

CASE FILES

FALL #004

**HANDBOK
FÖR
SUPERHJÄLTAR**
ROLLSPELET

BUTIKSBRÅKET

Ett äventyr av Johan Eklund
Sättning och tips: Daniel Lehto

INLEDNING

Det är någon gång på eftermiddagen och hjältarna är på kvarterets stormarknad, som sig själva och inte hjältar, för att handla lite godis och frukt. Det är en hel del andra människor i affären samtidigt som hjältarna och kön till kassan är rätt lång. Hjältarna har just precis hunnit ställa sig längst bak i kön när ett en annan grupp med barn i deras egen ålder kommer in i affären. Någon av hjältarna kanske känner igen Tompa eller Ricky och vet att de är lite bråkiga av sig. Så fort de kommit in i butiken börjar de leva om och föra ett väldans liv. Någon i affärens personal ber gänget att ta det lugnt. Ungefär då bryter kaos ut när en av gängmedlemmarna, Ricky, välter några konserver och börjar hota personalen högljutt.

BRÅKET I BUTIKEN

Hjältarna har en chans att ingripa här men är fast i kön. Gängmedlemmarna börjar nu springa runt i affären och bråka och vandalisera. De kastar mat omkring sig och skrämmer upp affärens kunder. Vissa kunder får även mejeriprodukter och grönsaker kastade efter sig. Det är nu upp till hjältarna att stoppa gänget, men samtidigt måste de hålla sina identiteter som superhjältar hemliga. Här har hjältarna flera olika alternativ.

En variant är att man helt enkelt inte använder sina superkrafter utan tillsammans gör sitt bästa för att hjälpa personal och kunder att stoppa vandalerna eller övertyga de att sluta med sina vanliga färdigheter. Har man superdräkterna med sig av någon anledning kan man försöka smyga in på toaletterna, personalens fikarum eller gömma sig någon annanstans för att byta om. Ett sista alternativ är att ta plast- och papperspåsar från butiken och maskera sig med dem tillfälligt.

Fall #004

Tänk om: Om det finns tid och känns spännande så kan man göra händelserna i affären ännu mera händelserika genom att lägga till ett eller flera av följande problem som hjältarna också måste lösa i butiken samtidigt som de ska stoppa gängets framfart. Det går förstås även att skapa flera egna problem att utmana hjältarna med om det behövs.

- 70-åriga Agda blir vettskrämd av gängets fasliga fasoner och får panik. Hjältarna måste hjälpa till att lugna henne och sätta henne i säkerhet eller få ut henne ur butiken. Agda vill helst dock inte lämna butiken om hon inte fått betala och måste övertygas.
- Mamma Lotta har tappat bort sitt fyra-åriga barn Siri. Siri har nämligen bestämt sig för att leka kurragömma och har gömt sig någonstans i butiken. Nu börjar Lotta bli orolig och vill hitta igen Siri så att hon inte blir skadad under tumultet i butiken. Hjältarna gör bäst i att hjälpa Lotta med att hitta igen Siri. Vars Siri faktiskt gömmer sig är helt upp till Berättaren.
- En i personalen har trillat på utslängda matvaror på golvet och slagit sig illa mot en hylla. Han eller hon blöder nu från pannan och har skrapsår på armen. Någon av hjältarna kanske kan hjälpa till med att förbinda personen?
- Någon hade lämnat sin hund utanför butiken. Den har nu tagit sig loss och springer runt i butiken och har börjat äta av maten som gängmedlemmarna kastar runtomkring sig. Hunden är stor, men väldigt snäll. Den vill dock inte lyssna på kommandon utan det krävs egentligen Animaliska för att prata med den och få den att förstå att det är bättre om den är med sin ägare. Ägaren, en man vid namn Lars, är alldeles utanför butiken och ropar efter hunden som heter Bullen. Han blir väldigt glad om hjältarna räddat hans hund, då han trodde Bullen sprungit bort helt.

Gänget som har kommit in i butiken består av sju personer. Det är ledaren Tompa, hans bästa kompis Ricky och fem andra av deras vänner. De kommer direkt börja sprida ut sig i butiken och skapa så mycket kaos de kan, medan Ricky och Tompa håller till på grönsaksavdelningen. Där håller Tompa på att stampa sönder all broccoli han kommer över. Hjältarna kommer nog vilja försöka ta sig till gängets ledare tidigt, men kaos och panik har förstås brutit ut i kön vid kassorna och det är svårt att ta sig ut och runt i butiken den vägen. Många vuxna står i vägen för hjältarna och andra barn. Snabbast i början lär vara för hjältarna att springa runt tillbaka i butiken helt enkelt, även om det förstås går att tränga sig. Att flyga är ju enklast, men då måste man klä om till superhjärte om man inte vill riskera avslöja sin identitet.

Fall #004

Tompa och Rickys fem kompisar kommer göra sitt bästa för att göra livet surt för hjältarna, men de ger sig rätt snabbt om de märker att hjältarna är för svåra att stoppa. Men innan dess kommer de att använda kaoset i butiken till sin fördel. Ger sig gängmedlemmarna (en eller flera) i butiken kommer personal och kunder att hjälpa hjältarna med att hålla fast de tills polisen kommer. Tompa och Ricky kommer dock fly.

Förhör man gängmedlemmarna kan de avslöja följande saker:

- Deras gäng kallas "Tompas huliganer" och de tänker bli det tuffaste gänget i hela Rosenhill.
- Tompa är deras ledare, men det är oftast Ricky som hittar på vilka hyss de ska göra.
- Tompa och Ricky har gett de order om att skrämma upp så många som möjligt i butiken för att ge gänget ett så tufft rykte som möjligt.
- De ville egentligen inte skada någon, bara skrämmas och leva om. De är väldigt ledsna om någon blivit skadad på riktigt och ångrar sig djupt.

JAKTEN

Tompa och Ricky kommer att fly ut ur butiken via lagret och ut på baksidan av butiken. Där kommer de att ta sig från lastkajen ut till en gränd. Hjältarna kan jaga efter de tills de kommer till en bakgård där de blir fast. Får Tompa med sig fler än Ricky på flykten kommer dessa gängmedlemmar gör allt för att hjälpa Tompa att komma undan. Det kan då bli lite av en kurragömmalek i gränderna där gängmedlemmar lagt sig i bakhåll. Medlemmarna är ganska feiga och precis som i butiken kastar de helst saker efter hjältarna och springer runt för att avleda dem.

Väl fast på bakgården kommer Tompa och Ricky att försöka fly ned i en källare om de kan, men dörren dit är låst. Någonting de inte räknat med i sin flyktplan. Ricky kommer övertala Tompa att slåss till sista blodsdroppen för att försvara sitt rykte som farliga gängledare. De kommer därför vara besvärliga att övermanna, men de kommer förstås att ge sig när de inser att de inte har en chans. Tompa kommer börja gråta och ångra sig.

Fall #004

Förhör man Ricky så kan man få veta:

- Han ser upp till Tompa för att Tompa är stark.
- Att han tycker att han själv är mycket smartare än Tompa.
- Att han tycker det är Tompas fel att de åkt fast nu.
- Tompa har en storebror som Ricky hoppas kommer hämnas på dem.
- Han är inte rädd för polisen och ångrar ingenting.

Förhör man Tompa får man veta att:

- Han litar helt på Ricky.
- Att han inte trivs i Rosenhill och inte tycker det är fel att skrämmas därför.
- Att han verkligen hatar broccoli och grönsaker för hans föräldrar tvingar honom att äta det jämnt.
- Hans familj är väldigt fattiga och hans storebror Anton har sedan länge flyttat från Rosenhill.
- Han är väldigt ledsen och ångrar nu att de vandaliserade butiken. Ber gärna om förlåtelse.

Vid det här laget har polisen anlant till butiken och hjältarna kan höra sirenerna från bakgården. Polisen är väldigt tacksamma för att hjältarna hjälpt till i butiken och överöser dem med stort beröm. Efter de tackat hjältarna kommer även butikens ägare och tackar dem och säger att han skänker de godiset och frukten de skulle köpa som tack för deras hjälp. Tompa, Ricky och de andra gängmedlemmarna får sedan följa med till polisbilen.

Om hjältarna inte fångade alla gängmedlemmar så är polisen övertygad om att de kommer få fast de ändå, speciellt med hjälp av de personbeskrivningar och vittnesmål hjältarna kunnat lämna.

PERSONER

Tompa Svenning

Väldigt stark, målmedveten samt kaxig tills han blir rädd.

Tompa är den yngre av bröderna Svenning och ledare över gänget "Tompas huli-ganer". Han har kort stubin och avskyr grönsaker. Speciellt då broccoli som hans föräldrar alltid tvingat honom att äta. Väldigt stark och målmedveten. Han har blivit övertalad av Ricky att inte bara gå i sin kriminella storebrors spår, utan bli känd genom att sätta skräck i kvarteret där han bor och göra sig ett namn på gatan.

Bra på: Strid, Klättra, Springa, Hoppa

Komplikation: Någon av spelarna känner Tompa och tycker synd om honom egentligen.

Ricky

Opålitlig, feg och manipulativ

När det kommer till dåliga idéer är Ricky kungen. En dålig influens på Tompa som ser upp till Tompas storebror Anton. Blir saker och ting farliga gömmer han sig helst bakom Tompa eller någon annan som han tror är starkare än honom själv.

Bra på: Ljuga, Hota, Springa, Övertala

Komplikation: Någon av hjältarna har lånat pengar av Ricky förut och har en skuld till honom.

Fall #004

Klasse Alfredsson

Envis och drar ofta dåliga skämt.

Klasse äger butiken som Tompas huliganer håller på att vandalisera. Han kan berätta att han sett gänget stryka runt kvarteret flera gånger senaste veckan och bråkat med folk på gatan. Är allmänt känd för att vara lite snål, men är annars väldigt omtänksam över sina anställda.

Bra på: Ekonomi, Övertala, Fixa, Ledarskap

Komplikation: Klasse har tidigare (orätt) misstänkt en eller flera av hjältarna för snatteri och tror från början att hjältarna är med i det bråkiga gänget.

Tompas huliganer

Lojala och stökiga

De fem övriga huliganerna i Tompas gäng heter Fredrik, Kerstin, Hiro, Hampus och Anna. De vill egentligen bara känna sig tuffa och coola. De tror man kan få respekt genom att vara tuff. Utan uppbackning av Tompa eller Ricky så är de inte så tuffa däremot. De är alla livrädda för att deras föräldrar ska få veta att de är ute och skapar trubbel.

Bra på: Undvika, Kasta, Springa, Klättra

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 attackern, 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?