

Allt fläsk måste ätas

Sävcon XX 2021

Skriven av John A Jonsson

Ingen vet varför, ingen vet varför det hända, ingen vet hur det började.

En dag började de döda resa sig och vandra på jorden i jakt på färskt kött. Stora delar av samhället kollapsade och många flydde.

I ett litet samhälle utanför Umeå finns en till synes oansenlig skola. Vad få visste var att en stor bank använde lokalens källare för hemlig förvaring av pengar och guld. Nu har äntligen pengarna upptäckts, vilket har fått er arbetsgivare att sända ut er, en grupp elitsoldater för att bärga så mycket ni bara kan ur valvet under skolan.

Problemet är bara att skolan är full av de levande döda...

Tabeller:

Slå varje korridor eller rum i förväg. Om någon avfyrrar vapen i angränsande rum så hör zombiesarna i rummet brevid det och går mot ljudet på 5+.

Inomhus

3T6

3-7 - 1t6 långsamma zombie

8-10 - 1t6 långsamma zombies och 1t6 snabba zombies

11-14 - 2t6 långsamma zombies och 1t6 snabba zombies

15-17 - 2t6 snabba zombies

18 - 1 alphazombie och 1t6 snabba zombies

Utomhus

3T6

3-10 - 1t6 långsamma zombie

11-17 - 2t6 långsamma zombies och 1t6 snabba zombies

18 - Slå två gånger och dubbla antalet på båda

Regelsystem

För att göra något, slå 2T6 och lägg på färdighetsvärdet. Är slaget över 10 så lyckas slaget. Gäller det skada så är allt över 10 skadan som dras av Tålighet (så slår man 14 så gör man 4 i skada). Om slaget misslyckas med Granater så förlorar spelargruppen motsvarande värde under 10 i Visdom pga chock (så slår man 8 förlorar alla 2 Visdom).

Smidighet gäller för att försöka fly från zombies, man förlorar 1 Smidighet per runda man flyr. Förlorar man allt kan man inte fly och man blir anfallen. Man återfår 1 Smidighet per 2 rundor man vilar.

Långsamma zombies

Tålighet 5

Närkamp 2

Anfaller karaktärer inom 4 rundor från de är upptäckta.

Snabba zombies

Tålighet 5

Närkamp 2

Anfaller karaktärer inom 2 rundor de blir upptäckta.

Alphazombie

Tålighet 10

Närkamp 10

Anfaller karaktärer inom 2 rundor de blir upptäckta, och kan återuppliva 1 annan zombie per runda.

Karaktärer

Simon

Tålighet 10

Visdom 10

Smidighet 10

Avståndsvapen 6

Närkamp 2

Granater 8

Sanna

Tålighet 10

Visdom 10

Smidighet 10

Avståndsvapen 4

Närkamp 6

Granater 2

Elias

Tålighet 10

Visdom 12

Smidighet 8

Avståndsvapen 6

Närkamp 8

Granater 14

Lars

Tålighet 12

Visdom 12

Smidighet 6

Avståndsvapen 2

Närkamp 4

Granater 8

Peder

Tålighet 8

Visdom 14

Smidighet 6

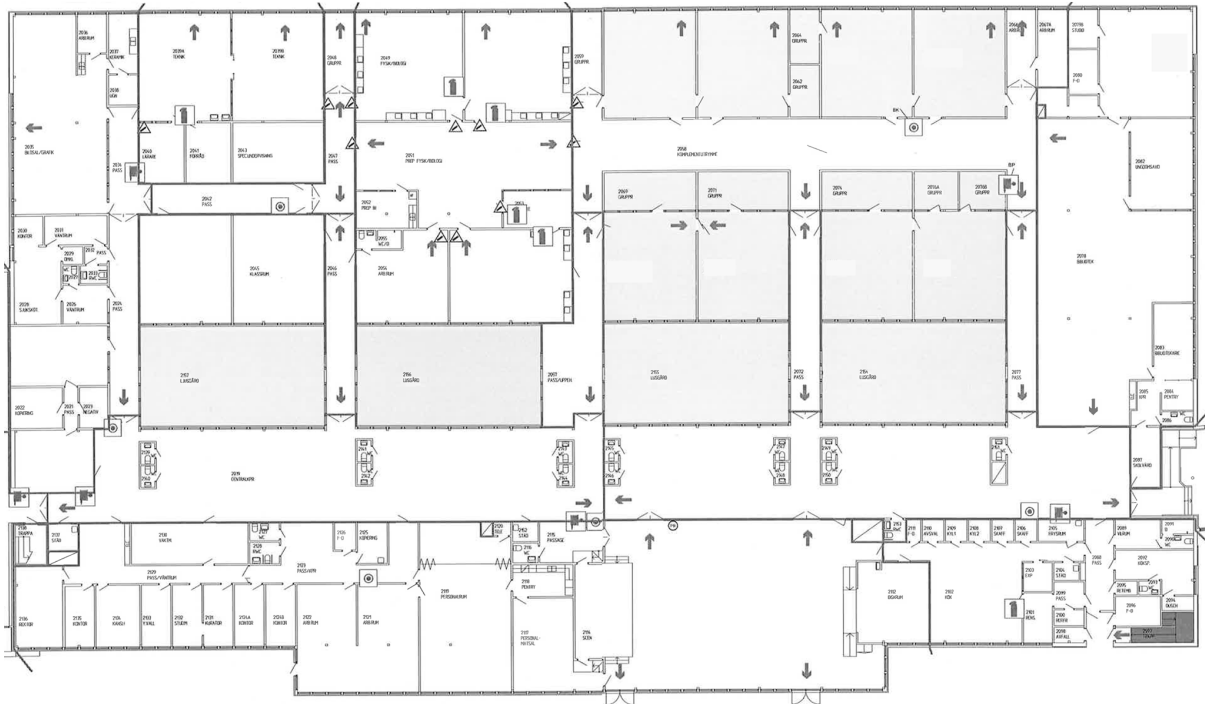
Avståndsvapen 6

Närkamp 6

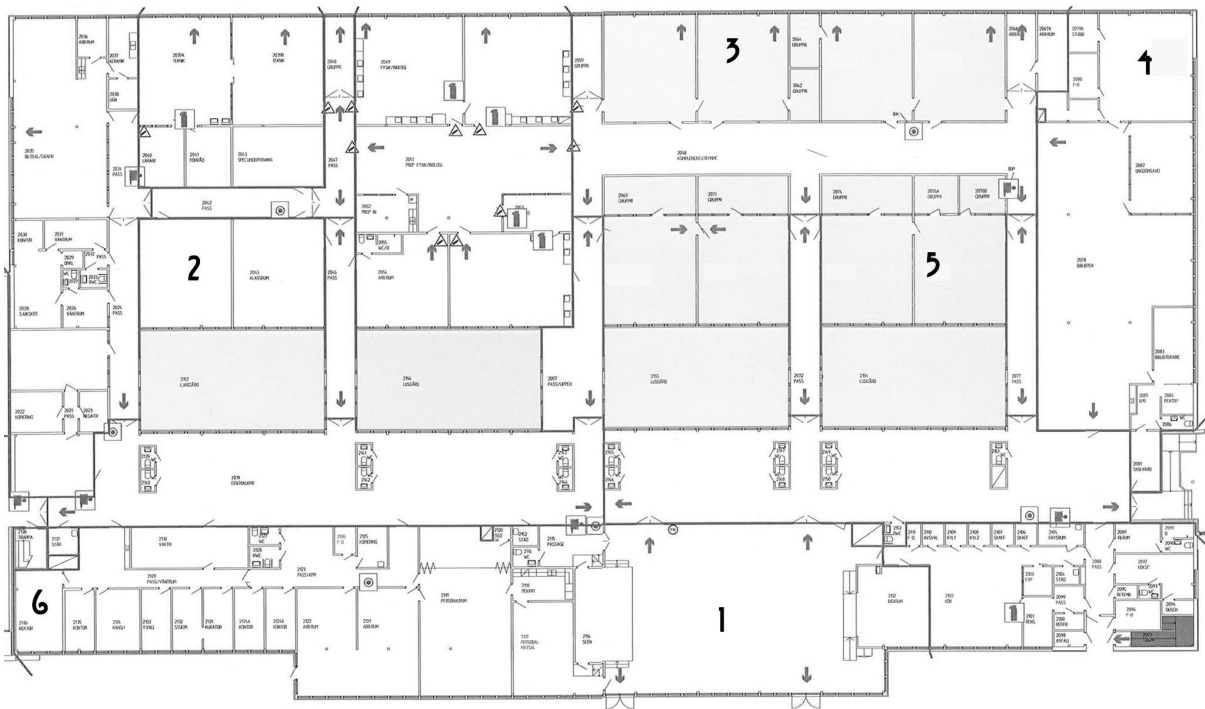
Granater 6

Karta Sävar skola

Spelarkarta



Spelledarkarta



Platser

1 - Här inne finns ammunition. 50 skott och 10 granater

2 - Här finns 10 granater

3 - Här finns 2 skolelever som är överlevare. Om de skyddas kan de berätta vart pengarna finns.

4 - Här finns anteckningar som berättar var pengarna är gömda.

5 - Här finns 100 skott.

6 - Här finns pengarna. Här finns även överlöparen David Martin. Han erbjuder karaktärerna att de kan få hälften av pengarna om de hjälper honom ut "annars!". Om karaktärerna nekar honom eller dödar honom startar ett larm som lockar till sig alla zombies som är kvar i skolan och karaktärerna måste slå sig ut. Om de accepterar och eskorterar honom ut så drar han igång ett larm utomhus som lockar till sig alla zombies inomhus plus tre rull på utomhustabellen.

David Martin

Tålighet 5

Avståndsvapen 5

Närkamp 5