Plötsligt i Nubbelunda

Släpp fram din inre pensionär i detta friforms-rollspel med boule-tema!
De tre första sidorna innehåller regler och en generell omvärldsbeskrivning som spelarna kan läsa på förhand. De följande sidorna, märkta i sidhuvud med "FÖR SPELLEDAREN", är tänkta att fungera som instruktion och inspiration till spelledaren och bör inte läsas av spelarna.

Omvärldsbeskrivning

Det lilla sömniga samhället Nubbelunda må sakna köpcentra, biografer, sevärdheter, ja, nästan precis allt som skulle göra en småstad alls intressant. Men, det lilla samhället har boule-klubben Nubbelunda BK, med alla de pensionärer som hör till och som med olika nivåer av entusiasm tar sig an själva spelet, det sociala sammanhanget, och allt arrangerande, ordnande och styrande runtomkring.

Regler

Varje rollperson har värden för fyra **grundegenskaper**, en lista med **fördelar**, en lista med **nackdelar**, och en lista med **prylar**.
Varje handling en spelare vill att deras rollperson företar sig kan kopplas till minst en av **grundegenskaperna**. Går det inte, får spelledaren hitta ett sätt att göra det ändå. Om en handling kan härledas till fler olika grundegenskaper, använd den egenskap som rollpersonen har **högst** värde i. En handling kan, när det är lämpligt, kopplas till en eller flera **fördelar**, **nackdelar** och **prylar** (som rollpersonen kan använda för handlingen). Det kan dessutom finnas yttre omständigheter som ger **fördel** eller **nackdel**. **Fördelar** och **nackdelar** kan ta ut varandra, finns det fler (eller större) fördelar än nackdelar används reglerna för **fördel**, finns det fler (eller större) nackdelar än fördelar används reglerna för **nackdel**, är fördelarna lika många (eller stora) som nackdelarna lika används varken regler för **fördel** eller för **nackdel**.

Grundegenskaperna är som följer:

- **Fysik** är styrka, smidighet, snabbhet och liknande, allt i en siffra!
- **Social Färdighet** avgör hur lätt en rollperson har för att lära känna nya personer och bygga förtroende, men också hur bra den kan "passa in" i nya sammanhang.
- **Skapande** är färdigheten som används när något ska byggas, målas, knypplas eller författas, men även när något ska lagas, förbättras eller anpassas.
- **Tur** är precis vad det låter som, en jävla röta helt enkelt.

Spelarna behöver inte slå tärning för precis varje handling som deras rollperson företar sig, slå tärning för handlingar som är *viktiga*, d.v.s. där konsekvenserna av att lyckas eller misslyckas är stora, men också för handlingar som har potential att leda till roliga sidospår och beskrivningar.

När det ska slås tärning ansvarar spelledaren för att tilldela handlingen en **svårighetsgrad**, där låga tal (1-5) är nästan omöjliga att misslyckas med, mellanhöga tal (6-15) är saker som ganska ofta går vägen, höga tal (16-20) är chansningar och jättehöga tal (20+) är episkt svåra saker att lyckas med. Spelaren slår sedan en **T20** och lägger till tärningens värde den grundegenskap som spelare och spelledare kommit fram till är mest lämplig att använda. Är värdet högre än **svårighetsgraden** lyckas handlingen, annars misslyckas den. Det finns två specialfall, en **etta** misslyckas alltid på ett spektakulärt (och oftast för rollpersonen olyckligt) sätt. Slår spelaren istället **tjugo** lyckas handlingen automatiskt på ett motsvarande spektakulärt (och för rollpersonen oftast *väldigt* gynnsamt) sätt. Det finns några fall där fler tärningar ska slås. En rollperson kan ha **fördel**, vilket oftast kommer från rollpersonens egna **fördelar** som finns listade på **rollpersonspappret** men ibland från att rollpersonen får hjälp av någon annan, har en pryl som är användbar för handlingen eller någon annan yttre faktor. Vid **fördel** slår spelaren **två tärningar** och använder det **bästa** (alltså högsta) värdet. På liknande sätt så kan en rollperson ha **nackdel**, antingen genom sina egna **nackdelar** från **rollpersonspappret**, eller på grund av någon yttre omständighet (t.ex. kan en rollperson ha nackdel för att flytta på något tungt ifall det är halt på marken, eller om rollpersonen har olämpliga skor). Vid **nackdel** slår spelaren **två tärningar** och använder det **sämsta** (alltså lägsta) värdet.
En spelare kan efter en handling misslyckats, om spelledaren tillåter, åberopa **jävlar anamma**. Spelaren måste då beskriva hur rollpersonen försöker en gång till med handlingen, men den här gången anstränger sig extra mycket. Vid **jävlar anamma** slås tärningen (eller tärningarna) om för handlingen på precis samma sätt som när handlingen misslyckades första gången, men **konsekvenserna** av utfallet blir större, oavsett om handlingen lyckas eller misslyckas. Om en rollperson till exempel åberopar **jävlar anamma** när den försöker övertala någon och den misslyckas, kanske personen som skulle övertalas istället blir arg. Är handlingen fysisk betyder **jävlar anamma** typiskt att rollpersonen gör handlingen med lite mindre hänsyn till sin egen säkerhet och eventuellt andra risker, t.ex. kan **jävlar anamma** på handlingen ta sig över staket innebära att rollpersonen tar sats på ett rent livsfarligt sätt och misslyckas handlingen kan det bli aktuellt med en ambulansfärd och en höftledsoperation.

För- och Nackdelar

En rollperson kan ha en eller flera **fördelar**, och normalt sett ungefär lika många **nackdelar**. Här är en lista av för- och nackdelar att använda som inspiration för den som vill göra sina egna rollpersoner, men det går också bra att komma på egna. För- och nackdelar kan påverka hur tärningsslag görs, men spelledaren kan också låta dom inverka på andra sätt i berättelsen.

Fördelar	Nackdelar
- Körkortet kvar - Rörlig - "Datorvana" - Supercharmig - Bra barnbarn (specifiera gärna) - Populär bland barnen (inte bara barnbarnen då) - Snabbtänkt - Fingerfärdig - Stort nätverk	- Dålig syn - Dålig hörsel - Svårt att gå - Saknar en eller flera fingrar - Fruktansvärt sötsugen - Ser läskig ut - Svårt att tala/talar otydligt - Överbeskyddande barn - Ledvärk/Reumatism - Minnesproblem

Intro

[*det här är ett intro som spelledaren kan läsa rakt av, eller ta inspiration från. Men sammanfatta först reglerna för spelarna och dela ut rollpersoner*]
I det lilla sömniga samhället Nubbelunda finns en lanthandel, ett bibliotek, en mindre kontorsbyggnad där bl.a. den lokala tidningen "NubbeNytt" har kontor, och så boulebanan såklart! En boulebana med anor som nästan står i paritet med banans brukare, Nubbelunda BK (Boule-Klubb, eller "Boomer-Klubben" som vissa yngre invånare kallar den). Klubben har en hängiven, men ständigt minskande, skara medlemmar som med olika nivåer av entusiasm tar sig an själva spelet, det sociala sammanhanget, och allt arrangerande, ordnande och styrande runtomkring.
Det är en lagomt solig dag i juli när pensionärerna samlats för att spela ett eller annat parti, men också för att umgås och ha trevligt. Sven har redan satt sig på bänken i skuggan och tagit fram sin stickning… [*här får spelledaren gärna låta spelarna introducera/beskriva sina rollpersoner själva*]
Asta ska precis skicka iväg sitt bouleklot när ni ser någon komma springande nedför den lilla backen från närmaste busshållplatsen. Ni känner igen Raimo på långt håll där han far fram så att den gråa gamla militärrocken fladdrar efter honom. Raimo Hänninen, eller "Rambo" som han kallas av vissa, är kanske ändå den mest udda gaffeln i den låda av gamla silverbestick som är Nubbelunda BK. Han kanske inte är den mest hängivne, varken till Boule-spelande eller till föreningen, men han är snäll, pratsam och hans historier från kriget kan vara vansinnigt spännande och underhållande (det är lite oklart vilket krig han pratar om, det finns olika teorier om det i föreningen). Men nu kommer han alltså i full fart rusande samtidigt som han ropar:
[*spelledaren får, men måste inte, läsa Raimos repliker med finlandssvensk brytning]*
- Grabbar och Tanter! Har ni hört?? Jag har varit på kommunhuset!
- Det är någon som har lagt en motion om att **riva** boulebanan!
[*och ungefär här ställer spelledaren den klassiska frågan,* ***vad gör ni?***]

Världsbeskrivning

Det lilla boule-äventyret *Plötsligt i Nubbelunda* utspelar sig, som titeln avslöjar, i Nubbelunda, en småsömnig småort någonstans i Sverige. Tiden är "nutid", men det går såklart att justera för den som önskar. Nubbelunda är med sina runt 500 invånare nästan tillräckligt litet för att "alla känner alla", men såklart är det mer av ett talesätt än faktisk verklighet.

Intrig

Intrigen kretsar kring Markus, 40 år, och hans ny-återfunna intresse för att åka skateboard. Det hade såklart inte varit några problem, om det inte var för det att Markus inte har något bra ställe att åka skateboard på, tycker han i alla fall, och därför har skrivit en motion till kommunfullmäktige om att riva boulebanan och istället anlägga skatepark.
Eftersom Markus har sin egen firma för maskinuthyrning har han absolut vad som krävs för att anlägga en skatepark, och trots att han kanske inte är särskilt konventionellt smart så har han med hjälp av sina kontakter och sina anställda lyckats ta fram ett ganska välputsat förslag till kommunfullmäktige.

Möjliga lösningar

Det finns säkert många sätt som spelarna kan komma på att lösa huvudintrigen. Det är också fullt möjligt att spelet tar en helt annan vändning. Om spelledaren ändå skulle behöva lite inspiration för att med varsam hand vägleda spelarna i någon särskild riktning, eller en mer utstakad bana mot ett förhoppningsvis episkt slut så finns här några förslag.

Politiskt

Övervinn Mackan fair and square i ett episkt kommunfullmäktigemöte (eller hitta diverse udda lagstiftningar att luta er mot?). För att övertyga kommunfullmäktige, behöver de övertyga inte bara ledamöterna, utan även vissa ledamöters barn som är helt sålda på idén om att skate:a.
Kommunfullmäktige har 21 ledamöter (det minst tillåtna antalet).
Kommunfullmäktige är också intresserade av möjligheter till arbetstillfällen, locka affärer, etc.

Anfall!

Anfall är bästa försvar, och Raimo är verkligen sugen på att få anfalla lite, eller iaf. att få anlägga ett mycket aktivt försvar. Slutstrid mot Mackans grävmaskinister kanske?
Grävmaskinerna kan slås på “hemmaplan” (alltså vid bouleklubben), kanske går det att bygga hinder, anlägga ett försvar, en telefonkedja och rullande vaktschema?

Acceptans

Nog kan väl Berit och Gösta också lära sig att åka bräda? Dessutom tröttnar ungdomarna snart och saker kan återgå till det vanliga…
Går det att spela boule på asfalt? Finns det någon typ av motsvarighet?

Omvärld

Ambitionen var från början att här ha en mängd färgstarka beskrivningar av allt från bouleklubben, den närliggande fotbollsklubben "Nubbelunda Sportboll", och en del annat. Nu råkar det vara så att författaren av just det här rollspelsäventyret inte alls är så organiserad som hon skulle vilja vara, så här följer istället en samling osammanhängande anteckningar från den uttömande omvärldsbeskrivning som aldrig blev, och som kanske inte behövde bli heller.

Nubbelunda Sportboll

Nubbelunda sportboll är granne till Bouleklubben, och här spelas fotboll.

Mackans Maskiner AB

Drivs av Mackan (Markus Malmqvist), Bengt och Inga-Lills grabb. Där jobbar bland andra "skruven" (Simon), "klabbe" (Anton), "tjatte" (Niklas), och några fler. Det är mest grabbar hela bunten. Affärsverksamheten består till störst del av att hyra ut diverse entreprenadmaskiner, ibland med förare, framförallt till olika byggprojekt.

Kommunhuset

Det vill säga den gamla järnvägsstationen, med tillhörande lokstall. Mitt i den stora hallen finns ett bord med en arkitektmodell av "Nya Nubbelunda". Den här modellen har funnits här *länge*, nästan så länge som rollpersonerna kan minnas. Fast dom är ju rätt gamla ändå. MEN, nu har det skett en ändring i modellen. Den är, som den brukar, täckt med ett lager fint damm som pryder såväl modellen som den optimistiska skylten som förkunnar att "Nya Nubbelunda" är framtiden. Men på ett ställe i modellen är dammet borta. Det är precis där boulebanan är, där den lilla figuren som Kurt påstår är på pricken likt honom och de måste använt honom som modell. Men nu står det ingen glad liten figur med bouleklot i handen utan istället så är hela boulebanan med klubbstuga och allt utbytt mot asfalt, skateramper och små figurer på rullbrädor.

Fart och Fläng AB

Nubbelundas åkeri och en av de större arbetsgivarna. Med sina lastbilar försedda med eldsflamme-dekaler transporterar "Fart och Fläng AB" allt möjligt i både när och fjärran.

Bergströms Eltekniska (nedlagt)

Bergströms Eltekniska var en stor arbetsgivare i Nubbelunda, där Asta Rask tidigare jobbat. Numer ett industriområde i förfall.