

JULDEN FÖRSVUNNA JULTOMTEN

Ett äventyr för Sagospelet Rymd: Snack Parrows

Idé och konstruktion: Camilla Linde

Med hjälp av: Daniel Lehto

Illustrationer: David Teczely

BAKGRUND

Jultomten, en robot, har gått sönder och förrirat sig på Isplaneten. Tomtens medhjälpare Santa Klara är orolig att julen ska bli inställd, och vänder sig till rollpersonerna för hjälp.

Hon nämnder dock inte något om att tomten är en robot. Kanske vet hon det inte själv.

INLEDNING

Läs högt:

"Ni befinner er på Circkus Q:s årliga julmarknad. Det är den tid på året då hela planeten lysas upp av miljontals ljus och gatorna fylls av marknadsstånd med varor från Polsystemets alla börn. Kanderade godisäpplen, regnbågsskimrande bränslekristaller. Det går till och med att bita sprillans nya rymdskepp från Skrammelplaneten."

Tips! Lägga gärna till detaljer om hur marknadsstånden ser ut. Kanske ser rollpersonerna till och med ett levande rymdskepp med en stor rosett på sig? Låt karaktärerna gå runt på marknaden och fundera på vad

de ska köpa till varandra i julklapp. Julafton är trots allt imorgon. När rollpersonerna spenderat lite tid på julmarknaden, läs följande:

"Ur myllret av varelser dyker en liten varelse upp. Hon har tufsar av färgglad päls som sticker upp överallt på kroppen. På huvudet har hon en röd luva som hon dragit ner ända till glasögonen."

"Jag förstår inte hur de har väntat till sista sekund med att köpa julklappar", muttrar hon och visar med handen över marknaden. "Jag blev klar med mina redan efter förra julen. Men det är bagateller. Jag är rädd att hela julen kommer att bli inställd!"

Låt spelarna fundera en stund på vad det kan innebära. Är julen inställd? Varför? Vad kan de göra? Om de svarar med frågor på varelsens påstående, viftar hon avvärjande med händerna. Läs vidare nedan:

"Jag heter Santa Klara. Tomtens medhjälpare. Japp! Och nej, det är inte bara skeryt", säger hon stolt."

Hon tittar misstänksamt omkring sig. För tillfället verkar varelserna på mark-

naden mer intresserade av att undersöka kvalitén på blinkande jultröjor och stickade näsvärmare än att lyssna på vad ni pratar om. Hon tecknar åt er att komma närmare."

"Tomten är försvunnen", viskar hon. "Om det här sprider sig blir det katastrof. En jul utan tomten? Hur skulle det se ut? Världen skulle falla samman. Och inga julklappar skulle levereras. Tänk alla obesvarade önskelistor! Alla knäck och seg kola! Prasslet från julklappspappret! Brända pepparkakor och rykande het glögg! JULMUST!"

Santa Klara tittar allvarligt på er, en i taget."

"Ni är vårt enda hopp. Om ni inte hittar tomten kommer julen att bli inställd."

Santa Klara kan lämna följande upplysningar:

- Jultomten sågs senast på Isplaneten.
- Tomten var klädd i en röd tomte-rock och en lika röd tomteluva.
- Tomten brukar vara på Isplaneten när han behöver fundera. Han trivs bra i kyla.

SKEPP OCH VARMA KLÄDER

För att ta sig till Isplaneten behöver rollpersonerna ett skepp. Har de inget eget kan de prata med någon skeppsägare i rymdhamnen. Kanske kan de köpslå om att få skjuts till Isplaneten? Andra alternativ är att de hyr eller köper ett skepp, eller försöker vinna ett i tärnings- eller kortspel. Är de pirater kanske de rent av piratar ett skepp. Frågan är dock om tomten skulle uppskatta det. Vill ni anta uppdraget att hitta tomten?

Isplaneten är en mycket ogästvänlig plats. För att ens kunna passera den iskalla atmosfären behöver rollpersonerna utrusta både sig själva och sitt rymdskepp med termokläder. På julmarknaden finns en försäljare som säljer just termosaker. Säljaren är dock mån om att bara sälja varor till kunder vars namn börjar på en vokal, helst Z. Om rollpersonerna påpekar att Z inte är en vokal blir säljaren förnärmad och börjar packa ihop sitt marknadsstånd. Hen kan dock ändra sig och sälja till rollpersonerna, om

de kan bevisa att Z inte är en vokal. Detta kan de t ex göra genom att leta upp ett exemplar av *Vokalernas vara eller inte vara*, eller annan lämplig bok om språkfrågor. Det går också bra med en språkkontrollant som svarar "Nej" på frågan om Z är en vokal. Om rollpersonerna lyckas övertyga säljaren, rycker hen på axlarna och suckar att det är dags att välja en ny vokal, men innan dess får rollpersonerna köpa det de ska ha. Säljaren väljer sedan vokalen "K".

När episoden med försäljningen är över, läs nedan:

"När ni har kläder till er själva och skeppet, sätter ni kurs mot Isplaneten. Men Isplaneten är långt från Cirkus Q. För att hinna dit i tid behöver ni använda hajperfart. Det är en spak som tar er direkt till er destination. Enda problemet är att det oftast uppstår bieffekter. Vill ni riskera att bli sena och inte lösa mysteriet innan jul, eller tar ni chansen med bieffekterna?"

Om spelarna tar chansen med bieffekterna, slå på tabellen för detta i boken *Snack Parrows intergalaktiska rymdbyrå*.

Under rymdfärden kan spelarna få slå på följande tabell längst ned på sidan för att se om något händer.

ISPLANETEN

Att landa på Isplaneten är väldigt svårt. Berättaren kan låta spelarna slå tärningslag för att lyckas.

När spelarna väl landat råder full snöstorm. Vinden viner så att det gör ont i ögonen och de kan knappt se en enda månimeter framför sig. Spelarna kan diskutera fram en plan för vad de ska göra. Påminn dem om att tiden är knapp. Om de kör en sökning med sitt rymdskepp, kan de se att ett annat skepp finns inom gångavstånd.

Om de beger sig till platsen för skeppet, upptäcker de att det är tomtens ren-rymdskepp!

Inuti skeppet är det fullt av pyttesmå paket som kan veckla ut sig och bli tusentals paket. Det finns fina juldekorationer, ljusslingor och en klocka som räknar ner till julafton. Men ingen jultomte.

Låt spelarna diskutera var tomten kan vara.

1T10	Resultat
1	Inget händer.
2	Ett rymdskepp klätt i en enorm julgransbelysning har fått problem, och behöver rollpersonernas hjälp. Det visar sig att skeppets motor är trasig. Att hjälpa till skulle säkert göra att rollpersonerna får ett extra paket i julklapp.
3	En vilsen rymdvandrare irrar omkring utan att veta var hen ska posta sin önskelista.
4	En rymdren med röd nos kommer ångande genom rymden. Den jagar sina vänner som sprungit vilse i en nebulosa formad som en tomteluva.
5	Ett gäng ankpirater på skeppet Kopparkaparen bordar rollpersonernas skepp på jakt efter något ovanligt: förlåtelse. De har nämligen fått veta att de måste få förlåtelse för att ha en chans att få julklappar, men de har ingen aning om vad det är utan tror att det är någon form av skatt som de kan stjäla.
6	En ambulerande försäljare ringer på luftslussen till rymdskeppet. Hen är mycket ledsen. Någon har stulit alla julgranskulor ur rymdskeppskiosken. Nu blir det ingen riktig jul. Kan rollpersonerna hjälpa hen?
7	Ett skepp med robotkaniner anropar rollpersonernas skepp. Robotkaninerna letar efter en doktor (eller mekaniker) som kan hjälpa en av dem som blivit sjuk.
8	En rymdängel har hamnat i bråk med en galaxkramare. Om rollpersonerna hjälper dem att reda ut problemet kan rymdängeln ge dem en gåva: en gång under resten av äventyret får spelarna slå om ett, men bara ett, misslyckat tärningskast.
9	En rymdstorm drabbar dem och sätter sönder skeppets radar. Rollpersonerna måste ta en rymdpromenad för att laga radarn.
10	Slå två gånger på tabellen.



De kan undersöka skeppet (och hitta fler roliga saker, t.ex. en knapp som gör att hela skeppet lysas upp av jullampor, eller en underlig knapp som ser ut som en snöglob). När det står klart att tomten inte är ombord behöver de bege sig ut i snöstormen igen.

Efter att de letat ett tag, hittar de en hopsjunken figur under ett träd. Det är tomten!

Att spela tomten: I det här äventyret är tomten en robot. Han är dessutom trasig och säger bara en massa knasiga saker när spelarna försöker kommunicera med honom eller ta med honom tillbaka till skeppet. Han kan t.ex säga:

”Dumma barn får presenter. Snälla barn får broccoli”, samtidigt som ett av hans ögon ploppar ut. Det ser kanske läskigt ut, men kom ihåg att han är en robot. Ögat hänger på en lång sprakande metalltråd.

Hur ska spelarna få med honom tillbaka till skeppet? Låt dem diskutera olika sätt. När de testat olika saker kan tomten t.ex:

- Börja dansa breakdance
- Stå på huvudet
 - Börja vandra ut i snöstormen
 - Sjunga sången ”En evighetsmaskin”
 - Hålla en föreläsning i valfritt ämne på piratspråket

När rollpersonerna lyckats få med sig tomten till skeppet, läs följande:

”Efter mycket möda, har ni lyckats föra tomten tillbaka till tomterymskeppet. Ni inser dock att tomten är kaputt, och här står ett helt skepp fullt med julklappar som måste delas ut. Vad gör ni?”

Låt spelarna diskutera olika alternativ. Kanske finns det en verktygslåda så att de kan försöka sig på att laga tomten (det är dock väldigt svårt)? Eller så kan de dela ut klapparna själva. Om de kommer på det här förslaget kan de gärna få fortsätta diskutera hur det skulle gå till. Kan de använda hajperfart för att hinna? Då måste de använda det en gång mellan varje planet för att komma fram i tid, och riskerar varje gång biverkningar.

De kan också undersöka skeppet noggrannare för att se om det finns någonting där som kan hjälpa dem. Om de inte undersökt skeppet innan och hittat knappen med snögloben kan de göra det nu. Det är en julknapp, en speciell knapp som reglerar tid och rum. Den gör att tomten hinner dela ut alla klappar på en natt.

På något sätt behöver spelarna alltså försöka laga tomten (men de kommer fortfarande behöva hjälpa honom att dela ut klapparna) eller göra det själva via hajperfart eller julknappen.

Sedan behöver de dela ut klapparna. Kom ihåg att de ligger i pyttesmå paket. När spelarna trycker på dem fälls de ut och blir massor med paket.

Beskriv kortfattat hur spelarna åker runt till de olika planeterna och delar ut paketen. Låt spelarna slå på tabellen för hajperfart om ni använder er av detta.

Spökplaneten: här bor alla spöken, men just nu sover de. Rollpersonerna måste smyga runt försiktigt så att spökerna inte väcks.

Skrotplaneten: här finns robotkäninerna som ska få julklappar. De sover i hålor i den metalliska sanden.

Skuggplaneten: där alla rymdpirater bor. Rollpersonerna måste smyga in i piratbaren Dödsstjärnans vila för att dela ut några klappar till sovande pirater, som ligger under borden.

Kanske har de somnat mitt under ett slagsmål? Ska de ändå få julklappar?

AVSLUTNING

Sist av allt tar ni er till Circkus Q.

Tomtens julaftons-klocka är nu nästan nere på noll och vid horisonten ser ni en ljusning där de två solarna strax kommer att stiga upp. Ni klättrar över taken och delar ut alla julklapparna. Precis innan ni kliver tillbaka in i skeppet ser ni en rörelse. Vid ett fönster står en liten humfurk och tittar ner på er med stora ögon.

Omkring er tände ljusen ett efter ett, allteftersom varelserna på planeten vaknar. När de smyger upp ur sina sängar kommer de som vanligt hitta julklapparna där. Som om ingenting har hänt. De vet inte hur nära det var att julen blev inställd. Men tack vare er blev det inte så.

Bra jobbat!