

BUSFRÖN OCH BRÖLLOP I KVARNTUNA

Av Nils-Erik Lindström

Synopsis

I det här äventyret blir rollpersonerna ombedda att hjälpa till att hålla ordning på Johanna, ett ungt busfrö, under hennes äldre systers bröllop. Johanna kommer att försöka utföra ett antal bus av olika slag som rollpersonerna måste försöka avstyra.

Vissa situationer i äventyret kan vara farliga för rollpersonerna men självklart är det fullt möjligt att ta sig igenom det utan att hamna i strid.

Färdigheter som kan hjälpa under äventyret:

Desarmera fällor
Människokunskap
Påverka människovarelse
Smyga & gömma sig

Äventyret börjar

Det är en vecka innan midsommar i Kvarntuna. Det är varmt, gräset är grönt och solen gassar. Rollpersonerna svalkar sig i skuggan så mycket de kan. Om de är tamdjur hänger de tillsammans på en av rollpersonernas bakgård. Om de är vilda djur pustar de ut i skuggan av ett träd i skogen.

En sparv landar framför dem. Han presenterar sig som Harald och säger att han har ett uppdrag åt djurens detektivbyrå.

–"En människokvinna som heter Emelie Pettersson och bor på Blåmesvägen ska gifta sig med sin fästman, Carl Hansson. Emelie har alltid varit snäll med djuren kring sig och alltid ställt ut gott med frön i fågelbordet och talgkolor på farstun åt oss småfåglar under vintern. Det som oroar mig och mina medfåglar är att Emelie har en lillasyster, Johanna Pettersson, som är ett riktigt busfrö. Vi är oroliga för att Johanna ska busa så mycket på bröllopet att Emelies glädje går förlorad. Kan Djurens detektivbyrå ta på sig att bevaka Johanna och hindra henne, på diskretast möjligaste sätt, från att lyckas genomföra några bus?"

Om rollpersonerna accepterar uppdraget blir Harald mycket glad och hoppfull. Om någon kan lyckas med att hålla Emelies bröllop fritt från bus så är det Djurens detektivbyrå!

Harald berättar vidare att bröllopet ska hållas på lördag, på eftermiddagen, om en vecka i Kvarntuna kyrka med följande firande på kvällen under bar himmel på den gamla kvarnen.

Uppdraget börjar

Rollpersonerna kan antingen vänta tills bröllopsdagen innan de börjar bevaka Johanna, eller så kan de börja skugga henne med en gång för att se om hon verkar förbereda några särskilda bus.

Att skugga Johanna

Det går att skugga Johanna för att försöka räkna ut vad hon planerar att åstadkomma för bus under bröllopet.

Det är egentligen inte svårt att skugga Johanna, för som de flesta människovarelser förväntar hon sig inte att bli spionerad på av djur och har därför svårt att inse att det är precis det som pågår. Slå ett motståndslag för rollpersonernas CL för färdigheten Smyga & gömma sig på svårighetsgraden Lätt (CL+2) mot Johannas KUN. Använd reglerna för stödjande kontroller ifall rollpersonerna hjälps åt. Om Johanna lägger märke till rollpersonerna inser hon ändå inte att de spionerar på henne, utan tror att de bara fattat tycke för henne. Om någon av rollpersonerna är ett gulligt djur så kommer hon försöka klappa det och kanske till och med bära med sig rollpersonen en stund.

Johannas förberedelser

Dagen innan bröllopet kommer Johanna bege sig ut och handla det hon anser sig behöva för sina bus. Hon kommer att gå till en skobutik och köpa ett par långa skosnören av tyg (2 skosnören, även om hon egentligen bara tänker använda ett av dem). Därefter kommer hon gå till ett apotek och köpa laxermedel. Sedan går hon in i en matvarubutik och kommer ut med en flaska såpa.

Utöver dessa förberedelser kommer Johanna inte göra något särskilt innan bröllopet.

Vigseln

Bröllopet hålls nästa lördag och vigseln börjar klockan 4 på lördagseftermiddagen. Vigseln sker i Kvarntuna kyrka. Under större delen av vigselceremonin sitter Johanna med sina föräldrar. Hon uppför sig väldigt väl och utför inte omedelbart något bus.

Rollpersonerna kan komma att ha stort besvär att ta sig in i kyrkan. Ingen människovarelse kommer att släppa in vilda djur i kyrkan. En katt kan komma in om hon lyckas smyga sig in osedd. En hund kan komma in förutsatt att alla människovarelser tror att hunden tillhör "någon annan" bröllopsbesökare.

En hund kan lyckas smyga sig in i kyrkan och få alla människovarelser att tro att någon äger henne genom att lyckas med en kontroll mot färdigheten Påverka människovarelse på svårighetsgrad Normal (CL ±0), eller Smyga & gömma sig på svårighetsgrad Svår (CL -2). En katt gör det med en kontroll mot färdigheten Påverka människovarelse på svårighetsgraden Problematisk (CL -1) eller med Smyga & gömma sig på svårighetsgraden Normal (CL ±0).

Alla andra djur som vill ta sig in i kyrkan måste använda färdigheten Smyga & gömma sig på svårighetsgraden Svår (CL -2). Om rollpersonerna kommer på ett annat bra eller roligt sätt att ta sig in i kyrkan än genom porten samtidigt som alla människovarelserna går in, kan säkert andra färdigheter komma till pass. Låt spelarna använda sin fantasi och uppmuntra roliga idéer.

Det första buset

Om rollpersonerna av någon anledning inte lyckats ta sig in i kyrkan så kan du som SL bestämma dig för att Johanna inte utför något bus under vigseln i kyrkan. Men om de lyckats ta sig in i kyrkan är det mitt under vigseln som hon skriker till verket med sitt första bus.

Johanna smyger iväg från sin sittplats och letar sig till kyrkans portar. Hon har med sig sin lilla handväska. Johanna trollar fram flaskan med

såpa och sprutar ut såpa på golvet vid portens insida. Johannas plan är tydligen att få besökarna att halka när de lämnar kyrkan! När såpan väl spritts ut på golvet smyger Johanna tillbaka till sina föräldrar och slår sig ner.

Hur förhindrar rollpersonerna buset?

Eftersom problemet är att det ligger såpa på golvet alla kyrkobesökare ska passera när de lämnar kyrkan är den självklara lösningen att antingen tvätta bort såpan, eller täcka över den på något vis.

Rollpersonerna kan leta upp en matta som går att flytta på. Det gör en rollperson som lyckas med färdigheten Speja på svårighetsgraden Normal (CL ±0). Därefter kan rollpersonerna släpa den över såpan med hjälp av färdigheten Släpa & Knuffa på svårighetsgraden Normal (CL ±0).

Alternativt kan två rollpersoner frivilligt slicka upp såpan från golvet. Det är inte svårt, men det är äckligt. Se giftinformation om såpa i slutet av äventyret. Rollpersonerna som gör det kommer att rapa såpbubblor i en god stund efteråt. Det tar en stund att slicka upp så pass mycket såpa att golvet inte längre är halt. För att hinna med det innan vigseln tar slut måste minst två rollpersoner hjälpas åt att slicka såpa.

Rollpersonerna kommer säkert på andra roliga och uppfinningsrika sätt att få bort såpan. Ge dem en ärlig chans att lyckas.

Efter vigseln

Efter vigseln strömmar alla människovarelserna utom brudparet och prästen ut ur kyrkan. Det är lätt för ett djur att smita ut tillsammans med dem utan att någon människovarelse uppmärksammar det. Därför behövs ingen kontroll mot någon färdighet för att ta sig ut ur kyrkan.

När alla människovarelser är ute ur kyrkan dröjer det några minuter innan brudparet kommer ut. De andra människovarelserna hurrar då och kastar konfetti, små pappersbitar, på dem. Därefter börjar alla människovarelserna ta foton av varandra tillsammans med brudparet. Sedan kommer ett människofordon och plockar upp brudparet. De

övriga människorna börjar antingen promenera eller hoppa in i sina egna människofordon och köra iväg. De beger sig alla till den gamla kvarnen, där bröllopfesten ska hållas.

Under hela den här tiden håller Johanna sig lung och hittar inte på något bus.

Bröllopfesten

På gräsmattan utanför den gamla kvarnen har man dukat upp ett par långbord för de vuxna gästerna och några separata bord för barnen. Turistcaféet har förvandlats till kök och munvattnande dofter strömmar ut därifrån. En improviserad bar med allt från saft till läsk och öl, vin och andra alkoholhaltiga drycker, har byggts av ett par bord inte långt från långborden.

Johanna placeras vid ett av barnborden när hon anländer. Där sätter man även de andra barnen bland gästerna. Johannas föräldrar får sitta vid långbordet, bredvid brudparet. Alla gäster verkar lyckliga och när fördringar börjar bäras in från baren börjar människovarelserna hålla tal till brudparet.

Under ett av de första talen, när alla människovarelserns ögon är på talaren, slinker Johanna iväg och smyger sig in under långbordet. Det är dags för hennes nästa bus!

Det andra buset

Förhoppningsvis håller rollpersonerna ett öga på Johanna och har sett henne smyga in under bordet. Johanna smyger sig krypandes förbi de vuxna människovarelsernas fötter under bordet. Snart kommer hon fram till brudgummens fötter. Hon tar fram sitt extra skosnöre och knyter ihop öglorna i brudgummens knutna skor. När han försöker ställa sig upp för att tala eller kanske gå på toaletten kommer han att snubbla och falla. I och med att rollpersonerna har sett henne åla in under bordet så är det inte svårt för dem att se vad hon håller på med. Däremot är det ingen människovarelse som på egen hand upptäcker henne och reagerar.

När Johanna är färdig med sin knut smyger hon sig tillbaks till sin plats och försöker se oskyldig ut.

Hur stoppar rollpersonerna buset?

Rollpersonerna måste förmodligen smyga sig in under bordet. Något som inte kräver någon kontroll alls ifall rollpersonerna är husdjur som hundar eller katter. Människorna släpper villigt in dem.

De rollpersoner som är vilda djur måste däremot slå en kontroll mot färdigheten Smyga & gömma sig på svårighetsgraden Normal (CL ±0).

Därefter måste rollpersonerna antingen pilla upp knuten eller obemärkt bita av skosnöret som Johanna surrat fast, utan att Carl Hansson upptäcker det. Att obemärkt bita av skosnöret kräver ett lyckat motståndslag med färdigheten Råkurr på svårighetsgraden Problematisk (CL -1) mot Carls CL på Speja, som är 6. En fågel skulle kunna pilla upp knuten med sin näbb genom ett lyckat motståndslag med färdigheten Desarmera fallor på svårighetsgraden Problematisk (CL -1) mot Carls CL på Speja (fortfarande 6).

Återigen är det möjligt att spelarna kommer på något annat roligt eller spännande sätt att avstyra Johannas bus. Som SL bör du uppmuntra detta och ge dem en chans att lyckas med sina planer.

Oavsett hur rollpersonerna förhindrar Johannas bus så blir hon märkbart trumpen när Carl inte snubblar då han efter en stund reser sig upp för att gå på toaletten.

Senare på middagen

Bröllopsmiddagen fortsätter. Mat serveras och mer dryck kommer ut. Det blir skymning och massvis med små elektriska ljus tänds på borden. Johanna väntar tålmodigt tills efterrätten innan hon sätter igång med sitt nästa bus.

Det tredje buset

Johanna reser sig upp och går fram till sin storasyster, bruden, just när efterrätten serveras. Det är en krämig marängsviss, det vill säga en blandning av glass, grädde och maränger. Väl framme hos sin syster Emelie lyckönskar Johanna henne. Men hon passar också på att med laxermedelsflaskan i sin högra hand pressa ner en hel del flytande laxermedel i Emelies marängsviss.

Rollpersonerna, som håller Johanna under uppsikt, ser detta utan problem. Återigen är det ingen av de andra människovarelserna som lägger märke till hennes ganska elaka hyss.

Nu är goda råd dyra. Hur stoppar rollpersonerna det tredje buset? Hur hindrar de Emelie från att äta den laxermedelsförgiftade efterrätten?

Tursamt nog för Emelie så lägger hon ifrån sig sin sked och ställer sig upp. Det här hennes tur att hålla ett tacktal till alla gäster. Rollpersonerna har några värdefulla minuter på sig att avstyra buset.

Hur avstyr rollpersonerna buset?

Rollpersonerna kan avstyra buset på många olika sätt. Antingen kan de helt sonika förmå Emelie att inte vilja äta just den portion av efterrätten hon fått. Detta kan uppnås genom att till exempel välta ut tallriken eller ifall rollpersonerna är fåglar, kanske bajsar synligt i hennes mat. Alternativt kan en rollperson offra sig och själv ta en tugga från Emelies tallrik. Detta utsätter rollpersonen för förgiftning av laxermedel, se information om det sist i äventyret. Å andra sidan kommer det innebära att Emelie vill ha en ny tallrik marängsviss och den förgiftade portionen kastas bort.

Det finns säkerligen andra saker rollpersonerna kan göra för att avstyra buset. Återigen bör du som SL uppmuntra alla förslag som är roliga och uppfinningsrika. Improvisera och ge dem en chans att lyckas.

Äventyrets slut efter bröllopsmiddagen

Efter middagen har mörkret lagt sig. Ett band börjar spela musik samtidigt som borden dukas av. Ifall rollpersonerna lyckats avstyra alla Johannas bus så är hon ganska trumpen vid det här laget. När bandet kommit igång med musiken dansar de vuxna människovarelserna en bra bit in i natten. Efter ett tag lämnar däremot det nygifta paret bröllopet.

En lyckad kontroll mot färdigheten Människokunskap på svårighetsgraden Normal (CL ±0) ger insikten att de ska resa iväg på sin smekmånad. En typisk människovarelse där nygifta ger sig ut på en resa tillsammans.

Strax efter att bröllopsparet rest iväg går Johannas pappa hem med henne. Det är läggdags för Johanna. De andra människovarelserna stannar kvar och dansar och festar till brudparets ära. Alla är glada och snälla. Måhända ställer någon godsint människovarelse ut lite överbliven mat till rollpersonerna under natten.

Avslutning

Efter att äventyret avslutats får alla rollpersonerna en erfarenhetspoäng var. Dessutom är småfågeln Harald och hans vänner, småfåglarna vid familjen Petterssons hus på Blåmesvägen, nu skyldiga dem en tjänst.

Om Johanna blir påkommen med ett hyss

Om människovarelserna, av vilken anledning det än månne vara, skulle komma på Johanna mitt i en av hennes hyss så kommer de inte göra något aktivt för att avstyra hennes bus. Antingen kommer de att avfärda vad helst hon gör som barnlek och ignorera det, eller helt enkelt inte förstå att hon håller på med ett bus som kan råka förstöra festen.

Om Johanna inser att RP försöker hindra henne

Det kan hända att en situation uppstår i äventyret där du som spelledare bedömer att Johanna inser att rollpersonerna försöker förstöra hennes bus. Hon kommer då i sin tur försöka hindra dem att hindra henne. Exakt hur hon går till väga är upp till dig som spelledare och varierar beroende på tidpunkt och situation.

Framför allt kommer hon försöka hindra rollpersonerna genom att blockera deras väg eller på annat sätt vara i vägen för dem. Hon kan även kasta mindre föremål på dem för att störa dem ifall de smyger eller balanserar. Som sista utväg kan hon påkalla en vuxens uppmärksamhet på att ett antal djur springer fritt på bröllopet. Men det gör hon ogärna eftersom hon inte vill dra allt för mycket uppmärksamhet på det bus som rollpersonerna faktiskt försöker förhindra.

Kort sagt, så länge rollpersonerna lyckas förhindra Johanna utan att hon upptäcker det så har de ett avsevärt mindre besvär med att förhindra hennes bus.

SLRP

Johanna Pettersson

Johanna är 10 år gammal och är egentligen inte elak utan hon förstår bara inte att hennes bus kan sårar andras känslor. Framför allt tycker hon om att i hemlighet göra sådant som går tvärt emot det som förväntas av henne.

STY: 5

SNA: 6

TÅL: 7

KUN: 4

FÖR: 10

STO: 4

SKA: 7

Med: 28

Död: 38

Tramp CL 6, AV +3

Spark CL 8, AV +4

Slag CL 7, AV +3

Sty 0-nivå 5

Sna 0-nivå 5

Kun 0-nivå 4

Giftkunskap 6

Hoppa 5

Kasta 6

Smyga & gömma sig 7

Speja 5

Springa 6

Nya gifter

Laxermedel

SVK: *

POT: 9

APP: Äts eller dricks

En del växter och kemikalier ger akut diarré. Alla som misslyckas med motståndsslag mot POT får ont i magen och måste omedelbart uppsöka toaletten. Där måste hon stanna, väldigt upptagen med att tömma tarmen, under 1T6 antal timmar.

Under den tiden har den som blivit förgiftad -1 i CL på både fysiska och mentala färdigheter. Dessutom är hon inte särskilt motiverad att röra sig nämnvärt långt från toaletten.

Om den förgiftade inte hinner till toaletten i tid, eller inte kan komma till en toalett, så får hon dessutom skämmas över att ha skitit på sig. Hon lider fortfarande samma effekter av förgiftningen som en som hinner till toaletten.

Om den förgiftade lyckas med motståndsslaget mot POT får hon lite ont i magen, men inte tillräckligt för att påverkas negativt av det.

Såpa

SVK: *

POT: 5

APP: Äts eller dricks

Såpa är i sig inte särskilt giftigt. Däremot är det varken nyttigt eller bra för kroppen att äta. Ett djur som äter såpa riskerar att må allmänt dåligt och ha ont i magen. I värsta fall leder det till kräkningar.

En rollperson som misslyckas med motståndsslag mot POT mår allmänt dåligt och får CL -1 på allt hon företar sig i 2T6-TÅL antal timmar (minst 1 timme). Dessutom rapar hon med jämna mellanrum upp en såpbubbla eller två. Om hon självmant kräks upp såpan i magen kommer hon må bra igen inom bara några minuter.

En rollperson som lyckas med motståndsslaget får lite ont i magen men inte tillräckligt för att få några negativa effekter.