

# **Allt fläsk måste äjtas**

## **Plotten**

Walter von Dinkelspiel är en vetenskapsman som sysslar med illegala experiment på döda. Han har flytt från myndigheterna till den enda plats på jorden som civilisationen inte når. Ytterböle. Hans experiment har gått åt skogen och han måste få hjälp av infödingarna. Om de bara dödar zombierna så kommer von Dinkelspiel att fortsätta sina experiment. Förhoppningsvis sätter bönderna P för detta.

## **Intro**

Om man följer en av de större grusvägarna genom norrlands ändlösa inland, precis när man har rest så långt och sett så mycket skog att man tror att man inte har kört i cirklar, då tar man till höger. In på en liten knagglig skogsväg. När man har följt denna väg ett antal timmar börjar skogen glesna och ett litet samhälle blir synligt. Ett 20-tal hus som ligger efter den enda vägen. En mack, en såg, en kyrka, en pub ett stort antal potatisåkrar sedan är det bara skog igen. Men låt oss stanna till i byn. Det är en livlig dag, vintern har just lämnat byn och berett plats för nästa årstid, hösten. Folket myllrar omkring på gatorna och på åkrarna, Pären ska ju in. Klockan är runt 13.00 så solen har just börjat gå ner. Vi lämnar byn för en stund och beger oss ut i skogen. En bit utanför byn hittar vi en mörk och ödslig kyrkogård, sveper vi vidare genom skogen kommer vi fram till en enorm pärråker. Där står ett mörkt och ensligt hus. Det lyser i fönstren på nedervåningen. En kraftig doft av kaffe känns inifrån köket, och genom köksfönstret kan man skymta gestalter. Det är 3 gamla vänner som har träffats för en kopp kaffe i höstmörkret. Sällan kunde de ana den fasa som hasar runt i skogen utanför, sällan skulle de ana vad de skulle bli indragna i.

## **Äventyrets början**

Dyng-Egil, Stor-Leif ska till Pär-Anders och dricka kaffe. Pär-Anders har under morgonen fått besök av sin döda Farfar. Självfallet slog han ihjäl densamme och stoppade ner honom i källaren tills han listat ut vad han skulle göra med honom. Medan de pratar kommer Walter von Dinkelspiel "Klövandes" Genom Pär-Anders pärländ. Du kan gärna låta dem läsa texten i foldern mot varandra för att komma igång.

## **Intressanta platser att besöka**

### **Kyrkogården**

De döda har vaknat. Här krälar runt hordvis med odöda norrlänningar. Om området genomsöks eller bevakas uppdragas sättet Zombierna smittar på. Kyrkogården ligger så pass långt ifrån byn att den inte syns. Runt en 10-20 minuters gångväg.

### **Byn**

Byn består av ett 20 tal bostads hus. BP mack. (Där säljs allt) Lant handel och en pub. SL har fria händer att skapa byn som han vill. Zombies irrar runt här också. Notera att det bara är Fin-Stina som har WC. Resten har utedass.

### **Von Dinkelspiels labb**

Utifrån ser detta inte ut som något speciellt. En liten bunker ungefär. Men under finns det mycket mer. Sovsalar, labbsalar, förvarings rum, destillations apparat för zombie serum, kylrum för mat, kylrum för lik och kontor. Här har Von Dinkelspiel och hans medarbetare

jobbat. Här har jobbat 5 forskare och 10 vakter. Dessa är nu zombies och irrar runt i staden. Här kan spelarna hitta bevis på vad Von Dinkelspiel egentligen sysslade med. Kom ihåg att det är bara Von Dinkelspiel som vet var labbet ligger.

### **Sågen**

Som alla norrländska byar finns här en såg. Den är inte speciellt stor eftersom det inte finns någon älv i närheten att flytta timmer på. Men den är stor nog för bönderna och de lokala jordägarna att använda. Där står även några skogsmaskiner. Kapare, lastare osv. Denna plats kan komma att vara mycket användbar under scenariot.

### **BP**

Detta är också en användbar plats. Här finns nämligen en fungerande verkstad. Med allt vad där hör. Samt så finns där bensinpumpar. Ingen blyfrismörja, bara diesel och vanlig bensin.

### **Kyrkan**

Kyrkan är en gammal träkyrka som ligger i ytkanten av byn. Där finns ett kloktorn, en prästbostad och själva kyrkan. Notera att kyrkogården inte ligger bredvid kyrkan utan en bit därifrån i skogen.

### **Hur spelleda scenariot**

Det är Walter Von Dinkelspiel som styr äventyret. Om han är passiv kan äventyret bli ganska kort. Lämna ut ledtrådar till spelarna så att de kan räkna ut att Von Dinkelspiel är skurken. Ledtrådarna kan med fördel vara Von Dinkelspiels vakter och forskare som nu irrar runt som zombies i byn. Låt inte byn vara översvämmad med zombies redan från början. Låt dem börja smått och komma starkt på slutet. Använd detta som en sporre och tvinga spelarna att lösa problemet. Är de för slöa så dör de. Det första mötet med zombierna kan göras med lite skräckstämning. Låt en zombie komma lullande på en gata. Gärna någon som alla känner (Hitta på nåt) låt sedan zombien bita någon i närheten och låt dem bli tvungna att dräpa den. Låt sedan den bitna bli sjukare och sjukare för att sedan dö och bli en zombie. (tiden det tar att dö och bli zombie är upp till sl, allt från en timme till ett dygn.) Andra intressanta situationer kan uppstå när zombierna hotar något/någon de gillar. Till exempel Fin-Stina eller Gallt. Om spelarna blir för aggressiva och får för sig att utplåna alla zombies för hand bör de straffas. Spelledaren kan med fördel offra en slp för att visa vad som händer om man tror att man bara kan kötta zombies. Om de fortfarande inte fattar så ha ihjäl dem bara.

### **Hur löser man då scenariot?**

Att utplåna alla zombies blir svårt. Om de inte använder någon skogsmaskin eller så. De kan lyckas locka in zombierna i labbet igen genom att använda kött eller HB eller sånt. Eller också kanske Pär-Anders kommer på nåt sätt att använda sina krafter på för att lyckas. Huvudsaken är att de inte ska kunna boffa sig igenom scenariot. Belöna intressanta lösningar.

### **Hur använda systemet?**

Spelledaren är fri att använda det hur han vill. Grundregeln är högt är bra. Lägg ihop färdighet och lämplig grundegenskap. Slå sedan en tärning, dra ett kort eller vad som nu kan tänkas användas. Ju högre desto bättre. Spelledaren kan sätta upp olika svårighetsgrader som han tycker passar. När du sätter svårighetsgrad tänk då på att max i grundegenskaper och färdigheter är 6. Samma sak med skada, har du inte den föreskrivna tärningen slå med den du har. Om det är roligt och häftigt så låt det lyckas, men låt dem i så fall inte lyckas med samma sak flera gånger. Systemet är inte det viktiga, utan det är historieberättandet som är det.

### **Spelledarfrihet**

Spelledaren kan göra lite som han vill med scenariot. Det är karaktärs spelandet som är det viktiga inte scenariot. Gör det så roligt som du vill. Gör byn som du vill. Vill du lägga in zombie kor, hästar, hundar, råttor, lämlar gör så om du vill bara det är roligt. Huvudorden för scenariot är: Karaktärsspelande, humor och fantasi.

### **Angående karaktärerna**

Visst finns det mer skills än de jag har skrivit upp som karaktärerna kan. Kommer spelarna med ett lämpligt själ till varför de ska ha dem så låt dem ha dem. Du kan diskutera detta med spelarna innan ni börjar spela. Detta kan även användas som en del i bedömningen. Boffriga skills ger minus roliga skills ger plus. Karaktärerna har alla lite olika speciella egenskaper.

### **Dyng-Egil**

Har haft och göra så mycket med svin och skit att han är immun mot Zombiesmittan.

### **Stor-Leif**

Han är hur stark som helst. Kan spelaren spela det på ett bra sätt så kan han lyfta vad som helst.

### **Pär-Anders**

Hans skrock fungerar som magi och kostar essence att använda. Men kom ihåg att det ska utformas och utföras som ett skrock. Samt så är hans mynningsladdare inte av denna världen. Han kan trycka in lite av varje i den med varierande resultat.

### **Von Dinkelspiel**

Han är så teknisk så han kan bygga nästan allt. Han måste dock ha någorlunda passande bitar. Han kan inte bygga av tallkottar. Men han skulle mycket väl kunna bygga en stridsvagn av en skogsmaskin, ett sågverk och några älgstudsare. Han har även kunskap om hur Zombierna kom till och beter sig. Han vet dock inte att de har börjat smitta döda kroppar.

### **Zombierna**

De första skapade Von Dinkelspiel i sitt labb. Tyvärr rymde de en natt och gick runt och bet ihjäl hans medarbetare. Von Dinkelspiel lyckades rymma. Sedan gick de ut i världen på jakt efter mat. Deras jakt gick dåligt. Norrländska skogsdjur är inte lättfångade om du är en långsam illaluktande ruttnande zombie. Tillslut hittade de kyrkogården. Eftersom nöden inte har någon lag så grävde de upp liken och började äta. Detta väckte liken också. Det är fritt för SL att använda zombierna som han vill, bara det blir kul. Låt dem behålla lite kunskap från sina gamla liv. Klantiga försök att använda verktyg osv. Låt dem ropa pären, kryparn, schpaa, fruntimmra osv. Bara det är kul. Låt dem gilla HB eller norrlands guld, renskav, sill och pären eller så.

St: 2            Con: 2

Dex: 1        Int: -2

Per: 1        Will: 2

Hits: 15      Speed: 2

Essence: 8

Svaga punkt: Hjärna

Rörlighet: Långsamt och målmedvetet

Styrka: Medel

Sinnen: Som de döda, Upptäcka liv  
Födobehov: Dagligen, allt kött kan ätas  
Intelligens: Dum som en stock  
Smittar genom: Smittsamma bett.

## **Bedömning**

### **Spelarna bör bedömas efter:**

**Rolltolkning:** Att lyckas spela en karaktären på ett intressant sätt med rätt mängd norrländskbrytning och klyshor. Tänk även på de skills som spelarna får hitta på själva.  
**Humor:** Scenariot ska vara komiskt. Spelarna bör lyckas att hålla en komisk ton genom hela äventyret utan att för den delen tappa karaktären och bli löjlige.  
**Fantasi:** Det finns inget fast slut på scenariot. Det ju helt upp till spelarna att komma på en lösning på problemet. Roliga, fantasirika och intressanta lösningar bör premieras.

## **Intressanta SLP's**

### **Gamm-Bengt**

Byns ålderman. Kan och vet det mesta. Är dock väldigt senil så han kan prata väldigt osammanhängande. Kan användas av SL för att ge ledtrådar. Notera att han är URGAMMAL. Han är gammal Karolin. Ge ledtrådar till hans ålder. Tex 3 kantig hatt, musköt. Pratar om att när han var och slogs i ryssland osv.

### **Länsman**

Byns polis. Han ser emellan fingrarna vad gäller det mesta. Lagen i Ytterböle är inte som på andra ställen. Han har löst fall som: den stulna hembrännaren, hittat Dyng-Egils borttappade grep, fallet med tjuvjägarn som inte ville dela med sig osv.

### **Fin-Stina**

Hon är byns lärarinna. Hon är ditflyttat från Umeå. Hon är öppen och nytänkande. Hon älskar konst. Just därför är hon intresserad av Stor-Leif. Hon tycker det är spännande att det finns konstnärer på en plats som denna.

### **Patron**

Patron är den största jordägaren i byn. Han är som en självutnämnd borgmästare. Han är den rikaste i byn, och den som nyttjar sågverket mest. Han äger inte sågverket men han betar sig som om han gör det. Han tänker alltid på produktion och vinst.

### **Pastorn**

Pastorn är en rival till Gamm-Bengt. De tycker inte riktigt om varandras metoder. Byborna bryr sig inte om det. De går till Gamm-Bengt och pastorn om vartannat. Pastorn huserar som väntat i kyrkan.

### **Handlarn**

Handlarn äger din lilla lanthandeln. Handlarn är en duktig karl med näsa för affärer. Han är en mästare på att beställa hem prylar. Oavsett vad som söks så tar det bara någon dag för handlarn att få hem det.

## Dyng-Egil

Dyng-Egil bor i Kasa. Det är en liten by bortom ytterböle. Kasa är så litet så det är bara Dyng-Egil som bor där. Dyng-Egil jobbar som latrintömmare. Det finns nämligen bara utedass i Ytterböle. Det finns bara en person som har börjat med såna där nymodigheter som att skita inne i en vatten burk. Och det är Fin-Stina. Dyng-Egil gillar inte Fin-Stina, och han förstår inte vad Stor-Leif ser i henne. På fritiden tycker han om att sköta om sina svin. Han har en stor fin svinstia med ett 20-tal djur. Däribland hans prisbelönda Gallt vid namn Gallt. Dyng-Egils största hobby är att göra korv. Något som han är bra på. Det händer att det kommer folk långväga ifrån för att köpa korv av honom. Han tycker inte om att sälja sin korv, han tror att de bara vill åt han hemliga recept. Korv och skyffla skit är i stort sett det enda han kan. Och också det mesta han pratar om.

### Stats

Sty:3            Dex:2            Con:3  
Int:2           Per:2            Wil:3  
Hits: 34                    Speed: 15  
Essence: 15

Qualities: Artistic talent (korv), Resistance (kyla, starka drycker, sjukdomar)  
Drawbacks: Impaired sense (smell), intolerance (sörlänningar)

### Skills:

Skyffla skit 5  
Hytta med grep 4  
Köra skoter 3  
Pären 2  
Sköta grisarn 4  
Slakta grisarn 3  
Göra körv 6  
Kompostera 6  
Kunskap om utedass 4

Citat: Man kan int bland gammgallt i körv. Då schmak hela körva gammgallt o he e int bra.

Vad du tycker om de andra:

Stor-Leif: Han e så stor att en gång när han bråka i Lule, så lyft han upp karn och ställd ner han i Ume..

Pär-Anders: Goare kaffe finns int..

Prylar: Grep, grisar, norrland förmodligen största kompost.

Hus: Litet hus i Kasa. Med svinstia, päråker och ett uthus ombyggt till slakteri och charkuteri där han gör sin berömda korv.

## Stor-Leif

Stor-Leif kommer egentligen ifrån Luleå. Han har jobbat som skogshuggare, vilket han var bra på. Ingen kan svinga yxa och motorsåg som Stor-Leif. Men han trivdes inte riktigt så bra med det livet. Men en dag så gick han en förverkliga dig själv kurs på ABF. Då kom han på vad han egentligen vill syssla med. Han vill bli konstnär. Så Stor-Leif tog sina sista besparingar och flyttade till en plats som han trodde skulle ge honom inspiration dvs Ytterböle. Han bor nu i ett litet hus i utkanten av Ytterböle. Där sitter han och försöker skapa. Hans skapelser varierar. Allt från poesi till motorsågs skulptering. Han lider tyvärr av idé torka just nu. Det har nämligen flyttat in en jätte fin kvinna till Ytterböle. Nämligen Stina. Hon är från Umeå och verkar vara nyfiken på hans skapande. De träffas ganska ofta och sitter på puben och pratar. Han tänker dock så mycket på henne att han inte kan skapa.

### Stats

Sty:6	Dex:2	Con:4
Int:1	Per:3	Wil:2
Hits: 65		Speed: 18
Essence: 18		

Qualities: Hard to kill (5), Resistence (kyla)

Drawbacks: Delusions (konstnär), Talentless (konst)

### Skills:

Hugga yxa:3

Motorsåga:4

Konstnärsera: Nej men tror sig kunna.

Köra skogsmaskin: 3

Typiskt citat: Je va ut o gick. Då såg je en tocken gammträstamm som va så vacker. Je vart som inspireret så je va ba tvungen att skreva en dikt. Vill je hör?

Vad du tycker om de andra:

Dyng-Egil: Han må forstå att Fin-Stina e en bra jänta. Trots att hon skit inne på tocken en.....WC...eller vare nu va...

Pär-Anders: He e en bra karl, han vet nog allt.

Prylar: Motorsåg, ett stort urval yxor och knivar, diktblock.

Hus: Litet hus i utkanten av Ytterböle. Där finns han atelje vilken är full av stativ, skulpteringsverktyg, målargrejer osv.

## Pär-Anders

Du är en typisk norrländsk bonde. Du odlar pären, är skrockfull, bränner hembränt och jagar älg på höstarna. Ja..lite nu och då egentligen. Länsman bryr sig inte så mycket om han får sig en älgstek eller två. Du är näst äldst i byn. Du är så gammal så du har glömt bort när du föddes. Men du tycker inte om såna nymodigheter som Radio, kvinnlig rösträtt och motordrivna saker. Det är bara Gamm-Bengt som är äldre. Du gillar inte Gamm-Bengt. Ni har lite olika åsikter om hur saker och ting funkar. Du fungerar lite grann som byns läkare. Du är nämligen en mästare på huskurer. Du är även en mästare på att bränna sprit. Du brukar säga att sprit och kaffe är skälet till att du har hållit dig ung och frisk. Ditt kaffe är något du är väldigt stolt över själv. Du brukar blanda ditt eget kaffe med bönor som du köper av handlarn och torkar själv. Imorse hände det något besynnerligt. Det knackade på dörren och där stod den döde farfar. Han såg ganska ruttet ut och luktade fördjävligt. Kaffe sade han med en rosslig stämma. Så du bjöd in honom på en kopp. Han sade inte så mycket utan hinkade bara i sig kaffet och koppen med för den delen. Efter det började han bli otrevlig. Han försökte bitas. Så du slog honom i huvet med kaffepannan. Då dog han igen. Sedan släpade du ner honom i källaren och satte dig att fundera på vad du skulle göra.

Stats

Sty:2	Dex:2	Con:2
Int:5	Per:1	Wil:5
Hits: 26		Speed: 12
Essence: 42		

Qualities: Artistic talent (Kaffe), Inspired (skrock), Gift, Increased essence, Resistance (kyla)

Drawbacks: Intolerance (allt nyare än 1900), Reckless, impaired sense (sight)

Skills:

Koka kaffe 5

Rida 1

Skjuta musköt 4

Jaga 3

Skrock 5

Medicin 3

Pären 6

Bränna sprit 4

Typisk citat: He finns inge nymodigheter som je, mynningsladdrn min och en Brunte int kan klare bättre.

Vad du tycker om de andra:

Dyng-Egil: Han håller efter dasset riktigt bra, men han vet inget om pärern.

Stor-Leif: Bah, schmåpöjk. Han väx nog upp nångång han också..

Prylar: Kaffepanna, Muskedunder, världens förmodligen äldsta häst (Brunte).

Hus: Medelstort hus en bit utanför Ytterböle. En stor päråker, ett stall, en källare med en STOR hembrännare.

## Walter Von Dinkelspiel

Du är en forskare från Tyskland. Ditt mål i livet är att ge människan evigt liv. Du tror dig vara på god väg. Du har nämligen lyckats väcka döda. Tyvärr så betar de sig som djur. De bara grymtar, äter allt kött de kommer över. Samt så är de fortfarande döda. De är nämligen ruttna trots att de är omkring. Tyvärr så har du fått väldiga problem med myndigheterna. De verkar inte förstå hur viktig din forskning är. Därför flydde du från Tyskland till Sverige för att återuppta din forskning där. Tyvärr så blev även de Svenska myndigheterna upprörda över din forskning så därför flydde du till norrland. För där inne i urskogen finns ingen myndighet att oroa sig för. Nu har du just haft en del problem. En natt rymde dina experiment. De bet ihjäl dina vakter. Du var den enda som lyckades fly. Du måste se till att döda eller låsa in dina experiment innan de förstör allt för mycket. De smittar nämligen om de biter någon förvandlas även han till en levande död. Och du kan ju inte be myndigheterna om hjälp, för då åker du ju fast själv. Din plan är att be några av "infödingarna" att hjälpa dig. De första Zombierna framställde du genom att spruta in ett serum i döda kroppar. Att de smittar levande genom att bitas var inte meningen och du förstår inte hur det går ihop.

Sty:1            Dex:2            Con:1  
Int:6           Per:3            Wil:3  
Hits: 18                            Speed: 9  
Essence: 16

Qualities: Photographic memory

Drawbacks: Delusions (jag kan skapa liv), humorless, Paranoid (staten tar mig)

Skills

Teknik 5

Fysik 5

Biologi 5

Medicin 5

Svenska 2

Mekanik 5

Typisk citat: Aber..... ich har lyckats.....Det lever...DET LEVER!!! ER LEBST!!!!

Prylar: Labbrock, ett helt labb med toppmodern utrustning (Tyvärr är det översvämmat med Zombies)



## Gamm-Bengt

Du är byns äldsta medborgare och därmed den visaste. Du vet och kan allt, om du bara kunde komma ihåg allt du vet. Hursomhelst så är du rätt less på alla ”ungdomar” som tror sig veta bättre. Speciellt Pär-Anders, han brukar ta sig ton. Du är en hejare på allt du företar dig. Egentligen borde alla andra sitta hemma och låta dig sköta allt. Du fungerar lite grann som byns läkare, vilket passar sig bra. Det finns ingen sjukdom som lite hembränt och ett grötomslag klarar av. Tyvärr så är Pär-Anders och lägger sig i här också. Han verkar tro att pären är bättre än gröten.

Stats

Sty:2	Dex:2	Con:2
Int:5	Per:1	Wil:5
Hits: 26		Speed: 12
Essence: 42		

Qualities: Artistic talent (Gröt), Inspired (skrock), Gift, Increased essence, Resistance (kyla)

Drawbacks: Intolerance (allt nyare än 1900), Reckless, impaired sense (sight, memory, hearing)

Skills:

Koka gröt 5

Skjuta musköt 4

Jaga 3

Skrock 5

Medicin 3

Bränna sprit 4

Typiska citat: Satans ungfashke, je mått ju föschta att gammel é ällst..

Vad du tycker om de andra:

Dyng-Egil: Han håller efter dasset riktigt bra, men han vet inget om gröten

Stor-Leif: Bah. På min ti had vi ing motorsågarn.

Pär-Anders: Lill pöjken skull int ha släppt mors sin tjolar.

Prylar: Kaffepanna, Musköt, dåligt passande löständer, 3 kantig karoliner hatt från när du var ung..

Hus: Bor i det äldsta huset i Ytterböle. Det går rykten om att Ytterböle byggdes runt det huset.