

SVEUL ROLLSPELET "TRÖSKA RÅSEN"

© LUKAS THELIN 2002



Tröska rågen!

Ett konventsscenarion av Daniel Lenneér,
Christian Hoel o Alexander Gyhlesten

Tröska rågen är en mystiskt och humoristiskt konventsscenario från svenilgames skapat för Svenil rollspelet. Scenariot är huvudsakligen ett friformsscenario. Det lätta regelsystemet går igenom i samråd med arrangörerna vid önskemål. Äventyret innehåller en till en början rejäl dos bondkomik som sedan stegrar med hjälp av underliga händelser till en hetsjakt på liv och död.

Scenariot sammanställdes under mycket stor tidspress och därför kan spelledaren förbereda sig på en ganska luftig berättelse där mycket improvisation kan komma att behövas. De många underliga händelserna och den skojfriska spelmiljön (lantgården) bör göra det till en ganska enkel match.

Sammanfattning

Rollpersonernas roller förs samman av en ren slump på en lantgård ute på Skaraborgsbygden, någonstans utanför Falköping, sommar 2001. Allt börjar lugnt o fridfullt men allt eftersom dagarna går börjar mysterierna hopa sig likt mörka moln kring den fridfulla gården... Vilka hemligheter döljer sig? Och hinner de rädda sitt eget skinn när de väl funnit sanningen?

Man kan rent rufft säga att scenariot består av främst två delar. Den första delen består av del ett och två som rollerna spenderar på lantgården. De dagarna präglas av det fridfulla livet på gården och den komik det kan medföra.

Den andra delen innefattar dag tre och fyra då saker och ting spårar ur mot ett totalt kaos. Humorn bör då vara rå och mer bisarr (tål att påpekas om det inte framgår av scenariot). En paus i mitten av spelpasset är lämpligt och mest effektivt att lägga in mellan delarna.

Dag 1: Introduktionen

Det är en strålande sommardag i början av juli månad. Solen skänker varma strålar från en klarblå himmel och värmer de böljande rågfälten. På en dammiga och slingrande grusväg letar sig en röd bil ut mot en avskild bondgård som ligger idylliskt som en ö mitt ute bland fälten. Det är Stockholmsfamiljen anländer i sin bil, som är en sprillans Volvo V70 i kombiutförande. De får ett varmt välkomnande av Lars och Hulda. Kristoffer och sotaren, som varit på gården och känner till stället ganska väl, introduceras också.

Gästerna blir visade till gäststugan där de kan lämna sina grejor och göra sig hemmastadda. Den lille sonen Askarius klättrar ögonblickligen upp i våningssängen och börjar spela på sin Game boy. Hulda ropar att kaffet är klart.

Under den första dagen kommer Lars Odeldorf att visa runt rollerna på lantgården och berätta om allting. Kristoffer och sotaren hänger också med. Lars är en gedigen storbonde som verkligen lever för sitt yrke, därför går han igenom allting på gården mycket detaljerat och inlevelsefullt. Gruppen hinner kolla in ladugården, hönorna, maskinhallen och lite annat smått o gott. Sedan hinner de ha en stund fritid innan Hulda ropar att det är kaffe igen.

Första dagens nyckelord: Fridfullt.
Lantliv. Bondkomik. Kaffe.

På natten är det stjärnklart och sommarkvällen är varm och ljuv. De som befinner sig utomhus ser ett vackert stjärnfall. Stjärnfallet är i själva verket en meteor slår ner på rågåkern ett par kilometer från gården och en utomjordisk organism börjar sprida sig med blixstens hastighet till omgivande växtlighet, främst råg. Men det vet ju inte spelarna just då.

Dag 2: Allt är inte guld som glimmar...

Tuppen gal. Den som vaknar först av rollpersonerna lär få sig en rejäl chock. Rågen på fälten kring gården har växt kraftigt. Faktum är att en tät snårig skog av råg omger gården på morgonen! Rågplantorna är cirka tre meter höga och tjockleken pendlar mellan vass till bamburörsliknande. Rågkornen är stora som plommon och hårdare än sten. Odeldorf bli helt till sig. Är inte rollpersonerna vakna väcks de av hans glädjerop.

– Det blir visst en fin skörd i år! Hurra! Hojtar han och rollpersonerna hinner precis lagom se hur han ger sig ut i åkern med sin gula skördetröska som snart havererar våldsamt av påfrestningarna, förlorar kontrollen och kolliderar med ladugården. Lars ska precis få ett raseriutbrott då han får en hjärtattack och faller ner på marken och kippar efter andan.

– Tröska rågen... Måste tröska rågen... mumlar han. Hulda kommer ut och lugnar rollpersonerna.

– Det händer ofta, förklarar hon. Får han bara lite kaffe brukar han repa sig... Hulda bär in Lars i huset och sätter på kaffepannan.

Resten av dagen får rollpersonerna fördriva bäst de vill eftersom Odeldorf är dålig och bara ligger på kökssoffan och mumlar om att tröska rågen. Rollpersonerna finner de att korna rymt genom ett hål i väggen på ladugårdens baksida och ut i rågfältet. Frågar någon Hulda så svarar hon att korna fanns där senast hon utfodrade. De fick råg från fältet bakom ladugården att äta kvällen innan...

Expedition till nedslagsplatsen.

Någon roll såg att stjärnfallet var närheten av en dunge på ett fält någon kilometer åt väster. Odeldorfs lilla röda traktor fungerar fortfarande och klarar att bana väg genom rågskogen om man kör på den snåriga grusvägen. (Per-Axel lär ju inte vilja riskera att repa lacken på sin fina bil) De finner efter ganska mycket letande, och konfrontationer med muterade djurarter, nedslagsplatsen. Platsen där meteoren från yttre rymden slog ner är en fem meter i diameter stor krater som är formad likt en tratt. I botten finns ett mörkt svart hål som det fortfarande ryker ur. Här finns också spår av organismen, ett svart pulverliknande ämne som senare kan hittas i både rågkorn och annat. Under tiden utfodrar Hulda hönor på lantgården med råg från fälten. Det är ett misstag, men det vet ju inte Hulda som obekymrat går in och sätter på kaffet.

Under hela dagen råder fortfarande idylliska och tokrolig stämning.

Dag 3: Upptrappningen

De muterade hönorna och korna börjar ge sig till känna. Kycklingarna är smygande, dödliga och intelligenta. Korna är ganska harmlösa, bortsett från att de blivit så enormt stora har även de blivit smartare.

Rågfälten har växt ännu lite mer och den enda smala grusvägen som leder till bondgården är igenväxt av rågsnår. Det lär krävas en machete eller en röjsåg för att bana väg för något större fordon.

Under dagen kan en bunt makabra hemligheter uppdagas. (ex. utomjordisk teknologi som Odeldorf förvarar i det låsta skjulet)

Lars Odeldorf kommer att vara bättre och som vanligt. Men om någon av rollpersonerna påminner honom (eller om han blir påmind på annat sätt) om att hans fina gula skördetröska är totalkvaddad, kommer han att få ett nytt slaganfall.

– Tröska rågen, tröska rågen, tröska, tröska, tröska... yrar han och Hulda bäddar omsorgsfullt ner honom i soffan och ger honom två magnecykler i mjölk.

Vid mörkrets inbrott kommer obehagliga faror att lura i mörkret kring lantgården. Muterade kycklingar kommer att smyga i rågsnårskanten och attackera skoningslöst när de kommer åt. Vaggande siluetter av gigantiska kor kommer att kunna ses mot den av månen upplysta himlen. Vill rollpersonerna ha någonting att försvara sig med finns det gott om tillhyggen på gården (spadar, krattor etc). Dessutom har Lars Odeldorf ett hagelgevär av trattmodell hängandes inne i boningshuset.

Mot kvällen, då rollpersonerna förmodligen barrikaderat sig i gäststugan eller inne i boningshuset, slås elströmmen ut. Det är kycklingarna som tagit sig in i ladugården bortre del, kommit åt el-centralen och där knipsat av elledningarna med sina starka näbbar. Det blir svart och till en början går det bra. Men efter någon halvtimme får Hulda vansinnig abstinens eftersom det inte går att koka kaffe. Om det går ytterligare en halvtimme kommer Hulda att bli riktigt våldsam. Hon måste värma sitt kaffe! Det är bara för rollpersonerna att antingen konfrontera Hulda med våld eller också ge sig ut på en nattlig expedition till el-centralen för att återställa ordningen. De har alltså att välja på att konfrontera en rosenrasande och kaffestinn Hulda eller ett gäng tänkande köttätande kycklingar. Inget lätt val.

Dag 4: Kaos.

Dagen gryr, men inte nämnbart. Eftersom det är så mulet och regntungt märks det knappt när natten ger vika för morgonen. Regnet hållar ned. Marken har förvandlats till en brun sörja av lera.

- Tröska rågen... tröska rågen... mumlas det från Lars sovrum.

Dagens främsta uppgift för rollpersonerna blir att ta sig från gården, innan de blir kycklingföda. Det är minsann ingen lätt match. Kycklingarna har naturligtvis försatt alla fordon på gården ur spel. (Hackat hål på däck och bränsleslangar)

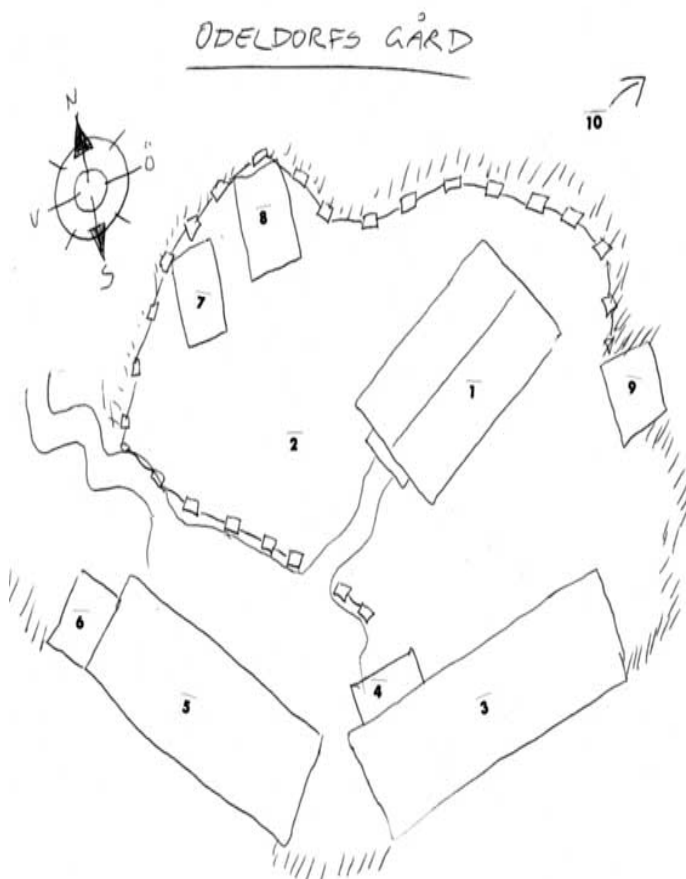
Myndigheterna anländer

Män i mörka kostymer anländer med en helikopter. De bär mörka solglasögon och börjar ta prover för att sedan ge sig ut i rågfälten med eldkastare och bisarra vapen. Helikoptern försvinner lika snabbt som den kommit. (Det finns alltså ingen möjlighet för rollpersonerna att ta sig bort med den) De svartklädda männen syns aldrig mer till. De blir uppkäkade av monsterkycklingar där ute i rågen.

Avslutning (ögon i natten)

Hur kommer det hela att avslutas då? Rollpersonerna håller antagligen ställningarna inne i boningshuset, annars befinner de sig på allmänt farlig mark - Vilket fall som helst måste en förflyttning ske. Djuren har nämligen fått upp spåret på dem, monstertjuren och kycklingarna jagar rätt på dem för att förkorta Rollpersonernas liv en aning. De kommer att kunna storma huset och då måste de försöka få med sig Lars och Hulda därifrån så kvickt som möjligt och försöka undkomma. Hulda kommer att göra en undanmanöver genom att ställa ut hinkar med kaffe så att de ska sinkas (vem kan motstå nybryggt kaffe?). Dessutom kommer det att bli en hetsjakt på gården när de muterade djur som inte dricker kaffe får syn på den lilla, jagade gruppen. Som en skänk från ovan exploderar hembränningsapparaten, som inte blivit övervakad på ett tag och några kycklingar stryker med - Men poängtera att inget är över ännu, de måste fortsätta kuta av glatta livet för att ha en chans till överlevnad. De kommer så småningom nå en bit utanför gården och tittar bakom sig och upptäcker att de inte är jagade längre. När de sedan vänder blickarna framåt skuttar en grotesk kyckling framför dem och försöker slita dem i stycken med den

glimmande näbben. Filuren stormar mot den med dragen kamera och fotar en närbild på kycklingen så den för en sekund blir paralyserad. Det hörs brakljud bakom rollpersonerna och hetsjakten är igång igen. Det hela slutar upp på rågfältet där de slutligen blir inringade av de återstående kycklingarna och monstertjuren. En strid fylld med komik och kalabalik utbryter. Till slut kommer kycklingarna och tjuren slåss mot varandra, rollpersonerna som är instängda i en rågåtervändsgränd kan bara lugnt luta sig tillbaka och bevittna scenen och vänta på att den skall avslutas för att bli nästa offer senare. Allt hopp är nu ute. Någon rollperson ser en utstickande hand ifrån en av de döda agenterna från de kompakta rågrören. I näven finns en slags möjäng. En chansning! Den riktas mot antagonisterna och det pillas på en knapp – Zappa! Djuren blir normala åter igen. En ganska komisk händelse utspelas, små dunbollar pickar på den förvånade kossan som avslutar det hela med att äta upp en av kycklingarna och rapa små, gula fjädrar.



+++KARTA ÖVER GÅRDEN+++

1. Boningshuset.

Huset som Lars o Hulda bor i är en tvåplansvilla av klassiskt snitt för att vara en bondgårdsvilla på Skaraborgsbygden. Faluröda väggar med vita knutar.

2. Trädgården.

Hulda pysslar ofta i trädgården som omger huset och det har satt sina spår. Trädgården är vackert grön och alla dess örter spirar. Här finns några trädgårdsmöbler och en tillhörande hammock som går bra att sitta o fika i.

3. Ladugården.

Här luktar det verkligen lantgård! Förutom kor i bås finns här mystiska skrymslen o vrår med allskön bråte. Det finns också säckar med foder, spadar att mocka skit med och en mjölkmaskin som är stor och mullrar mäktigt.

4. Hönsgården.

När rollpers. Anländer har hönsen gått till slakt och ersatts med små söta, gula dunbollar. Ja... Till en början är de söta i varje fall...

5. Maskinhallen.

En stor rymlig maskinhall med gjutet betonggolv och högt till tak. Här finns gårdens alla jordbruksmaskiner. Det vill säga en liten röd traktor, en harv, en potatissättare, en gödselspridare och den stora gula skördetröskan. Tröskan är Odeldorfs stolthet.

6. El-centralen.

Här finns gårdens mäktiga el-central som försörjer lantbruket med elström. Propparna i skåpen är borttagna och ersatta med spikar och andra metallföremål. Om el-centralen slås ut innebär det stopp för mjölkmaskiner, lampor och kaffebryggare...

7. Gäststugan.

Här får de gäster som betalar för sig hysa in sig. Bekvämligt inrett med ett bord, två stolar och två våningsängar. Det är här stockholmsfamiljen får bo.

8. Drängstugan.

Mycket lik gäststugan, men i betydligt sämre skick.

9. Uthus/dass.

Ett utedass. I anslutning till dasset finns också ett mystiskt uthus med ett bastant hänglås och försatta fönster. En elkabel går från dasset till boningshuset.

10. Rågfältet.

Det enorma rågfältet. En gul skördetröska finns kraschad mot de enorma rågen efter dag 2.

[BIHÄNDELSER]

När spelandet behöver piffas till med lite mer alldagligt lunk i tvättakta Svenilstil är det bara att plocka någon av händelserna nedan.

1. **Hogga Ve´.** Någon eller några ombedes hämta ved i skogen. Yxa tilldelas och sedan är det bara att kuta ut och sniffa upp lämpligt råmaterial. Filuren kan skymtas.
2. **Samla kycklingar.** Rp:na får i uppdrag att plocka ihop kycklingarna som finns någonstans på gården. De har spritt sig över hela gården så det blir lite knivigt att fånga dem. Normalt SMI-slag för att kunna plocka en i handen. De är 10-15 stycken beroende på hur övriga bihändelser och viktiga skeenden i scenariot går.
3. **Greja mjölk.** Det är nästintill en ren vetenskap att krama mjölk ur de arma kossorna. Slå en tärning och se vad som händer:

T6 Resultat	
1	Ålskvärt möte. Kon knuffar omkull mjölkaren och sätter klövarna på dennes bröst för ett litet pusskalas.
2	I begynnelsen. Kon börjar trava av och ann, oroligt. Men mjölkaren bör inte lägga någon större vikt vid det. Helt utan förvarning börjar kon kalva!
3	Klick med brunt. En stor klump med rykande färsk kobajs landar på en sko.
4	Whiplash. Det dumma djuret misstar rollpersonen för en fluga och jagar runt denne i båset, viftandes med svansen.
5	En tango för två. Kossan startar med lite vaggningar för att sedan studsas runt, jazzandes med den lille mjölkaren i släptåg.
6	Kurragömma. Busläget har slagits på hos kon och denne vill leka. Den försöker gömma sig i de olika båsen och i foderhögar.

4. En kväll, efter en god (men ack så näringsrik kvällsmat) drar det lite i tarmen hos en av rollpersonerna och denne måste nyttja lämplig facilitet. Belysningen ute är lite taskig och det kräver en del famlande. Plötsligt försvinner marken från spelarens fötter och ljudet slocknar för den olycklige. Vad som också slocknar i samma stund är belysningen inne i huset. **VAD SOM HÄNT:** Rollpersonen har helt enkelt råkat snubbla på elkabeln och landat i en buske, där denne har däckat av. Inget mer med det. Men, det borde skrämma dem en aning och sätta konspirationsteorier i rullning.

Spelledarpersoner och andra:

Lars Odeldorf, 63 år

Gårdens ägare. Storbonden. Lars talar på en utpräglad västgötsk dialekt och mummlar dessutom ganska mycket i skägget.

Hulda Odeledorf, 59 år

Lars fru sedan många år tillbaka. Hon är en mycket rundlagd och trevlig gammal dam som mer än gärna bjuder på mat eller kaffe med fjorton olika hembakade kakor.

Filuren, cirka 30

En man som inte syns så ofta, annat än små skymtar, tassar misstänkt runt i skogen. Hans bild å andra sidan kan man stöta på titt som tätt. Han är där för att fota vinkelvråkar och kontrollera den primitiva och vilda stammen av brevdovor som håller till inne i skogen. Skepparkrans, välfriserad pottfrisyr, borstig mustasch - Allt i askgrå nyans. Hemtrevlig tröja i trendriktigt, skogsgrön färg samt en skotskrutig filtkeps nedtryckt över örönen.

Utrustning: Dunderkamera + en uppsjö objektiv, Kappsäck i mysticismisk stil (väcker nyfikenhet) och Sliten folkvagn.

Muterade kycklingar

Små gula dunbollar som brutalt muterats av den utomjordiska organism som muterad rågen. Deras nädd och klor har utvecklats till långa o kraftfulla vapen och deras intellekt har stigit lavinartat. De kan öppna dörrar, lägga sig bakhåll och slå ut elektriciteten på gården.

Muterade kor

Korna har slitit sig ur sina båsar och flytt ut i rågfältet. Ju mer infekterad råg de äter ju större blir de. Dag 4 klampar kor stora som en godsvagn runt ute i rågen. Då och då skälver marken av råmande och klampandet från gigantiska hovar. Korna är ganska fredliga. Bara den stora svarta tjuren med näsringen är RIKTIGT farlig.



[ROLL]

Lars-Axel Lagerkrantz, svärmorsdröm, 45

Denne snobbige stadsbo (i vanliga fall hemmahörandes i en stor och rymlig villa i Tyresö) har bestämt att familjen skall tillbringa en gemytlig vecka på bondgården. Lars-Axel är personalchef på ett framgångsrikt företag, men spenderar mestadels dagarna med att sitta i fikarummet och se viktig ut med en dagens nyheter framför nyllet. Personalen å andra sidan tror han gör detta för att dom ska få dåligt samvete när de tar kafferast. Hans familj består av följande personer:

Sonen Akarius (8 år, Spelledarperson)
Dottern Sophie (19 år, Rollperson)
Sambon Inger (42 år, Spelledarperson)

Personlighet: Dominant är huvudordet. Lars-Axel skall ständigt ha första samt sista ordet i alla sociala situationer. Lite påstridig och överdrivet, nästan ohyfsat, vänlig mot alla och gillar att glimma med de guldspäckade gaddarna. Är något av en manickman – Det är få materiella prylar han inte kan låta bli att skaffa (mobiltelefoner, faxar, datorer, bilar etc.). Då och då kan det ringa till Lars-Axel och han njuter av varenda sekund han får stila med sina prylar genom att dramatiskt plocka fram den och utbrista "Oj, det är någon som ringer på min nya, fräscha nalle", osv.

Viktigt att tänka på: Utan sambons Ingers vetskap har Lars-Axel dragit med sig sin bärbara dator i väskan, då han ligger lite efter med jobbet och detta måste kompenseras på semestern. Han måste därför smyga ifrån familjen ibland och plicka på datorn för att kunna färdigställa detta. Försöker också hålla ett vakande öga på sin ögonsten: Dottern Sophie. Han vill inte att någon karlslusk ska få lägga sina smutsiga labbar på henne utan hans godkännande.

[ROLL]

Sophie Lagerkrantz, bimbo, 19

Sophie - Den lyckosökande, unga kvinnan i familjen Lagerkrantz. Gick vårdutbildningen på gymnasiet, men skolkade mer än gick på lektioner. Detta slutade med kraschade betyg (till pappas förtret). Är mer intresserad av att vara snygg än att jobba, vilket till slut ledde till att hon förenade nytta med nöje och sökte modelljobb lite här och var. Hon har för det mesta kammat noll när det kommit till den biten, så när som på några snuskgubbar som fick avvärijas med handväskan. Kommer till gården med resten av familjen, bestående av:

Pappa Lars-Axel (45 år, Rollperson)
Mamma Inger (42 år, Spelledarperson)
Lillebror Akarius (8 år,
Spelledarperson)

Personlighet: Hennes snobbighet är ärvd från pappsen fast i förstärkt form. Hon hatar smuts (vilket gjorde att hon skrek när hon fick reda på vart familjen skulle tillbringa sin semester), små äckliga djur och det mesta annat som inte är dyrt. Fåfång som hon är lämnar Sophie sällan sminkväskan utom synhåll och har för vana att kolla sig i spegeln när tillfälle ges. Brusar lätt upp vilket mynnar ut i skrik, svimanfall och liknande syndrom.

Viktigt att tänka på: Sophie kom till gården med inställningen: "Jag vill inte vara här egentligen och tänker låta de andra roa mig". Hon är lite besvärlig ibland och gnäller om att det är tråkigt och försöker på det sättet att framkalla lite spänning eller åtminstone underhållning. Om ingen reagerar kommer hon garanterat ge sig ut och söka den själv - I vilken form den än må dyka upp i.

[ROLL]

Kristoffer Hjalmarsson, hårdrockare, 18

Den ganska miserable Kristoffer gick naturprogrammet på gymnasiet, men blev portad på skolan och tvingades till APU på lantgården. Nu på sommaren sommarjobbar han för slavlön och bor i drängstugan. Helt såld på allt som är svartrock och "gotiskt". Spelar givetvis rollspel, dock bara spel som tilltalar hans natur (Vampire). Kristoffers huvudsakliga syssla på gården är att spatsera runt i stövlar när bonden Lars inte hinner göra det, för att hålla moralen uppe bland hönorna. Annars måste han väcka tuppen varje morgon klockan 6 (något som ofta "glöms bort" med utskällning som efterspel).

Personlighet: Somliga skulle kalla Kristoffer lat. Han själv beskriver sig själv istället med termen "bekväm". Vad som däremot ligger mer i Kristoffers natur är att vara nyfiken och lägga näsan i blöt. Han ställer oftast obekväma frågor och brukar tassa omkring, låtsasarbetandes samtidigt som han försöker tjuvlyssna på människors samtal. Egentligen hatar herr Hjalmarsson den sockersöta miljön på landet och skulle hellre arbeta på någon lite mer "gotvänlig" miljö, exempelvis en kyrkogård eller ett bårhus. Fast, som de säger: Man tager vad man haver. Han försöker redan förändra sin omgivning med lite stämningshöjande gnolande på någon svartrocksdänga och sätter upp döda sniglar på uthusväggarna som han heroiskt har jagat upp och nedgjort.

Viktigt att tänka på: När Sophie dyker upp är det som om himlen öppnade sig och Amor sköt pilar nog för ett helt regemente rakt in i Kristoffers hjärta. Han försöker givetvis flörta in sig och ge romantiska antydningar på sitt eget, speciella vis. I övrigt måste jobbet skötas så exemplariskt det bara går. Mellan varven klämmer Kristoffer in klipska frågor för att nå högre kunskap till alla som befinner sig på gården, främst då sotaren Magnus Skugghe. Kristoffer och Skugghe har lär känna varandra hyfsat bra under de dagar sotaren varit på gården och bott i drängstugan.



[ROLL]

Magnus Skugghe, Sotare, 30

Händig herr är i byn. En mycket skicklig yrkesman och han kan sina skorstenar (Har studerat något så ovanligt som Skorstenshistoria i sin ungdom). Är på gården för att dona lite med husets invecklade spissystem, som behöver en uppfräschning sedan senaste kontrollen på 1920-talet. Enligt Martins kalkylering kommer det ta cirka en veckas fixande att få allting i nyskick och sover därför av praktiska skäl över på gården i drängstugan.

Personlighet: Tar stor stolthet i allt arbete han gör, som görs noggrant och med stor precision. Måste göra allt ifrån grunden och försöka lösa problem efter att all fakta klarlagts, vilket gör att andra kan uppfatta honom som lite trög. Ogillar frågvisa personer i allmänhet och sådana personer som stör hans arbete i synnerhet. Utöver dessa egenskaper är han något pratglad (trots att han behöver tänka igenom saker och ting innan han yttrar sig). Gillar även kaffe och bullar, helst under arbetet. En liten fascination för utedasset har också uppstått, då han insett det härliga med att sitta där, filosoferandes över tidskrifterna som finnas att tillgå och höra fåglarnas vackra sång.

Viktigt att tänka på: Skugghe är en mycket seriös man som tar sitt jobb på mycket stort allvar. Det hindrar dock inte honom från att ganska ofta ta en klunk ur fickpluntan han ständigt bär med sig, eftersom han vanan trogen alltid jobbar "lite" berusad.

Dessutom känner han till en av Lars Odeldorfs hemligaste hemligheter... Hembränningsapparaten som står och puttrar inne i det låsta skjulet! Detta gör att Magnus kan få påfyllning i pluntan när han behagar, bara han pratar med Lars Odeldorf först.