

GALNINGARNAS LABYRINT

INFORMATION TILL SL

I det här äventyret kan SL få improvisera en del, om spelarna inte gör som de skall. I förhand skall SL också bestämma en av spelarna som skall drabbas av Lord Ulriks tankeöverföring hela tiden.

Det är också viktigt att spelarna aldrig får se två grå katter samtidigt, och om de ser en av katterna på ett nytt ställe och går tillbaka till det gamla, är den *inte* kvar där.

INLEDNING

Det är en mörk, regnig natt. Utanför fönstret far blixtn efter blixtn över himlen, och endast en och annan dumskalle är fortfarande ute och plaskar lyckligt i vattenpölar.

Spelarna är samlade hemma hos en av dem (SL väljer), och de sitter nu som bäst och spelar poker med varandra. Insatserna är uppe i 30 kronor, två ölburkar och en fribiljett till Gottsunda-Eslöv matchen.

Det börjar bli ganska tråkigt, eftersom de spelat i ungefär fyra timmar utan avbrott.

Plötsligt slår blixten ner någonstans, så att hela huset skakar till. Två tavlor ramlar ner på bordet där spelarna sitter, rakt på en ölflaska som sprutar ut öl över en av spelarna.

När spelarna kommit i ordning, betraktar de närmare tavlorna. En av dem är på moster Elfrida ifrån Emmaboda. Den andra föreställer ett mörkt, hemskt slott.

Ge husets ägare Hand-out 1.

Förhoppningsvis lyckas ägaren att få med sig de andra, annars slutar äventyret här...

De tar sig till slottet som ligger en mil därifrån, spelarna bestämmer själva hur, men när de kommer fram till grinden till slottet kan den inte öppnas, utan de får gå till fots sista biten upp till slottet. Det ösregnar fortfarande.

De går längs grusgången, vid sidorna är en vildvuxen trädgård med buskar klippta i underliga formationer. De ser till exempel en buske som är klippt som en varm korv med bröd, en som är klippt som ett par glasögon, och en som är klippt som en snygg tjej. De ser också några mindre underliga buskar som är klippta som katter.

Längre bort hör de ljudet av en bäck.

Äntligen kommer de fram till dörren. De är nu alldeles dyblöta. Dörren är dock låst, och alla fönster gallerförsedda. De får inget svar om de knackar på heller.

Ge valfri spelare Hand-out 2. Denne spelare skall i fortsättningen alltid få alla förningar.

Om spelarna följer kompisens föraning, kommer de runt slottet och ser den stora rosenbusken.

Om de kryper in, river de upp både sig själva och sina kläder, och hittar ingen nyckel. 1T3 i skada för de som kröp in. Nu är de dessutom ännu mer dyblöta. De hade varit torrare om de simmat hit.

Med ett lyckat Upptäcka-slag, hittar spelarna en bakdörr. Den är dessvärre också låst. Ge föraningsspelaren Hand-out 3.

Följer spelarna även detta råd, resulterar det i att de får ont i foten, eftersom dörren är av sten, och att handtaget går sönder. Nu kommer de aldrig in där mer.

Plötsligt ser de en grå katt som smyger omkring bland träden. Den stirrar på dem med bara ett, gult öga. Det andra ögat finns inte.

Försöker de fånga katten fräser den och springer iväg. Följer de efter den, ser de den smyga fram till ännu en dörr på sidan av slottet, och kila in genom en kattlucka.

En liten spelare kan krypa in genom kattluckan och öppna dörren från insidan. Om alla spelarna är storväxta, får de slå styrkeslag (T20) för att få upp dörren. Lyckas det, splittras dörren i tusen bitar, och katten som står på golvet fräser ilsket och rusar ut i natten igen.

INNE I SLOTTET

Nu befinner sig spelarna i slottets kök. Det är fruktansvärt ostädad, och drivor med disk står i staplar på diskbänken, fulla med möjliga matrester. Det luktar unket.

Spelarna måste hitta slottsherrens sovrum för att komma vidare. Rita upp kartan allteftersom de går. Betrakta noga beskrivningen av rummen, och beskriv dem när spelarna går in i dem.

I lordens sovrum:

Med ett Upptäcka-slag här inne, finner de en liten låda i nattduksbordet. I lådan ligger en gammal skamfilad bok, som liknar en dagbok. Den är låst med ett jättelikt hänglås.

Ge föraningsspelaren Hand-out 4.

Om någon skruvar ur glödlampan, bränner de fingrarna, tappar glödlampan som går sönder, och mattan börjar brinna.

Katten vaknar och flyr ut genom dörren.

Spelarna kan kväva elden genom att använda täcket på sängen, eller med vatten från köket.

Använder de täcket, finner de dock nyckeln som ligger på lakanet.

Annars får de leta själva efter den. Om någon lägger sig i sängen, känner de nyckeln genom täcket. Med ett Tur-slag, kan de se hur täcket buktar uppåt en aning där nyckeln ligger.

I boken kan de sedan läsa lord Ulriks dagbok. Många av sidorna är utrivna, men på de som är kvar, står det om allehanda hyss som gubben har haft för sig under åren:

”Nöp kammarjunfrun i baken”

”Gömde en gummiorm i frugans byrålåda”

”Spillde falskt bläck på kammarjungfruns bästa klänning”

”Serverade frugan ett ägg med socker istället för salt”

Och så vidare. SL kan också hitta på egna.

På de sista sidorna, kan spelarna läsa om arvet. Det står att han gömt arvet bara för att retas med slottsfolket. Den som hittar det, förstår sig på äkta humor, och får därför hela arvet. Om man följer hans ledtrådar, leder de en fram till det hemliga rummet där arvet finns. Den första ledtråden hittar man i skitstolen.

När spelarna läst klart och är på väg att gå, knarrar det till i dörren. De vänder sig om och ser en gammal dam med fåror i ansiktet, grått hår och trötta gamla ögon. Hon verkar ha stått där länge.

- Jag tyckte väl att jag hörde någon, säger hon långsamt. Hon låter som en osmord dörr när hon pratar.

Hon berättar att hon är Monica Måsfjäder, kammarjungfru på slottet. Hon arbetade för lord Ulrik innan han dog för åtta år sedan. Hon är fortfarande kvar för att ta hand om slottet. Hon är ensam, förutom den grå spökkatten.

Om någon frågar varför den kallas så, förklarar hon att hon alltid hatat den. Den är alltid överallt, hon kan släppa ut den, och i nästa sekund ligger den på soffan i vardagsrummet. Hon tror att det är lorden själv som dresserat den att förfölja människor.

Hon har till och med försökt att döda katten, men redan samma eftermiddag stod den på trappan och jamade.

Sedan frågar hon vad spelarna gör här.

Svarar de att de letar efter arvet, nickar hon bara och önskar dem lycka till.

- Många har försökt innan er, säger hon med gravlik stämma, men försvunnit och aldrig återkommit...

Om spelarna däremot säger nåt annat än sanningen, rynkar hon pannan.

- Tala sanning för mig. Jag har bott i det här slottet i hela mitt 23-åriga liv, och vet precis hur osanningar låter!

Kommenterar de hennes ålder blir hon arg och skriker:

- Hur skulle ni själva sett ut om ni levt med en senil, skämtsam gubbe i 23 år, som inte har nåt annat för sig än att göra livet surt för en!

Sedan går hon.

Spelarna får nu försöka hitta nästa ledtråd, som ju skall finnas i "skitstolen". Försöker de på toaletterna, lyckas de förstöra dem så att det blir översvämning. När kammarjungfrun kommer in, svimmar hon när hon ser förödelser.

"Skitstolen" är i själva verket Ulriks frus älsklingsstol i biblioteket. Om de frågar kammarjungfrun om hjälp, berättar hon att han brukade kalla någon stol i biblioteket för "skitstolen".

- Han var väl trött på kärringen, hon hade inte tillräckligt med humor, säger hon.

Spelarna kommer antagligen att börja förstöra stolar i biblioteket när de fått reda på detta, och snart är rummet fullt av skrot. Kammarjungfrun kommer in och svimmar, och ramlar baklänges ner för trappan.

Snart kvicknar hon till, och tvingar spelarna att laga alla stolar igen. Vägrar de, hotar hon dem med en golvmopp som står i ett hörn. Vägrar de fortfarande, går hon lös på dem med den, och de är chanslösa mot hennes kvickhet som städerska. 1T3 i skada i varje drag tills de ger med sig.

De får slå Precisions-slag för att se hur bra stolarna blir, annars ser rummet snart ut som en utställning av modern konst istället.

Medan de lagar, ser en uppmärksam spelare en skruv som ser annorlunda ut. Den är alldeles grön. Tittar man närmare, ser man att det står något på den.

Om spelarna använder läsglasögonen som ligger på ett av borden, kan de läsa "Made in China".

Ungefär samtidigt som de läser detta, upptäcker en annan spelare en papperslapp bland skrotet. Den sticker ut från ett av stolsbenen, ihoprullad i ett litet utrymme där.

"Nästa ledtråd finns i böljorna."

Föräningsspelaren får Hand-out 5.

Går de till köket, ser de kammarjungfrun som lagar kaffe.

Går de till poolen på 3:e våningen, märker de att vattnet är nollgradigt, och ett och annat litet isflak flyter omkring. Vattnet verkar dock ganska rent.

Klarar spelarna ett Upptäcka-slag, ser de ett litet vitt föremål på botten, annars får de dyka i för att upptäcka det. Om de kommer på det, kan de be kammarjungfrun att tömma ur vattnet ur poolen innan.

När de dyker i, får de 1T6-1 i frostsador, men kommer ner till det vita. Det är en fyrkantig liten skylt som sitter fast, och de kan inte läsa den utan simglasögonen från bastun. När de har glasögonen kan de läsa följande:

"Poolen töms varje dag klockan 24.00"

Medan de läser, hör de som står kvar på bryggan (har alla hoppat i, hör det genom vattnet) hur en klocka börjar slå 12 slag. I samma stund öppnas ett hål, 1 meter i diameter, och vattnet sugs ut. De som befinner sig i poolen sugas med och susar i ett virrvarr av tunnlar nedåt (Även om poolen var tömd innan, ramlar de ner, de står då rakt på luckan). På vissa sidotunnlar står små skyltar:

"Avloppsvatten", "Diskvatten", "Odrucket dricksvatten", "Vatten från knäna" och "Kastat vatten".

Slutligen sprutas de ut i den sörjiga, leriga bäcken i trädgården. På en gren ovanför bäcken ligger den grå katten och spinner. På kanten av tunneln de sprutats ut genom, sitter en inplastad lapp.

"Nästa ledtråd finns i öppna spisen i matsalen"

Nu ser de ut som två vandrare statyer av brun lera, så när de kommer in, skrämmar de vettet ur kammarjungfrun som börjar banka på dem med en sopkvast. 1T3 i skada om de inte lyckas med ett Fjäska-slag.

Trapporna börjar nu se ganska slitna ut efter allt spring upp och ner.

Förmodligen letar de nu i öppna spisen, och försöker inte komma på en undermening med det hela. Men i vilket fall letar de väl där till slut i alla fall.

När de letar i spisen, rasar det ner ett lager sot över dem och ut i rummet, och färgar allt och alla svart (finns en sotare ibland spelarna, blir han lycklig nu). Kammarjungfrun kommer in och svimmar när hon ser dem och rummet, spelarna börjar nu misstänka att hennes nerver tagit skada av tiden tillsammans med lord Ulrik.

När sotet lagt sig, ser den som gått in i spisen en liten numera svart papperslapp. När han/hon gnuggat bort sotet kan man läsa:

“Haha, skojade bara. Den finns i Jordens Mittpunkt.”

Om spelarna nu går ut för att börja gräva, får SL stoppa dem.

“Mittpunkt” är titeln på en bok i biblioteket, Jorden är namnet på författaren. Om spelarna inte kommer på det, kan kammarjungfrun efter ett Du säger rätt sak-slag berätta att hon tror att det finns en bok som heter något med “mittpunkt” i biblioteket. Annars är hon ganska sur på spelarna efter allt de ställt till och vill inte hjälpa dem.

När spelarna kommer in i biblioteket, inser de snart att böckerna är sorterade i bokstavsordning efter författarens efternamn. Men någon humoristisk person (spelarna gissar på lorden) har ställt böckerna bakochfram så att man måste ta ut dem helt innan man kan läsa titeln.

Nu börjar väl spelarna att slita ut böckerna ur hyllorna, i en vild jakt på den rätta. Om de är ordentliga och ställer tillbaka böckerna, tar det hela tre gånger så lång tid. Om de inte gör det, kommer kammarjungfrun in och svimmar.

När de funnit rätt bok, skriven av Sture Jorden, vaknar kammarjungfrun (ev. Kommer in i rummet) och tvingar dem att ställa tillbaka böckerna i bokstavsordning igen. Vägrar de, plockar hon fram golvmoppen.

Sent omsider kan de titta i boken, och i mitten ligger en ihopvikt lapp.

“Ledtråden finns i kattens gap”.

Om spelarna försöker fånga in den grå katten, blir de rivna och frästa åt. 1T2 i skada.

Letar de bland tavlorna på katten, råkar de förstöra en tavla. Kammarjungfrun kommer in och svimmar.

Ledtråden finns i munnen på ett av statylejonerna på balkongen (det sista de provar). Sticker de in handen i munnen biter lejonet till (1T3 i skada), och en liten vit lapp singlar ut och ner längs hela husväggen och landar i rosenbusken. 1T3 i skada när de försöker hämta den bland taggarna. Om de däremot sticker in håven i lejonets mun, singlar lappen ner i den istället.

På lappen står följande:

“Sista ledtråden finns i min hand.”

Förhoppningsvis kommer spelarna att tänka på flaggorna i tornen. Annars får SL låta den grå katten leda dem upp till tornen och hoppa upp på taket och lägga sig där.

Ledtråden står skriven på den nordvästra flaggan, man kan se att det står något på den, men man kan inte läsa det. För att komma dit, måste spelarna klättra ut på torntaket. Slå först ett slag på smidighet. Misslyckas det, slå ett slag på Tur. Misslyckas även detta, ramlar de faktiskt ner och landar i rosenbusken inunder, T6+2 i skada.

Klarar de sig, kommer de upp till flaggan och kan läsa meddelandet, sedan måste man klara ett SMI-slag eller ett Tur-slag till för att komma ner igen. Annars - rosenbusken.

Meddelandet lyder: “Finn det hemliga rummet. Lösenordet är ‘Jag är en dum åsna’”

Nu kanske spelarna får leta lite, men snart upptäcker de nog det extra utrymmet i vardagsrummet. Här kan de inte få någon hjälp.

På väggen framför, hänger tavlan på den leende gubben. Dörren öppnas om man säger lösenordet "Jag är en dum åsna". Då glider väggen åt sidan, spelandes "Kalle Johansson" någonstans inifrån.

En vindlande trappa nedåt uppenbarar sig. På översta trappsteget sitter den grå katten och slickar sig.

När de kommit neråt en bit för trappan, får föräningsspelaren Hand-out 6.

Det finns verkligen ett trasigt trappsteg i trappan, och om spelarna inte går väldigt försiktigt, ramlar de allihop och rullar ner för alla 248 trappstegen och landar en hög på golvet. 1T6-2 i skada.

När de väl är nere, ser de en stor brun trädörr med en gul skylt på:

"Galningarnas Labyrint. Varning. Innehåller smådelar. Förvaras oåtkomligt. Serveras väl kyld. Rökning förbjuden. Aaaargh!!!"

Dörren är öppen...

I LABYRINTEN

SL får under inga omständigheter visa labyrinten för spelarna, utan bara beskriva hur det ser ut där de står. Spelarna kan dock rita själva om de vill, men det tipset behöver SL inte ge dem...

Inne i labyrinten finns alla de som tidigare letat efter arvet. De har irrat omkring här inne i åtskilliga år, och har nu blivit alldeles galna. SL bestämmer själv när de skall träffa på de olika typerna. Viktigt är att man aldrig vet om de talar sanning eller ej...

Den första de möter står i en återvändsgränd och slår sig själv i huvudet med en vaskrensare. Ögonen går i kors, och han mumlar hela tiden "höger... vänster... vänster... vänster.... höger.... vänster..." utan minsta mönster.

Spelarna får absolut inget vettigt ur honom. Om de frågar honom om Lord Ulrik, stirrar han en stund i vanvett på dem, och går sedan lös på dem med vaskrensaren. När han blir besegrad, flyr han in i gångarna, och spelarna hör hans röst försvinna i ett "höger... vänster... höger... höger..."

Nästa person sitter i ett hörn och skjuter sugproppspilar mot den motsatta väggen, där det hänger ett porträtt av lord Ulrik.

När han ser spelarna, tittar han en stund på dem, och ler sedan.

- Hej! Så ni har också hittat in! Men svårare att hitta ut va?

Han flinar elakt.

Frågar spelarna honom om gubben, berättar han att han hittat arvet, men kunde inte bära alla pengarna, så han fick gå två gånger. Och på tillbakavägen tappade han bort sig i labyrinten.

Däremot berättar han, att om de bara tog honom med till början av labyrinten, skulle han kunna visa dem vägen till slutet. Just nu vet han nämligen inte var han är. Om spelarna visar honom kartan de ritat, stirrar han på den. Sedan rycker han den ur händerna på dem, och springer iväg genom gångarna, skrikandes "Äntligen!!!".

Om de följer med honom till början igen, ropar han också "Äntligen!!!" och smiter ut genom dörren och försvinner.

Nästa person spelarna möter, sitter förtvivlat och gråter i en av gångarna. När han ser spelarna, säger han ynkligt mellan tårarna:

- Jag såg bara en sån fin grå kissekatt som gick in här... jag tänkte inte ta nåt... och nu hittar jag inte uuuut!"

Ynglingen kan efter många lyckade Fjäska-slag berätta att han varit med några andra (Han räknar upp några intetsägande namn), men att han fått syn på en grå katt som gått in i labyrinten, och följt efter den. Sen hittade han inte tillbaka till de andra, och han fick inte tag i katten heller, och nu är han alldeles vilse. Men han hörde de andra prata om arvet och Galningarnas Labyrint som man aldrig kommer ut ifrån om man väl gått in.

- Och nu är *jag* här! Helt ensam...

Och så börjar han gråta igen.

Om spelarna hjälper honom ut, blir han överlycklig och belönar dem med en puss. Annars sitter han bara kvar och gråter. Han vill inte följa med dem.

Nästa person är en ung kvinna som villrådigt ser sig omkring i en fyrvägs korsning. Hon har långt, blont hår, stora bröst och en extremt kort och urringad, svart klänning.

- Asså, lilla jag skulle ju liksom bara gå in här och titta lite efter arvet... åsså hittar jag inte ut... så tokigt det blev... tihi!

Hon är extremt pratglad, och vill gärna berätta om alla resor hon gjort och med vilka, hur många pojkvänner hon haft och "den gången hon skulle läsa dagstidningen", men med några lyckade slag på "Snacka", berättar hon att hon nästan är släkt med lord Ulrik, hennes mammas systers kompis bror, sov en gång i samma rum som Lord Ulriks farmors nästkusins sysling på ett scoutläger, så hon anser sig ha mest rätt till arvet.

Hon berättar också att hon vet att Lord Ulrik aldrig blev begravd. Anledningen vet hon inte. Sedan går hon, vickande på höfterna.

Nästa människa är en bonde som också irrat sig in. Han behöver pengarna till att skaffa fler kor. Han har bara varit här i en vecka, och är inte särskilt galen. Han slår gärna följe med spelarna.

SL kan hitta på fler SLP's efter eget tycke.

När de inte möter personer, halkar spelarna omkring på bananskal, trampar på kulor så att de ramlar in i väggar, ramlar ner i vattenhål osv, allt är påhitt av Lord Ulrik.

Spelarna får slå på Upptäcka Fara lite då och då, misslyckas de, drabbas de av gubbens små "skämt".

Vid varje vägska! där spelarna dröjer lite, t.ex för att diskutera åt vilket håll de skall gå, får föräningsspelaren föräningar om vilket håll de *inte* skall gå åt. Ibland stämmer de, ibland inte. I själva verket vill han varannan gång gå åt vänster, och varannan åt höger. Dessa hand-outs får SL skriva själv och ge till spelaren.

Längs med en gång (utmärkt på kartan) finns skyltar på väggarna.

"Gå inte hit!", "Detta är fel väg!", "Går du den här vägen får du ångra det!", "Vänd om!", "Detta är absolut inte rätt väg!", "Stanna sa jag!" osv.

I slutet ramlar de ner i ett stort hål med illaluktande gytta (detta hål kan de aldrig upptäcka, eftersom det är en övertäckt fallgrop). På väggen framför står det "Ha ha ha, vad var det jag sa!"

Om spelarna försöker med något gammalt knep, som att rita pilar på väggarna, lägga ut en tråd eller små stenar, händer följande.

Pilar: Plötsligt märker de att någon går bakom dem. När de stannar, dyker kammarjungfrun upp med en trasa som hon idogt tvättar bort pilarna med, muttrandes "Kladd, kladd. Ligister är vad de är. Kladda på väggarna... tss..."

När hon kommer fram till spelarna, skäller hon ut dem för "ligistdådet" och om de tar sig ton, hotar hon dem med golvmoppen.

Stenar el. dyl: De hör steg bakom sig. När de stannar, ser de en yngling komma gående, glatt leende med händerna fyllda av deras stenar.

- Åh, är det *ni* som har tappat alla de här små stenarna? Varsågod, jag har samlat ihop dem åter!

Tråd: De hör steg bakom sig. När de stannar, kommer en mörk figur smygande, han ser dem inte först. Han rullar ivrigt ihop deras snöre med ett girigt uttryck i ansiktet (finns det nån

kleptoman i gänget, kommer han att känna igen personen som en jobbarkompis). När personen kommer närmare upptäcker han de andra, rycker kvickt av tråden och smiter.

När spelarna (äntligen?) Kommer till slutet av labyrinten, kommer de till en ny trädörr, och när de öppnar den får de en spann vatten över sig.

En korridor ligger framför dem. I mitten finns en snubbeltråd. 1T2 i skada om de inte klarar ett slag på Upptäcka Fara.

I slutet av korridoren finns en ny dörr. Framför den sitter den grå katten.

Ge föraningsspelaren hand-out 7.

När dörren öppnas, ser spelarna absolut noll. Det är helt kolmörkt. När den siste går in, stängs dörren av sig själv, den siste får den i ryggen och spelarna ramlar som dominobrickor. Då tänds ljuset.

Det hela liknar en skämtaffär.

I ett hörn står en låda med lösskäg, i ett annat ligger falska ormar och spindlar, på en hylla står en massa glas som ser fyllda ut, men som man inte kan dricka ur, längs väggen står ett tiotal gubbar-i-lådor uppradade... och i en fåtölj sitter en gammal gubbe som spelarna känner igen från tavlorna. I hans knä ligger den grå katten.

Lord Ulrik skrockar.

- Sää, ni har lyckats ta er hit hela vägen? Ni är de första.”

Gubben skrockar mestadels, men efter några Fjäska-slag berättar han att han inte alls dog för åtta år sedan, han gömde sig bara för att skoja med tjänstefolket och släkten, så att de trodde att de var arvlösa.

Den enda invigda är hans kammarjungfru Monica, som bor där uppe i slottet. Hon städar efter alla arvsökare som kommer hela tiden.

- Konstigt nog bad hon mig stanna kvar här nere och fortsätta skämtet, säger Ulrik och kliar sig i huvudet. Jag hade tänkt gå upp och avslöja det hela bara några dagar senare, men nu har jag varit här i åtta år... Monica kommer med mat till mig, men hon säger att jag inte skall komma upp igen... förmodligen var det ett väldigt lyckat skämt! säger han slutligen glatt. Sedan bjuder han på kaffe. Om spelarna dricker, får de en hostattack i T20 minuter, eftersom det är peppar och curry i kaffet.

Ulrik kacklar fram ett skratt.

- Jaha, och hur har det gått med det psykiska på vägen hit? Har nån fått nån föraning eller så? Om föraningsspelaren ger sig till känna, skrattar gubben glatt.

- Då fick jag ju användning för mitt senaste inköp!

Han plockar fram en liten låda under fåtöljen. “Den lille tankeöverföraren”. Ulrik kacklar fram ett skratt igen, och tycker att han är otroligt påhittig (Om föraningsspelaren inte ger sig till känna, visar han lådan ändå, och funderar på att lämna igen den och få pengarna tillbaka. Åtta års öppet köp måste man väl kunna kräva, menar han).

Efter några historier om vad han gjort under åren i slottet, slår han plötsligt resolut armen i armstödet.

- Nej, nu var det arvet ja. Det vill ni väl ha, kan jag tro!

Han skrattar högt och länge, som om det var det roligaste han hört på år och dag.

- Då får ni allt besvara en gåta först, sen har ni fullbordat jakten.

Han ler hemlighetsfullt.

- Vad är det för likhet mellan en zebra och en bläckfisk?

Medan spelarna tänker, fnissar Ulrik hela tiden, och hoppar upphetsat omkring i stolen.

- Tiden är ute! ropar han till slut. Ingen av dem kan cykla! (Om spelarna mot all förmodan kan svara på gåtan, kan SL ändra till “köra bil”)

Sedan brister han ut i ett sånt kacklande gapskratt att spelarna är rädda (eller hoppas) att han skall få hjärtinfarkt.

När han skrattat färdigt, hostar han lätt.

- Jaha, det var ju tråkigt. Då är det bara att knalla hem igen då... Stäng dörren på vägen ut.

Han börjar kela med katten.

Någonstans här borde spelarna tappa humöret och ge sig på gubben. Om inte, börjar bonden (om de har med sig honom) att med tunga kliv gå fram mot gubben.

- Efter allt vi varit med om... åh nej!

Han spottar hotfullt ut snusprillan på golvet och lyfter nävarna.

Plötsligt är gubben inte så skämtsam längre.

- Dagens ungdom, muttrar han. Det var bättre förr. Då hade ungdomarna humor. Hå hå ja ja.

Han muttrar ett tag, men så suckar han.

- Åkej åkej, ni får väl arvet då.

Han tar fram ett papper från en liten låda i bordet bredvid fåtöljen.

Han rotar omkring efter en penna, och får upp en som sprutar bläck över spelarna. Ivrigt fnissande tar han fram en riktig penna, och påpekar snabbt att bläcket försvinner av sig självt, när han ser spelarnas miner.

Han skriver under på papperet, ger det till spelarna och reser sig ur stolen. Han är väldigt kort. Sedan öppnar han en liten dörr som spelarna inte sett innan.

- Varsågod, säger han.

Och spelarna kliver in i ett rum, fyllt av gamla soffor och fåtöljer... och överallt ligger grå, enögda katter. De springer ut och in genom ett hål i väggen, och jamar och fräser åt spelarna. Bakom sig hör de ett skallande vansinnesskratt som ekar i gången, när gubben försvinner ut ur rummet och in i labyrinten och är borta.

I kontraktet står följande: (SL läser högt)

“Härmed intygas att den eller de som klarar sig igenom mitt slott med alla ledtrådar och gåtor, förstår sig på äkta humor och är värd mitt arv, som består av 3082 grå europeiska korthårskatter (ä.k bondkatter), 12 kg kattmat och en leksaksboll.”

Slottsherre lord U.R Kuuhl

Om spelarna vill ta sig ut genom labyrinten är det upp till dem, annars kan de ta kattvägen. Det är en trång, illaluktande gång som vindlar sig uppåt, och snart befinner sig spelarna vid en liten lucka med gångjärn som leder ut i en större gång. Luckan slår igen bakom dem, och på ovansidan ser de en vit, fyrkantig liten skylt: “Poolen töms varje dag kl. 24.00.”

Och långt ovanför sig hör spelarna en klocka slå och något som forsar ovanför sig...

De kan försöka sig på att springa, och det blir en vild jakt när de hör vattnet bakom sig, men precis när de skymtar slutet på röret, snubblar den som springer först och de andra faller över denne, och vattnet fångar dem och spolar ut dem i den sörjiga bäcken. 1T6-1 i frostsador.

Bonden nickar åt dem när de kommer upp i trädgården igen.

- Jao kan ta en å kattera, så blire inte så mycke besvär kanske.

Och så lyfter han upp en som står i närheten, förmodligen den enda som låter sig lyftas, och går iväg. Föräningsspelaren får hand-out 8.

Av: Johanna Fröjmark Juli -01

BESKRIVNING AV SLOTTET

Våning 1

Lord Ulriks sovrum:

Här inne står en stor säng. Bredvid står ett litet nattduksbord. Tapeterna är olivgröna med gula solar. På väggen ovanför sängen, hänger ett porträtt av en skäggig gubbe som flinar tandlöst. I sängen ligger en grå katt och sover. En dörr åt öster, och en åt norr.

Köket:

Drivor av disk. Någonstans inunder finns nog en diskho. En skål kattmat står i ena hörnet. En grå katt sitter på golvet. Dörrar på alla sidor.

Matsalen:

Här inne står ett stort bord med 13 stolar. Sex på var sida om bordet, och en på ena kortändan. På bordet står två silverljusstakar. I den kortändan av rummet som vätter mot trädgården, står en stor öppen spis. På väggarna hänger olika porträtt av en skäggig gubbe som gör grimaser. På en av stolarna ligger en grå katt och sover. Två dörrar åt norr, en åt väster.

Korridoren:

I västra änden av korridoren finns ytterdörren. Sedan finns här fem andra dörrar, två på var sida och en rakt fram åt öster. På väggarna hänger porträtt av en skäggig gubbe. Ett där han petar sig i näsan, ett där han gör en ful grimas, ett där han håller upp en skylt: "Ej i Trafik" Det finns också porträtt på en grå, enögd katt. Den har ett halsband med sitt namn på, men det går inte att läsa. På golvet finns en röd matta. På mattan sitter en grå katt och slickar sig.

Badrummet:

Här finns ett jättelikt badkar, ett tvättställ, en dusch och en stor toalett. Ovanför toalettstolen hänger ett porträtt på gubben där han moonar. En dörr åt söder, en åt öster.

Kammarjungfruns sovrum:

Här står en enkel säng, ett nattduksbord och ett skrivbord med en svart skrivbordsstol. Väggarna är helt tomma. En dörr åt väster, en åt öster och en åt söder.

Vardagsrummet:

Ett fint inrett rum med gröna skinnmöbler, en soffa och två fåtöljer, och en öppen spis i norra hörnet. I en av fåtöljerna ligger en grå katt och sover. På väggarna hänger porträtt av en skäggig gubbe. I sydvästra änden av rummet finns en trappa upp till biblioteket på våning två. Bredvid spisen på väggen, hänger ett porträtt på den skäggiga gubben när han ler brett och tandlöst. Bakom denna vägg finns det hemliga rummet, men det vet bara SL än! Två dörrar åt väster och två åt söder.

Förrådet:

Ett litet rum fyllt med filtar, kuddar och annat liknande. En dörr åt söder.

Hallen:

En liten hall till bakdörren ut i trädgården. Dörrar åt alla håll, den östra är bakdörren ut i trädgården.

Våning 2**Biblioteket:**

Fullt med böcker som bibliotek brukar vara. En trappa ner till vardagsrummet i sydvästra hörnet av rummet. Små fåtöljer här och var med läslampor, och små bord. På ett av borden ligger ett par starka läsglasögon. En dörr åt väster och en åt söder.

Sovrummen:

3 stycken. Två enkla sängar i varje, och två små skrivbord. I övrigt tomma. Endast dörrar åt söder i alla tre.

Balsalen:

Jättelikt rum med en liten scen. I östra änden finns en trappa upp till poolen på tredje våningen. En grå, enögd katt sitter mitt på golvet. I övrigt helt tomt. Dörrar åt öster och norr.

Badrummet:

Jättelikt badrum med jacuzzi. En dörr åt söder och en åt väster.

Korridoren:

Likadan som nedervåningens, i väster avslutas den med ett stort fönster som visar en utsikt över staden en bit bort. Tre dörrar åt norr, en åt söder och en åt öster.

Våning 3**Poolen:**

Gigantisk inomhuspool med små bryggor att klättra upp på här och var. Vattnet är iskallt. Vid fönstren står små stolar på bryggorna. Tittar man noga, kan man skymta något vitt föremål på poolens botten. En trappa upp i sydöstra hörnet. Det ligger en liten håv på bryggan när man kommer upp för trappan. Endast en dörr åt öster in till bastun.

Bastun:

Ser ut som en vanlig bastu med träbritsar att sitta på, och ett värmeelement i ett hörn. På en av britsarna ligger ett par simglasögon. En dörr åt väster ut till poolen.

Våning 4**Tornrummen:**

Helt tomma stenrum. Fönster åt alla väderstreck, tittar man uppåt ser man själva torntinnarna. Överst på varje tinne finns en gul flagga med en hand som gör V-tecken.

Korridoren:

Tavelprydda väggar, tavlorna föreställer landskap allihop, ett hav, ett berg, en äng osv. Avslutas med ett fönster åt väst och öst. Sex dörrar, tre åt norr, tre åt söder.

Balkongerna:

Vanliga balkonger med stengolv. I varje hörn står en stenstaty föreställande ett lejon. På en av statyerna sitter en grå katt och tittar ut.

Källaren:

Uppdelad i små utrymmen utan dörrar, fyllda med matlådor och säckar. I ett hörn står en massa vinflaskor uppradade. På en av säckarna ligger en grå katt och sover. I östra änden finns trappan upp till hallen.

SLP'S

Monica Måsfjäder

(pensionär... åtminstone till utseendet)

Mycket stark och smidig, inte särskilt intelligent

Lord Ulrik Rudolf Kuuhl

(pensionär)

Standardpensionär

Katterna Vars Namn Inte Får Nämnas

(eller kan nämnas, om man vill bli klar innan millennieskiftet)

Stark. Ger man sig i strid med dessa, kommer man ur som lapptäcke.

Personerna i labyrinten:

(har standardvärdena av sina karaktärer)

Harald "Höger, Vänster" Havrefjäll

(pensionär)

Ingvar "Sugproppen" Wulf

(rötägg)

Karsten "Kissemissen" Karlsson

(dumskalle)

Syrena "Snyggingen" Silltärna

(bimbo)

Gunnar "Grepen" Gunnarsson

(bonde)