogen och försöka försvinna.

Hjältarna kan försöka följa efter "Doktorn" men det är väldigt svårt att navigera i rökmolnet och se vem eller vad man förföljer. Det är dock inte omöjligt, men kan kräva en del svåra slag för att hitta igen "Doktorn" och åt vilket håll han sprang. Om

Fall #005

man inte lyckades övertala tjejerna kommer några av de att försöka stoppa hjältarna och då kan "Doktorn" lätt komma undan. Några andra av tjejerna kommer isåfall försöka fly också, främst Lisen och Noura som inte längre vill ha någonting med saken att göra.

Besegrar eller övertalar men tonårstjejerna så kommer de snopet och skamset att gå med på att följa med tillbaka och överlämna bytet till polisen och tillbaka till Jonnas pappa. "Doktorn" kommer antingen undan eller inte. Men fångar hjältarna honom så visar det sig att han inte är den egentliga boven, utan en man vid namn Karl som liksom de tidigare två busarna blivit hyrd av den riktiga "Doktorn" för att hämta hårddisken av tjejerna. Han vet att dock "Doktorn" är någon form av forskare, men inte mer än så.

AVSLUTNING

Kommer hjältarna tillbaka med Jonna så kommer Robert Gripenklo att övertala polisen att själv ta hand om henne. Han kommer också att lova Jonna att vara hemma mer och ge henne den uppmärksamhet hon förtjänar. Polisen kommer att ta hand om de busar hjältarna fångat och ta in flickorna för förhör. Alla är väldigt glada att hjältarna kom förbi och redde upp allt. Robert lovar de alla att bjuda de på glass någon gång.

PERSONER

Jonna Gripenklo

Envis, bortskämd och lättstött

Jonna är tonårsdottern till forskaren och fysikern Robert Gripenklo som är hyfsat god vän med polisen i Rosenhill. Hon är sur på sin pappa för att han spenderar mer tid med sin forskning och sina prylar än med henne. Därför har hon börjat planera olika sätt att sabotera för sin pappa. Hon har nyss fått kontakt med en skum typ som vill att hon stjäla sin pappas hemliga forskningspapper. Till sin hjälp har hon skapat en gäng med sina tjejkompisar. Jonna har alltid haft en hemlig förälskelse i Anton då hon tycker han verkar så tuff och häftig. Hennes mamma har separerat och flyttat till annat land.

Bra på: Strid, Övertala, Ljuga, Teknik, Laga

Komplikation: Någon av hjältarna har liknande familjeförhållanden

Lisen

Kaxig, snabb och smart

Jonnas bästa kompis och medlem i Jonnas gäng. Gillar svart och all form av lakrits. Hon älskar sin mamma väldigt mycket och vill inte göra henne besviken och är just nu splittrad mellan sin lojalitet till Jonna och kärlek till sin mor. Hon älskar dock spänning och äventyr vilket har lett till det dåliga beslutet att ge efter för grupptricket och hjälpa Jonna i sin kupp att stjäla från sin far.

Bra på: Strid, Idrott, Skapande, Naturvän

Komplikation: Någon av hjältarnas föräldrar är bästa vän med Lisens mamma.

Fall #005

Busarna

Opålitliga, giriga

De två busarna heter Karin och Lennart och de gör bara vad de blivit betalda att göra. Båda ogillar polisen starkt.

Bra på: Strid, Fånga, Gömma sig

Komplikation: En av busarna är granne med en av hjältarna och brukar bjuda på godis. Känner nästan igen hjälten.

Karl, den falska "Doktorn"

Ohederlig

En skum typ som vill åt Robert Gripenklos forskning för att sälja den vidare till den riktiga Doktor Rudberg. Kan inte Doktor Rudbergs egentliga namn eller identitet men vet att det är en forskare med djupa kontakter i den undre världen.

Bra på: Ljuga, Övertala, Muta, Springa

Komplikation: Kommer undan.

Jonnas gäng

Lojala och kaxiga

De tre övriga medlemmarna i tjejjänget är Noura, Anna-Karin och Jasmin. De älskar att känna sig tuffa och coola och söker spänning och äventyr. Framför allt vill de ha pengar till prylar då de inte är lika rika som Jonna. Bortsett från Noura så bryr de sig inte så mycket om vad deras föräldrar tycker.

Bra på: Undvika, Kasta, Hoppa, Strid

Tips!

Till Spelledaren

- Var inte rädd för att improvisera!
- Glöm inte bort att gestalta personer de möter: förställ rösten, prata som om du vore biguren. Använd gärna gester och kroppsspråk.
- Innan äventyret, ge färdigheter och egenskapsvärden till bfigurerna om du tycker det behövs.
- Du kan hoppa över skurkarnas tärningskast, och bara låta hjältarnas tärningskast avgöra hur det går. Om skurken ska attackera dem, låt bara spelarna slå tärning. Lyckas de undvika attacken, missar skurken, annars träffar hen, osv.
- Diskutera igenom äventyret och händelserna med spelarna efteråt. Vad gick bra, vad gick mindre bra? Löste hjältarna det på ett bra sätt?
- Vilka värdegrundfrågor berörde ni under spelmötet? Hur agerade hjältarna?