

Kallt blod

Ett scenario av **Axel Widén**, redigering av **Thord Daniel Hedengren**, för skräckrollspelet **Splatter**. Hemsida återfinns på www.AlltidAttack.com.

Inför scenariot

Kallt blod är ett röjigt scenario för fyra spelare som bygger på action, skräck och i viss mån makaber humor. Spelarna använder färdiga roller. I stort sett alla kan delta, såväl nybörjare som veteraner. Det enda kravet är att deltagarna har en grundläggande insikt i den genre som spelet bygger på. Har man sett *Evil Dead* eller spelat *Resident Evil* räcker det gott och väl.

Sammanfattningsvis har ett zombievirus brutit ut i en liten by i Alaska. Exakt hur eller varför kommer inte att avslöjas i äventyret, som främst bygger på att klara sig levande hur härvan. Vissa ledtrådar kommer dock att finnas som kan ge en del intressanta förningar. Det här dokumentet är enbart för spelledaren. Spelare slutar läsa nu!

Inledning

Nedan följer lite bakgrundsinformation för spelledaren. Delar av den bör, på ett eller annat sätt, delges spelarna i förväg så att de kan sätta sig in i sina rollers situation lite bättre.

FENNINGTON

Den lilla bergsorten Fennington är en rätt så trist plats. Efter att ha svängt av vid en obskyr avfart från Route 23 bär det av upp genom mil utav snöiga toppar och granskogar, tills en nästan kraterlik dal öppnar sig och visar upp en ansamling mörka byggnader ihopknödda invid berget. Staden har drygt 1100 invånare och har upplevt tung avfolkning sedan en gruva i området blev olönsam för ett tjugotal år sedan. Större delen av befolkningen utgörs av en hårdför nordlig variant av den amerikanska avarten hillbillies; man åker pickup med snöplog, brygger hemma, jagar bergsfåglar med hagelgevär, bär flanellskjortor, kollar på hockey med grabbarna och uppfostrar ungarna. Kvinnorna sköter sitt annars jävlar. Den undangömda hålan kan skylta med två större krogar, ett motell, en lagom katolsk kyrka och ett flertal mindre butiker vars ägare är bekanta med alla. Varför någon i Pentagon skulle vilja lägga en militär lagerlokal häruppe är något som flera har frågat sig under årens lopp. Förmodligen har det något med Rysslands relativa närhet att göra. Hursomhelst verkar det där kalla kriget vara på avveckling just nu, så ingen bryr sig direkt. Den minimala vaktstyrka som fått oturen att bli posterad i lagerlokalen brukar ta en svängom nere i staden emellanåt, vilket titt som tätt skapar lite ståhej. Annars händer det inte mycket i Fennington. Fram tills nu då, det vill säga.

VAD HAR HÄNT?

Ingen vet! Någon gång under den här snöiga vinterkvällen 1990 började zombieskräcken hursomhelst sprida sig i byn. Exakt hur detta artade sig kommer nog ingen att få reda på, kanske inte ens författaren. Som rollerna upptäcker kan man åtminstone sluta sig till att det hela tog sin början i militärlagret, och att en viss överste verkar bära ansvaret. Längre än så leder inte spåren i det här äventyret.

ÖVERBLICK OCH STÄMNING

Börja med att dela ut rollerna till spelarna. Hur du gör det här är helt och hållet upp till dig. Du bör dessutom gå igenom de enkla reglerna lite snabbt med spelarna innan ni börjar.

Rollerna kommer att springa på varandra hyfsat snabbt, men tveka inte att skynda på den här fasen en smula i alla fall; uppenbarligen är det viktigt att alla är med och har kul så tidigt som möjligt i eländet. Som du kommer att märka när du läser äventyret är strukturen nästan löjligt tydlig; "railroading" är ett ord som ligger nära till hands. Det kommer med andra ord alltid att finnas klara och tydliga mål för rollerna att uppnå. Detta brukar ju vara vansinnigt impopulärt bland rollspelare, men här är det snarare en medveten ingrediens i genren. Givetvis skall du som spelledare inte fullkomligt ignorera eventuella andra idéer som spelarna har för den här sakens skull. I korthet bör dock äventyret följa strukturen Träffa rollerna, Gå till snöplogen, Ta snöplogen till Kraftstationen, Aktivera strömmen, Fly till Militärbasen, Skicka Nödsignal, Fly med fordon. Typ.

Vad det gäller stämningen är den tänkt att stiga (eller sjunka) konstant, från en början med krypande rädsla för varje enskild zombie till ett slut i total splatter-orgie och övervåld med zombier överallt. Detta är direkt kopplat till mängden vapen som rollerna har tillgång till, samt hur många zombies som är aktiva. Bägge dessa faktorer skall öka kontinuerligt under äventyret.

Du kommer vid genomläsningen märka att äventyret inte är överdrivet detaljerat. Händelseförloppet beskrivs i fyra olika episoder, allihop med tillhörande kartor som hjälpmedel. Använd dessa som ramar för att skapa stilriktig splattrig action som du behagar. Var beredd att improvisera mycket.

Ett gäng grundläggande ingredienser som bör återkomma lite titt som tätt: kyla, snö, mörker, vindens tjut, fruset blod, spontana blodstänk, öde, tomt, övergivet, trasiga fönster, smällande dörrar, fotsteg som närmar sig, ljus som slocknar, högljudda zombies, plötsligt oväntat våld, frusen mat, zombie-husdjur samt en oförutsägbar psykotisk spelledare!

Rollerna

Följande texter ges direkt till spelarna med bifogat respektive rollformulär strax innan eländet börjar.

OTIS BAILEY, 28 ÅR (SOLDAT)

Du hatar verkligen Fennington; en blåsig liten död håla i norra Alaska, en öde snöig återvändsgränd där det roligaste man kan göra är att kasta pil på en av de två krogarna. Av någon anledning har någon militär någonstans lagt en löjligt liten lagerlokal här, och av någon anledning hade du den strålande turen att bli uttagen till vakttjänst. Det är din andra vecka här nu, och allt har redan gått käpprätt åt helvete. Förmodligen är du den enda av soldaterna som fortfarande lever. Efter att ha blivit väckt av stridslarm upptäckte du snabbt att en okänd fiende massakrerat flertalet soldater, och till råga på allt kapat strömmen. Döm om din fasa då dina döda kamrater plötsligt började ryckas tillbaks till något sorts perverterat liv och trevande leta sig mot dig för att slita dig i stycken! Övermannad av dessa vidriga varelser flydde du ur installationen och tog dig in mot byn. Du har sårats svårt i benet av fallande murbruk från det brinnande lagret, men du är inte utan en plan. En läkarmottagning finns i byn, och dit är du på

väg nu. Dessutom är det din plikt och ditt rena nöje att kalla hit tung förstärkning för att spränga bort de där sakerna till andra sidan jordklotet. Om du bara kunde hitta ett sätt att få tillbaka strömmen till Fennington...

Klockan är 21:10. Det blåser och snöar som tusan. Kallt är det också. Haltande och sammanbiten tar du dig fram genom Fenningtons gator; det är helt klart alldeles för tyst här. Alldeles för öde. Nio kulor kvar i Berettan. En handgranat. Here I come...

Egenskaper: Styrka 3t, Fysik 3t, Smidighet 2t, Intelligens 2t, Psyke 2t, Visdom 2t, Karisma 2t, Reaktion 2t.

Hälsopoäng: 15 hp.

Skydd: 0 (3 med skyddsvästen).

Specialiseringar: Flygfarkoster, strids +2, Geografi +1, Kamouflage +3, Markfordon, lätta +2, Markfordon, tunga +2, Mekanik +1, Närstridsvapen +3, Skjutvapen, lätta +3, Sprängteknik +3.

Utrustning: Beretta med nio kulor kvar (+3 sb), bandage, armékniv (+2 sb) samt militäruniform inkl. skyddsväst (+3 sv).

LINDA MCARTHUR, 20 ÅR (KATOLSK DOTTER)

Det finns inte mycket att göra i Fennington, det har du vetat i hela ditt liv. På tv har du sett glamorösa videor med vackra artister och berättelser från andra delar av världen, men din verklighet har aldrig varit sådan. Den här småstaden med dess pickup-körande hembränt-drickande invånare har varit ditt hem sedan du föddes, och i det bergiga skogsklädda Alaskalandskapet har din far uppfostrat dig till en pliktmedveten katolsk dotter. Det har knappast skett enkelt; ofta har du fått höra att du pratar för mycket och bryr dig för mycket om saker och ting. Lite för passionerad för familjens smak kanske, men du vet att din Gud lyssnar på dig när du ber och att Herren aldrig skulle svika dig. Ett jobb vid den lilla skolan i byn är vad du sysslat med för att skrapa ihop pengarna du kommer att behöva; förr eller senare är det dags att ta sig härifrån.

Men allt det där ter sig plötsligt så fruktansvärt avlägset. Just nu sitter du spikrakt upp i din säng. Natten är kall och död, det blåser utanför. Och någon har slagit in dörren till huset! Någon rotar runt på undervåningen! Är din far hemma från kyrkan ännu? Din mor? Vad händer?!

Egenskaper: Styrka 1t, Fysik 2t, Smidighet 3t, Intelligens 2t, Psyke 3t, Visdom 2t, Karisma 3t, Reaktion 2t.

Hälsopoäng: 10 hp.

Skydd: 0.

Specialiseringar: Akrobatik +2, Historia +3, Konst +1, Kulturkännedom +2, Medicin +3, Teologi +3, Överlevnad +2.

Utrustning: Ingen speciell.

IAN GREGORY, 61 ÅR (LÄKARE)

Gudarna skall veta att det minsann inte är det lättaste i världen att vara en överviktig läkare på ålderns höst. Efter alldeles för mycket stress och ståhej i Los Angeles har det varit otroligt skönt för dig att ta det lugnt med arbete i din bortresta kusins läkarmottagning, belägen i den pittoreska bergsbyn Fennington mitt i Alaskas vackraste vildmark. Du och din fru Wilma har njutit av den klara luften och stillheten i drygt tre veckor nu, utan att du behövt titta på mer än en bruten näsa från något krogslagsmål eller två.

Men i natt är någonting absolut fel. Efter ett minst sagt bryskt uppvaknande från en serie okända höga ljud har du snabbt gjort upptäckten att Wilma inte återvänt från kyrkan ännu. Hennes sida av sängen är tom och sval. Utanför tjuter vinden. En öppen dörr slår någonstans.

På andra sidan det iskalla fönsterglasat kan du skymta en böjd gestalt som rör sig genom mörkret...

Egenskaper: Styrka 2t, Fysik 2t, Smidighet 1t, Intelligens 3t, Psyke 3t, Visdom 2t, Karisma 2t, Reaktion 1t.

Hälsopoäng: 12 hp.

Skydd: 0.

Specialiseringar: Drogkunskap +2, Markfordon, lätta +2, Medicin +5, Psykologi +3, Slagsmål +2, Överlevnad +2.

Utrustning: Bandage och dylik läkeutrustning för mindre skador, skalpell och liten kniv (+1 sb).

SONNY WASHINGTON, 16 ÅR (PROBLEMBARN)

De har aldrig haft det speciellt lätt med dig, de vuxna och deras regler. Och varför skulle de ha det? Som du ser det handlar det bara om rättvisa; de ger dig problem med en massa löjliga symboler och bokstäver och sådant de säger att du måste lära dig, medan du ger dem problem med stulna bilar, trasiga fönster och allmänt kaos. De har aldrig förstått hur någon som är så "dum" som du har kunnat veta mer än någon annan om maskiner. Idioter. Maskiner är betydligt enklare än människor att förstå, så mycket vet du. Maskiner kan du lita på. Maskiner lämnar inte ett nyfött barn att dö i en container, eller tvingar in en pojke i ett fosterhem i någon bortglömd småstad i Alaska när de fattar att de inte orkar med honom. De har hållit dig instängd här i vad som borde vara en månad nu. Försökt lära dig saker. Disciplin. Absolut ingenting har hänt; du är redo att explodera.

Åtminstone var det så du kände fram tills för några minuter sedan. Kyrkobesök har varit en del av dina fångväktares veckorutin, och det var under den här kvällsgudstjänsten som världen rämnade fullständigt. Genom skickligt smygande lyckades du ta dig till toaletten för att pissa medan prästen babblade oavbrutet från sin talarstol. Undangömd på dass hörde du plötsligt hur helvetet bröt ut i kyrkosalen bakom dig. Skriken splittrade luften, och en blick ut genom dörren på den groteska slakteriscen som gudstjänsten förvandlats till fick dig att falla tillbaka till ditt gömställe kall och likblek. Varelser rörde sig bland de församlade, slet sönder och tuggade på deras kroppar. Varelser som en gång varit människor, trasiga saker med tomt glödande ögon och stelt förvridna kroppar.

Du vet inte hur länge du har suttit här nu. Ljud har hela tiden kommit från kyrkosalen, ljud som får det att vända sig i magen på dig; smaskande, klibbiga ljud av saker som släpar sig över det hala golvet och hungrar efter mera. Tystnaden har sänkt sig över kyrkan nu, men du tycker dig kunna höra ljuden av människor...

Egenskaper: Styrka 2t, Fysik 2t, Smidighet 3t, Intelligens 2t, Psyke 2t, Visdom 1t, Karisma 2t, Reaktion 3t.

Hälsopoäng: 12 hp.

Skydd: 0.

Specialiseringar: Datorer, hårdvara +2, Datorer, mjukvara +3, Elektronik +3, Mekanik +5, Närstridsvapen +1, Slagsmål +2, Smyga +1.

Utrustning: En sats mindre skruvmejslar samt en större (+2 sb), freestyle.

Monstermani

Nedan beskrivs zombies och det ohyggliga monster som väntar våra vänner i slutet, en variant på biomassan. Märk väl att detta är riktlinjer – modifiera på bästa sätt. Poängen är att fienden skall vara skrämmande och oförutsägbar, utsatt därför rollerna för den på olika sätt och gärna i olika form hela tiden.

ZOMBIES

Zombies är levande döda, lik som rest sig trots förruttnelse och hasar sig fram i olika former på jakt efter en sak: människokött. De är hungriga och äter gott på vadhelst de kan på en människa, men hjärnan är en delikatess. Gör dem äckliga, kladdiga och oerhört sviniga samt framförallt envisa – en zombie fortsätter även om benen är bortskjutna!

Förmågor: Zombies återvinner +1 hp om de får äta människokött i lugn och ro. Läger de labbarna på en människohjärna återvinner de +2 hp direkt. Zombies är dessutom skräckinjagande och man måste slå ett Psyke-slag och övervinna resultatet 5 för att inte bli skräckslagen.

Egenskaper: Styrka 3t, Fysik 2t, Smidighet 1t, Intelligens 1t, Psyke 1t, Visdom 0t, Karisma 0t, Reaktion 1t.

Hälsopoäng: 16 hp.

Skydd: 0.

Specialiseringar: Närstridsvapen +2, Slagsmål +3.

Utrustning: Udda vapen såsom knivar (+2 sb), lättare yxor (+3 sb), påkar (+2 sb) och förstås klor (+1 sb) samt huggtänder (+1 sb).



BIOMEKANISKT MONSTER

I slutet av scenariot stöter rollerna på ett enormt monster som närmast kan beskrivas som en klump av kött, blod och senor. Massan väller fram likt en enorm fettklump och tar till sig allt som dess blodtörstiga dunkla sinne anser vara lämpligt. I korthet innebär detta att om massan väller över en gaffeltruck så blir denna en del av massan och kan utnyttjas! Förse den med motorsågstentakler och annat äckelpäckel, men låt aldrig monstret komma ut i ljuset. Rollerna skall helst inte ha en blekaste aning om vad det är de möter. Det är inte heller troligt att rollerna kan besegra det här monstret utan enorm tur eller lämpliga hjälpmedel. Troligen är det bäst att låta bombningarna ta hand om monstret, men det är upp till dig.

Förmågor: Se ovan.

Egenskaper: Styrka 5t, Fysik 5t, Smidighet 3t, Intelligens 1t, Psyke 4t, Visdom 0t, Karisma 0t, Reaktion 2t.

Hälsopoäng: 40 hp.

Skydd: 4.

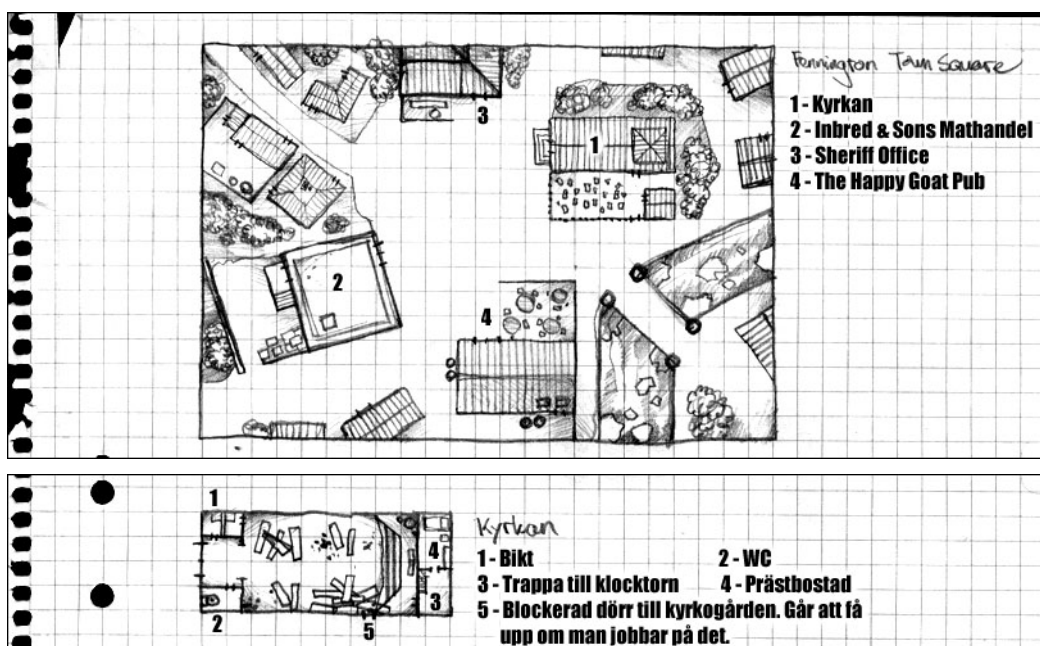
Specialiseringar: Allt som absorberas genererar i regel en specialisering lämpad för föremålet till följd av att monstret "förstår" konstruktionen, värdet ligger mellan +2 och +4.

Utrustning: Allt som absorberas, biotänder (+3 sb).

Episod 1: Möten

Börja spelet med bara Otis. Ta sedan in resten allteftersom de hittas av de andra spelarna. Under den här episoden rör det sig knappt några zombies på gatorna ännu. Husen har dock blivit besökta av zombies, och är man för nära de döda kommer man att skynda på deras förvandling då de blivande zombierna börjar vädra blod. Om du vill kan du låta spelarna hitta ett hagelgevär eller två i något hus. Närstridsvapen och improviserade vapen är också kul.

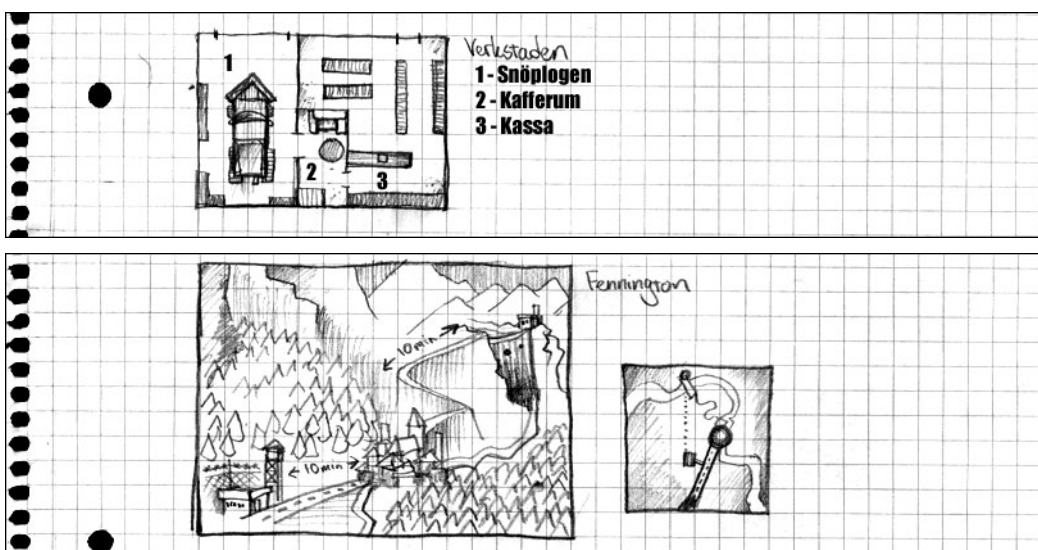
- Otis tar sig till läkarmottagningen. Linda bor granne med läkarmottagningen. Otis ser en zombie ta sig in i Lindas hus. Linda hör zombien. Splatter uppstår. Ian kommer att höra det resulterande tumultet. Otis måste dessutom till läkarmottagningen.
- När återkopplingen av strömmen kommer på tal vet Linda att byn får ström från en kraftstation vid en damm på andra sidan berget. Vägen dit är utan tvekan igensnöad nu. Lindas far har nyckeln till en verkstad i utkanten av byn där en kraftig snöplog är på reparation. Lindas far gick till kyrkan sist Linda såg honom.
- Vägen ut ur byn går förbi militärlagret. Det dräller av zombies åt det här hållet, de är överallt och det finns ingen chans att rollerna kommer förbi här. Osis. Döda spelarna ifall de försöker fly såhär tidigt.
- Enskilda zombies stryker runt på gatorna. Låt spelarna svettas lite.
- Kyrkan är ett slakthus. Döda kroppar. Blod. Om inte Sonny går ut till de andra, ge de andra nog med ledtrådar för att hitta Sonny. Linda hittar sina döda föräldrar; fadern har nyckeln till verkstaden. Ians fru är inte här. Flera kroppar saknas. När det verkar som om spelarna börjar fundera på att gå sin väg får sju stycken av de döda kyrkobesökarna liv och anfäller.



Episod 2: Snöplogen

Flera av zombierna från militärlagret går nu runt på gatorna, några utav dem fortfarande med vapen på sig. Locka rollerna till att försöka fixa sig ett M16 eller några pistoler. Håll koll på ammunitionen. Mängden zombies är så pass stor att det blir svårt att undgå upptäckt. Smyga från hus till hus är en bra idé. Slå friskt med smyga-slag. Låt helst zombierna kollektivt upptäcka rollerna och börja jaga dem när de närmar sig skjulet.

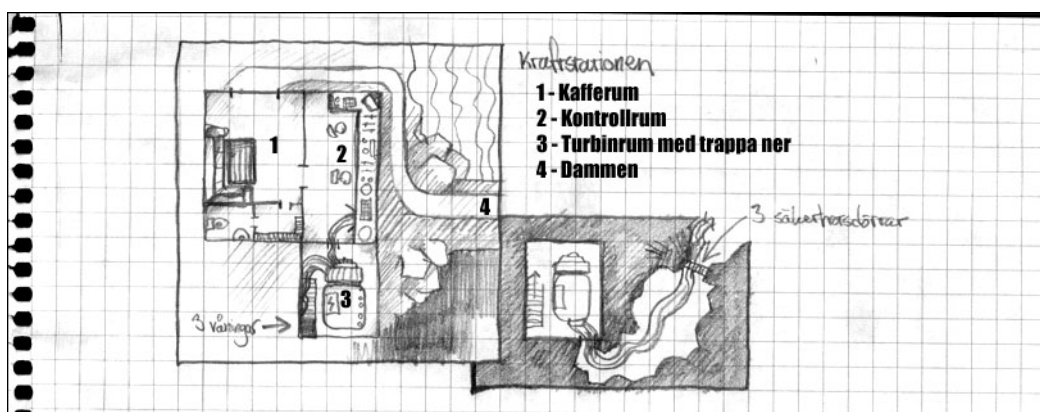
- Det finns en motorsåg (+6 sb) och flera grova verktyg (mellan +2 och +4 sb beroende på verktyg) i verkstaden.
- Snöplogen behöver repareras för att fungera. Sonny kan fixa detta. Ju närmare han kommer till att laga snöplogen, ju längre in tränger zombierna. Rollerna skall precis klara sig undan i tid.



Episod 3: Kraftstationen

Gruppen reser hastigt och lustigt upp för de branta snöiga bergsstigarna till kraftstationen. Det är låst, och man får bryta sig in.

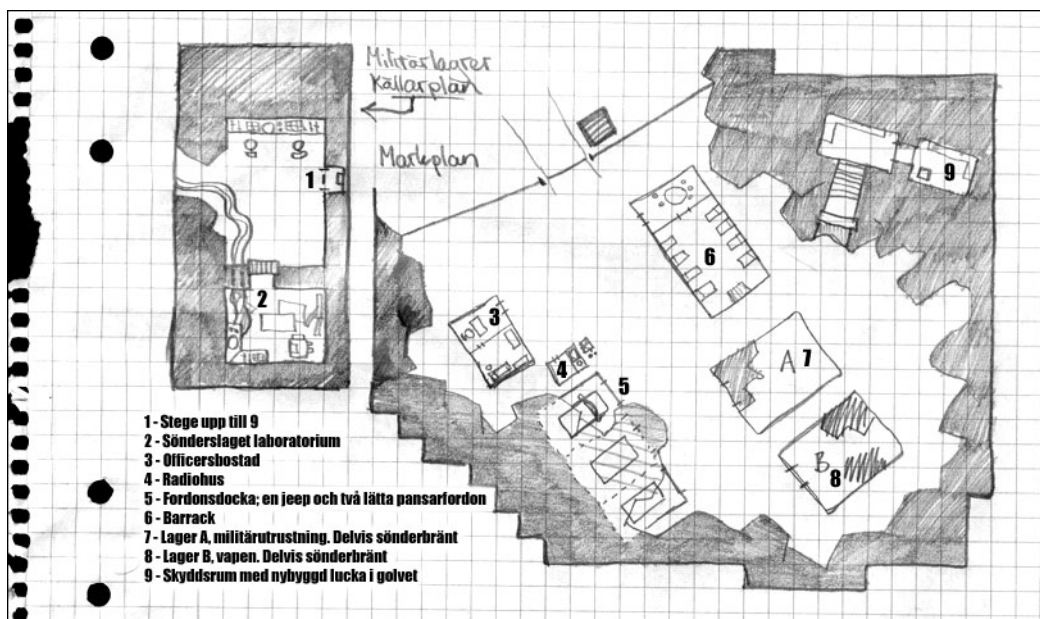
- En enorm kabel är kopplad till huvudgeneratoren och går ner genom en tunnel i berget. Sonny kan berätta att kabeln drar ström från generatoren till något annat som äter massor av ström. Tunneln smälter inte in speciellt bra med resten av stationen och verkar nykonstruerad.
- Strömmen kan återställas genom slag mot Mekanik och Teknik, samt genom att dra ur kabeln ur generatoren.
- En hög med sönderfrusna zombies kommer strax upp till kraftstationen och börjar välla in. Man är mer eller mindre tvungen att fly ner genom tunneln som kabeln gick ned i.



Episod 4: Militärlagret

Tunneln visar sig vara en hyfsat nykonstruerad passage som leder ner till militärlagret utanför Fennington. Zombierna jagar spelarna ner genom tunnlnarna, vilket blir stressigt eftersom ett flertal säkerhetslåsta dörrar blockerar vägen och måste kopplas upp under tidspress. Från och med nu gäller konstant totalröj.

- Det finns gott om militärutrustning i lagret. M16-gevär (+5 sb) till alla, raketgevär (+7 sb), granatkastare och handgranater (+3 till +4 sb) är inget problem.
- Kabeln är kopplad till en massiv ståldörr insprängd i berget som nu är omöjlig att öppna.
- Med strömmen återställd fungerar militärlagrets radioutrustning. Rollerna tillkallar antagligen understöd.
- När rollerna gjort detta börjar någonting slå upp ståldörren från insidan. En grotesk tingest väller fram och slutstriden tar vid.
- Bakom ståldörren finns en sorts provisorisk laboratoriekammare (se karta). Mycket maskineri verkar ha flyttats från kammaren redan. Blod och slem är överallt. Ett par intressanta papper finns att hitta här. I korthet säger de att "general Curtis" har tillåtelse att utföra experimentet, men att "vi" bevakar alla kanaler och kommer att förinta staden ifall "vi" märker att någonting kommer ut. Brodera ut som du behagar.
- Dags att sticka. Fort. Rollerna flyr snabbt i något fordon medan stridsplan bombar bort Fennington från jordens yta.



From: mparker@norad.milcom.gov
To: bcurtis@norad.milcom.gov
Filter: echelon5.cx/blindspot_routed_5.6890.234.1
Subject: Re:Aktivering
Message follows:

> General,
>
> Ni har tillåtelse från T. att fortgå till fas 4. Jag behöver knappast
> påminna er om riskerna ni står inför, eller konsekvenserna vid ett
> missöde. Dock upprepar jag igen; vid en läcka finns ingen återvändo
> och området kommer att rensas samt isoleras omedelbart. Vi bevakar
> samtliga kanaler, och vid tecken på oro är bombplanen i luften med
> en gång. Både du och jag vet att riskerna är för stora här för att hänsyn
> skall kunna visas mot civilisterna.
>
> Må Gud vara med dig.
>
> - Parker
>
>