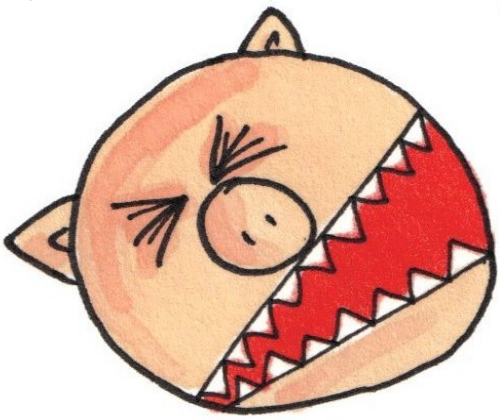
DRÆBERSVIN
2

Indhold

Forord	3
Spilmekanikker	4
Del 1: Introduktion	6
Del 2: Grisene Kommer!	8
Del 3: Sammenrend	10
Del 4: The End	13
NPC'er	15
Grise NPC'er	17
Karaktererne	19

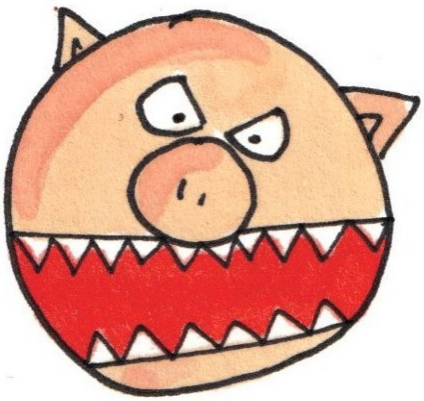
Dræbersvin 2 er skrevet og illustreret af René Toft til Fastaval 2013

Tak til Jonas Arboe Harild for feedback og Simon Steen Hansen for lån af scanner og opmuntrende kommentarer. Jeg skylder en pose flæskesvær.



Forord

Velkommen til **Dræbersvin 2**. Grind Night fortsættelsen på et scenarie, der aldrig blev færdigt eller spillet på con. Men nu er fortsættelsen her, ondere, vildere og med en liflig dunst af bacon. Scenariet er skrevet med et kærligt nik til 50'ernes fuldstændigt udsyrede forhold til skrækfilmsgenren (Attack of the 50 Foot Killer Mosquitos from the 5th Hell Dimension of Doom), og er et tongue in cheek råk'n rål monstersmadre scenarie.



Plot

I meget grove træk handler scenariet om en klovn af en bondemand der (endnu en gang) fodrer sine grise med *"sårn noget nymoderne genmanipuleret grisefoder fra Amerika"*, der naturligvis gør hans svin kæmpestore, men heldigvis (for vores historie) også mega aggresive. Og når man så har flere tusinde af de her dræbermaskiner der bryder ud og (igen) angriber Sønder Snedum en sen aftenstime, går det ikke stille for sig. Der bliver kamp om grill'en, eksploderende tankstationer, blod på bingopladen, ombygning af skolebussen til grisedræbermaskine (montage) og en vanvittig afslutning, hvor man laver en gylletank om til verdens største molotov cocktail. Det bliver en grusom rejse fra halbal til grisefest…

Det skal måske lige nævnes at Sønder Snedum er en lille lorteflække i den mørkeste ende af Jylland og indbyggerne er Danmarks svar på rednecks, med alt hvad der dertil hører af knallertbander, svineavlere, bingopensionister og storbarmede blondiner, sure stoddere og slatne tankpassere. Og alle dem skal spillerne spille.

Summa summarum

Dræbersvin 2 bliver en to timers Grind Night tour de force i klichefyldt, griseinfesteret, baconlugtende, hovedet under armen, sømmet i bund, humorfyldt hyldest til de gamle dage, da man kunne lave rigtige horrorfilm, og ikke at forglemme en kærlig mishandling af samtlige jyske provinshuller, jeg nogensinde har vokset op i.

Råk ån

René Toft

Spilmekanikker

Birollespil: Fra karakter til karakter

I Dræbersvin 2 har spillerne ikke én karakter. De har mange karakterer. Minimum fire hver. Spilkaraktererne er delt ind i fire grupper: en pubertetsbefængt knallertbande, en gruppe bingo fanatiske pensionister, byens bøller alle besat Opel Kadett, og sidst men ikke mindst borgere til et kommunemøde om lugtgenerne ved svineavlerens grisestaldsudvidelse. Derudover er der strøet adskillige NPC'er ud rundt omkring i scenariet, i kan more jer med. Det er helt op til dig om de sidste skal spilles af dig, eller om spillerne også har mulighed for at overtage dem.

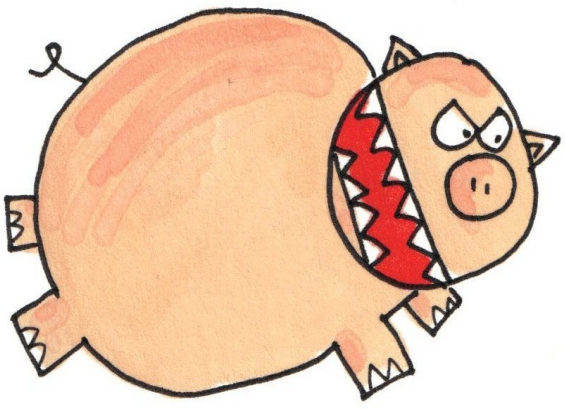
For at det for spillerne og spillederen er nemmere at holde styr på alle de spilkarakterer og npc'er/kommende spikarakterer, så er de i scenariet udstyret med et logo. På den måde kan man nemmere holde styr på, hvor og i hvilken sammenhæng karakteren kommer fra. Knallertbanden har som eksempel en knallert som logo. Easy peasy.

Som scenariet skrider frem er der selvfølgelig altid risikoen for, at spillerne ender i en scene, hvor de skal spille flere karakterer på en gang. Så må du jo se hvad de dur til og ellers opfordre til at få slagtet en eller flere karakterer i en fart. Det er jo meningen at spilkarakterne skal dø på horrible, vilde, fede, vovede og ikke mindst super dumme måder. Spillerne skal ikke være bange for at dø. Jo mere død, des bedre. Kom videre.

Spilsystem: En terning og en one liner

Det går ikke, at et action scenarie (som Dræbersvin 2 gerne skulle være) drukner i kampregler. Det hele skal gå hurtigt for at få det sug i maven og tvinge folk til at tage hurtigt og gerne uovervejede beslutninger. Derfor er systemet i Dræbersvin en videreførelse af det system jeg brugte i Zombies.DK. Det eneste spillerne og du skal bruge er en sekssidet terning.

Spillerne erklærer en handling og ruller en D6. Får de 1 går det virkelig skidt, får de 6 er det super og alt derimellem er variationer af det. Det er ikke GM der skal forklare hvad der går godt eller skidt. Det er spillerne selv. Der er deres historie, deres karakter, deres død eller dåd. Det er selvfølgelig lige så vigtigt at forklare spillerne før spillet går i gang at de kommer til at spille flere karakterer og at det altså ikke gælder om at overleve scenariet. Tværtom. En (u)lækker død er ti gange federe for historien end en gruppe spillere, der bare insistere på at overleve hele tiden. Where's the fun in that?



På den anden side er der også vigtigt at pointere, at en *etter* ikke behøver at betyde at du er død. Det behøver ikke at betyde, at hvis du vælter på en cykel, knækker hjulet og ejerne sprætter din halspulsåre op. Er du på cykel kan det lige så godt være at du rammer ind i en kantsten og smadrer dine boller ned på stangen (hvilket i nogle tilfælde kan være værre). Hvis de slår seks går det modsat ret godt, men det betyder *ikke* at de pludseligt kan alt muligt andet, end det, de prolkamerede før slaget, at de ville gøre.

Som noget ekstra kan man få plus eller minus til sit slag ved hjælp af **one liners**. Kommer en karakter med en lækker, cheasy, lummer, smartypants af en oneliner lige før han gør noget, kan du som GM vælge at belønne ham og hans slag med hvad du nu synes han eller hende fortjener. Så hvis der bliver slået to kan det blive en etter, for at få den episke helt forfærdelige slutning for Benny på sin knallert på vej mod benzintanken med en smøg i kæften med 100 vilde grisebasser efter sig, mens han mumler *"Så' det bacontime"*. Eller en femmer kan blive den episke sekser hvor Tante Agathe med sin laminerede bingoplade snitter øjnene ud på en vild orne, mens hun med gnækkende stemme proklamerer *"og jeg som troede jeg kun vandt en halv gris"*. Den slags one liners skal belønnes.

Derudover har hver spilkarakter en evne, som de kan sætte i spil når som helst. OM det så lykkedes er op til dig og terningerne. Men du kunne overveje at første gang de bruger den går alt efter planen, men at efterfølgende gange, kan det gå galt. Første fix er gratis...

Virkemidler

Hvis man gerne vil have musik til scenariet, så er der jo mange muligheder. Man kan spille god gedigen rock'n roll med fuld skrue (selv sværger jeg til tidlig Raveonettes, Baby Woodrose og Tremolo Bear Guts), dansk rock (her er gammel DAD, Sandmen og den slags glimrende) eller vælge musik til hver enkel scene (trance til knallert banden, Richard Ragvald til pensionisterne etc.). Eller man kan helt lade være.

Nu er jeg selv ikke meget for den store udklædning, når man er spilleder, men til dette scenarie, tror jeg alligevel, at en cap på hovedet ikke vil være helt ved siden af. Den er tilpas trucker til at være nordjylland uden at være for meget. Og så kan den jo vendes og drejes alt efter hvilket segment vi spiller lige pt.

Til Fastaval 2013 vil jeg uddele små poser med flæskesvær til dig min fine spilleder og til dommerne, da de ikke skal føle sig uden for. Bare rolig det er ikke en bestikkelse, nærmere en anerkendelse af jeres store arbejde med at bedømme mit scenarie positivt... Men hvis I (spilleder) føler for at gå all in på gris, så kan bacon, røget bacon, bacon på tube, syltet grisetryne og alt med skinke (umm.. pizza) varmt anbefales.

Kontakt med omverdenen

Dette scenarie står og falder lidt med, at det er Sønder Snedum, der selv klarer ærterne. Scenariet vil helt sikkert falde til jorden, hvis der halvvejs i scenariet er en eller anden Kloge Åge, der ringer efter politi, civilforsvaret eller lignene og de så bare klarer ærterne.

Derfor er det vigtigt, at mobiltelefonerne i Dræbersvin 2 (ligesom i alle andre gyserfilm med respekt for sig selv) konstant viser "ingen forbindelse" (eller "møg dårlig forbindelse" som karakterne nok vil sige) når der er mest brug for det. Sønder Snedum ligger selvfølgelig også helt ude hvor kragerne vender, så det er ikke så mærkeligt og heller ikke noget nyt for karakterne. Og vil de rigtig smarte forsøge sig med en fastnet telefon, så er de præcis lige ved at blive repareret, men det kan jo tage evigheder. Eller også er der bare ingen lyd eftersom svinene har sørget for at cutte forbindelsen på det helt rigtige sted på det helt rigtige tidspunkt... dun dun DUN!

Del 1: Introduktion

De første scener er hurtige opvarmingsscener før det hele går løs. Vi intruceres til de forskellige karaktere og klipper let og elefant mellem wannabee bøller, der kører knallert ræs i skolegården (nu skolen er lukket tør de godt), pensionister til ugens store bingo event, de "rigtige" bøller i byen der hænger ud på den lokale grill, samt byens politiske og erhvervs livets spidser og andre interessede der deltager i et knapt så livligt borgermøde på kommunen omkring duftgenerne af den omkringliggende grisefarm, der lige har udvidet. Scenerne må maks tage 5 minutter hver.

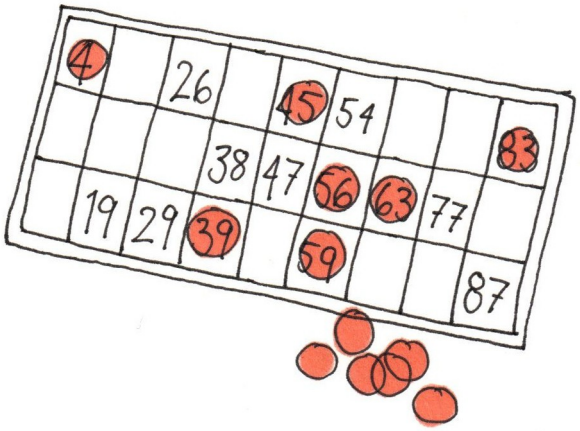
Scene 1.1: Opvarming til Halbal

Den lokale drengebande Sigurd, Svine Gert, Bjarne, Søren og Eigil smadrer rundt i skolegården.

I laver bremsespor med jeres puch maxi i skolegården hvor i hænger ud denne aften (lige alle andre aftner) og snakker om det kommende halbal, hvor i skal scorer damer, helst Nemme Connie fra grillen, som i er i gang med at konkurrere om (bremsespor). Skolens kronisk sure pedel Sure Ole (se afsnit om NPC'er) har lige låst skolebussen ind i garagen og skuler ondt.

Scene 1.2: Bingo hal of doom

100 pensionister fra Sønder Snedum og opland er samlet til ugens store bingo event, hvor hovedpræmien er en halv gris. Ved det ene bord sidder Oluf, Gerda, Jøde Søren, Bolette og Blotter Bent. Der er en kort pause, da der lige har været pladen fuld. Bordet ved siden af vandt, hvilket pisser jer ret meget af. Bolette bruger lejligheden til at sige et par muntre ord om døden. Værten i aften (og alle andre bingo aftner) er Bingo Werner (se afsnit om NPC'er), der mest af alt elsker at høre sig selv.

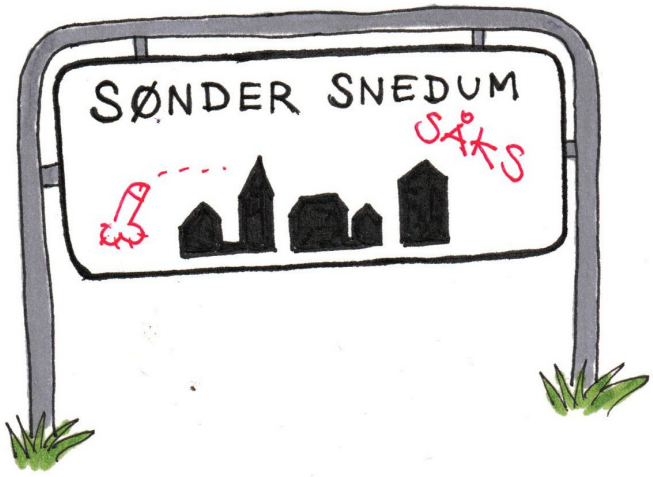


Scene 1.3: Burgerjoint

De lokale børster, Kriller, Tuxen, Skoller og Bølle, Hønse er samlet på Grillen for at se hvem der hurtigts kan æde en Super Flæske med DET HELE. Rekorden lyder på 1 minut og 46 sekunder og indehaves af Nemme Connie fra Grillens far, Slagter Jensen, der af samme grund bliver set op til som en gud. Alle der kommer under 2 minutter får sit billede på væggen i grillen, hvilket Bølle indtil videre er den eneste der har formået. Ellers går tiden med at smack talke hinanden og ellers charmere Nemme Connie fra grillen, der er på arbejde (se afsnit om NPC'er). Lad dem hype sig selv op til den store ædern konkurrence.

Scene 1.4: Borgermøde

Der er borgermøde på kommunekontoret om lugtegener i forbindelse med udvidelsen af Griseavler Hansens grisefarm. Selv mener han at det lugter af penge. Der er rygter om at udvidelsen ikke blev godkendt af Borgmesteren som det ellers hør og bør. Lad Borgmesteren Boysen (se afsnit om NPC'er) åbne mødet og mane til sindsro, hvorefter folk kan skyde ind.

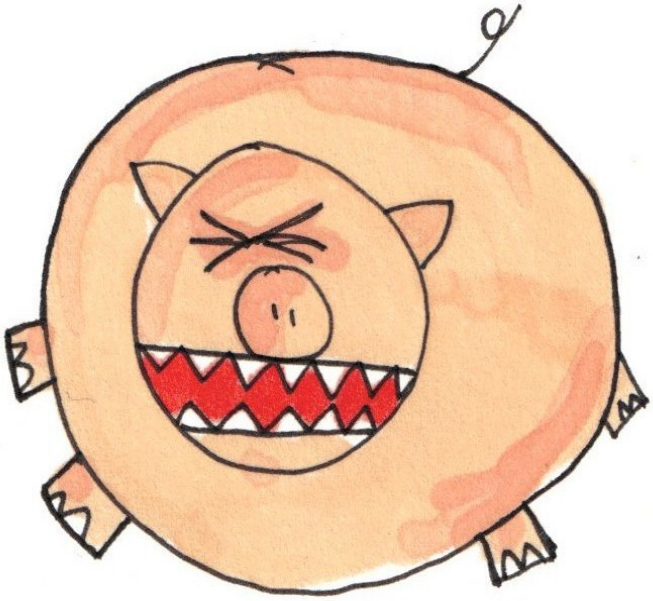


Del 2: Grisene kommer!

Nu begynder grisene at buldre frem over alt. De er sluppet ud af deres stald og er sultne, glubske, vrede, lede, maniske, frådende og nævnte jeg sultne? Nu er det meningen at man tager hele runden rundt igen, med en scene på skolen, bingohallen, grillen og på kommunekontoret. Man må også gerne klippe hurtigt frem og tilbage mellem de fire lokationer, bare vær sikker på at spillerne kan følge med. Alle scener skal gerne ende med at de (spilpersonerne) kommer videre væk. Gerne jagtet voldsomt af frådende Svin og meget gerne i betydelig dårligere forfatning og/eller færre i gruppen end da de startede. Det er så meningen at grupperne skal møde hinanden som scenariet skrider frem.

Scene 2.1: Ræs i skolegården!

En lyd begynder at brede sig. En først fjern trampen, der bliver højere og mere intens som sekunderne går og pludselig tromler Den Sorte Orne (se afsnit om Svine NPC'er) ind i skolegården efterfulgt af fem kæmpestore svin. De har retning lige mod vores knallert helte.



Nu skal knallert bandens (meget ulovligt) toptunede og yderst larmende knallerter stå distancen. De skal udmanøvre seks vilde grise på speed. Gå amok. Der må køres op og ned af gårdens store klatrestativ (flyvhop?), smadres gennem hoveddøren og køres ræs på gangene eller hvad i nu finder på. Kør gerne Sure Ole ned, mens du er i gang.

Scene 2.2: Næste præmie er en halv gris.

Der er ikke rigtig nogen der hører grisene, der er på vej (mest af alt fordi der ikke rigtig er nogen der hører specielt godt). Så for bingohallens faste skare af fanatiske pensionister kommer det som et chok, når hoveddøren trampes ned af Gorba (se afsnit om Svine NPC'er) og fem-seks kæmpestore svin. Gorba går direkte efter højtalerne (han hader høje lyde), mens de andre grise går efter folkene. Når højtalerne er smadrede, går han efter hvad end der laver den højeste larm i rummet (måske Bingo Werner?). Der skal være vild panik og vilde svin stormende hen over bingo bordene, mens plader og brikker flyver over alt i luften. Der skal være pensionister til højre og venstre, der dør den ene mere grufulde død efter den anden, og eftersom der er gået ild i højtalerne, går det automatiserede brandalarm- og sprinklersystem i gang. Det er nu der skal være sjov med rullestol og gangstativer, gamle hofteben der knækker under presset, gamle damers parykker ryger sig en tur og en febrilsk desperat kamp for at komme ud af bingohallen.

Scene 2.3: Forskansning på grillen

Nemme Connie kommer med 5 Super Flæske med det hele til bordet. Alle er top klar til Da Æpik Sjåwdawn, Connie står med stop uret, store jader og prøver desperat at huske, hvilken knap hun skal trykke på, selvom der kun er en. Knappen trykkes på og så går konkurrencen og en begyndende rumlen i gang. Jo længere konkurrencen kommer, des højere bliver den tiltagende larm af klove der slår mod asfalten. Hold dem fast i dysten, mens det mest af alt føles som om der er et jordskælv i gang omkring dem (men det er jo mindre vigtigt eftersom den, der taber, er en fåking luser og tabernar og han skal vaske de andres kadetter i en måned eller hvad de nu er blevet enige om). Lad dem hver slå nogle terninger undervejs for at se hvordan de klarer sig og den tredje terning er den afgørende og med det samme i har en vinder der sviner de andre til, smadrer den første gris ind i en af bilerne uden for. Og hurtigt efter følger en 10-12 stykker til at starte med. Og så Hanekammen selvfølgelig (se afsnit om Svine NPC'er).

Nu skal der tænkes hurtigt. Hvad gør man, når ens favorit ejendel står udenfor på parkeringspladsen omringet af vilde svin? Og kan de holde stand i grillen? Vil de op på taget, mens svinene smadrer gennem de kæmpestore ruder og paptynde vægge eller gå direkte efter bilerne? Og Connie skal nok gå i panik, og har absolut ikke noget imod at blive reddet af prinsen i den hvide Opel Kadet.

Sørg for at nogen kommer afsted i deres super dyt, mens andre må se deres kæreste eje smadres til ukendelighed, mens andre igen nok mest af alt ender med at blive revet fra hinanden af de sindsyge dræbermaskiner.

Scene 2.4 Mødet hævet!

Beskyldningerne skal meget gerne nu flyve gennem luften og nogen vasker hænder, mens andre maner til ro og trejde parter hælder storsmilende mere benzin på bålet.

Overheadprojektoren med de udgnidrede fem gange fotokopierede ind i helvede overheads ingen kan læse begynder at ryste. Først lidt så lidt mere for til sidst at glide helt af overheadmaskinen og ned på gulvet. Nu kan man også se det på vandet i glassene hos de forskellige deltagere. Noget ryster. Bygningen ryster, vinduerne klaprer, neonlysene i luftet begynder at vippe frem og tilbage, malerier vælter ned af væggene og nu kan de se det. Grise. Mange grise. De første 50 kommer styrtende udenfor kommunekontoret, ledet af en stor sø med et kæmpe ar ned over det ene øje (læs om En-Øje i afsnittet om Svine NPC'er). Der går ikke mange sekunder før de smadrer ind i svingdøren til det indre af kommune kontoret. Nogen bliver fanget i karrusellen mens andre bare tromler gennem vinduespanellet ved siden af.

Mødet bliver holdt i byrådssalen stueetage med store vinduer ud til vejen, så der er ingen tvivl om at grisene har spottet dem, og det er nu op til spillerne, hvordan de vil komme ud af denne knibe. Der er en bagudgang til byrådssalen, til de lange rygepauser til de korte møder, og ellers er der altid vinduerne der sidder godt halvanden meter overjorden. Der går dog ikke lang tid før grisene vælter ind af byrådssalens hoveddør eller stikke deres glassplintrede snuder gennem vinduerne og lader andre grise løbe op af deres rygge ind i salen, med mindre rummet bliver forskanset. Hurtigt.

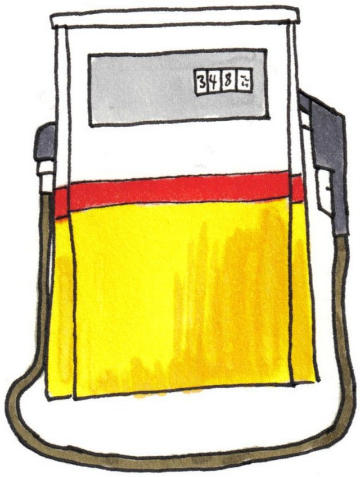
Forskansning er forresten en dødfødt idé, men det kan spillerne jo ligesom lære på den hårde måde. Deres eneste chance er et komme ud. I en fart.

Del 3: Sammenrend

Nu er det så at de overlevende fra de forskellige scener har mulighed for at støde hovederne / bilerne / knallerterne sammen i midtbyen. Der er forskellige mulige lokationer de kan komme til, og det er op til dig og dine spillere, hvor hvad sker og hvem det sker for. Men meningen med Del 3 er at karakterene har en chance for at slå igen. De svin skal ikke slippe afsted med at smadre fars dyt eller æde deres bedste ven eller hvad der nu end er sket.

Husk at Sønder Snedum er en lille lorte flække og alting ligger forholdsvis tæt på hinanden. Og husk at det er nu at de kan støde på Kæmpe Soen og hendes små grislinger (se afsnit om svine NPC'er).

Det vil også være fint, hvis spilkaraktererne på et tidspunkt får et lille pusterum, der så selvfølgelig skal bruges til at piske en stemning op om, hvis skyld det her nu en gang er, eller hvorfor Nemme Connie kørte i Krillers Kadett etc. Vær kreativ. Det er helt okay, at personlige følelser kommer i vejen for hvad end der ligner en plan. Og det er som regel også sjovere.



Scene 3.1 Tankstation

Der er en tank station i byen, der også er byens eneste kiosk. Tanken har åbent til klokken 22 agtigt, alt efter hvilket humør tankindehaver Kurt-Ove (se afsnit om NPC'er) er i. Tanken er et glimrende sted at lege med improviseret flammekaster eller søge ly på det flade tag, eller stjæle porno nu man alligevel er der.

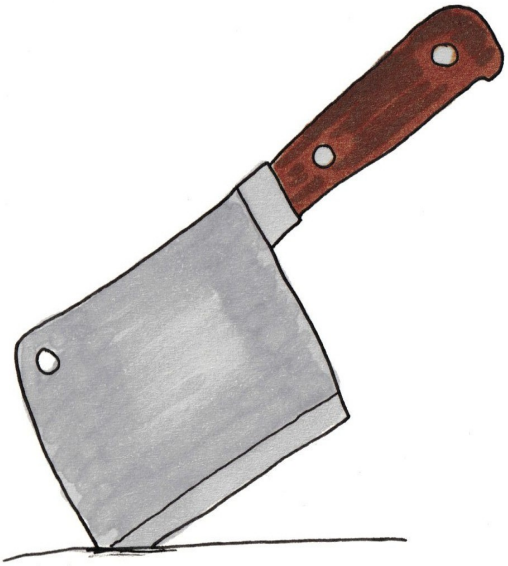
Scene 3.2 Købmanden

Købmand Poul Kristiansens SuperBrugs har stort set alt hvad hjertet kan begære. Stort set. Det bliver nok svært at finde en Uzi på tilbud eller den slags, men ellers har den alt. Sprut, rengøringsprodukter, kiksekage, bacon, elektronik, bandage, gasmasker, is, hårde hvidevarer og så videre og så videre. Det er kun fantasien der sætter grænser, men lad da bare spillerne rulle en terning, om de selv synes det er der eller ej, eller om de finder det de søger, men det måske bare er i en sørgelig forfatning.

Selve SuperBrugsen ser ud nøjagtig ligesom du forestiler dig en halvstor typisk købmandsbutik, der ligger in the middle of nowhere vil se ud. Lidt for mange varer på lidt for få hylder, der roder rundt uden det store overblik. Ikke lækker nok til at være en Irma, ikke billig nok til at være en Netto, ikke stor nok til at Føtex og ikke lille nok til at være en døgnkiosk. Det er en fin biks.

Scene 3.3 Slagterforretningen

Sønder Snedums lokale og eneste slagterbiks hedder "Grisemekka!", eftersom Slagter Jensen (se afsnit om NPC'er), der er Nemme Connie fra Grillens far, synes at navnet bærer en vis ironisk charme. Andre mener bare han er en racist (blandt mange andre ting) og de vil nok ikke være helt ved siden af.



GriseMekka er en typisk slagterbutik med køledisplay til kødet om dagen og kølerum til kødet om aftenen. Der er pølser i loftet og syltede grisehoveder som dekorationer. Og så et lille bedetæppe i hjørnet bare for at pisse territoriet af. Nu er der ikke så mange grunde til at søge tilflugt i en slagterbutik, men Slagter Jensen er også kendt som byens hårdeste banan (det er trods alt ham der har rekorden i Grillen), og det er ikke helt uden grund. Han bor i lejligheden ovenpå forretningen og han er ret ferm til at slagte grise...

Scene 3.4 Andre Lokationer

Du skal selvfølgelig ikke afholde spillerne fra at finde på nye lokationer, hvis du kan overkomme det. Eksempler kan være:

Byggemarked: Hvis I mangler et byggemarked i Sønder Snedum så er der sådan et. Vild flugt gennem butikken, 100 grise i hælene, motorsave og andre lækre powertools på væggene. Hvorfor ikke?

Traktor træk: der kan være traktor træf i midtbyen, eller måske bare et par knejte der øver sig på næste uges Mega Træf ude på en mark. Men store maskiner der rykker hinanden rundt er altid fedt.

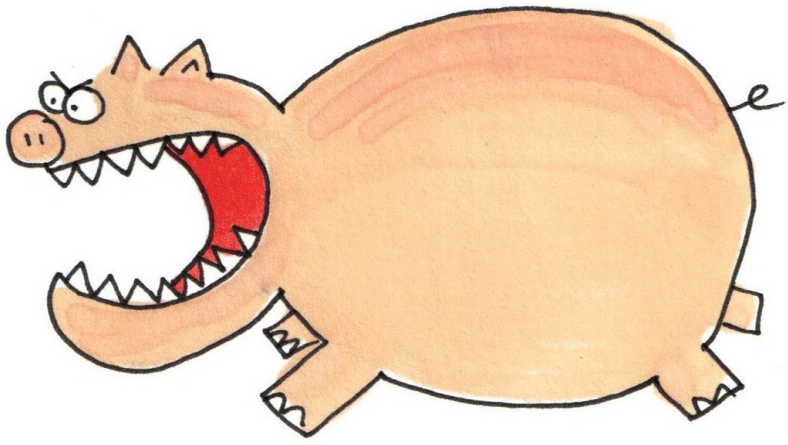
Lokal fodbold: Sønder Snedums serie 5 old boys i et intenst og modbydeligt opgør med nabobyen Nørre Snedum. Kønt bliver det ikke et lokal opgør fra helvede, hvor de fleste spillere ikke er bange for at få et rødt kort (eller to).

Og selvfølgelig kan man altid besøge tildligere lokationer, så som kommunen, grillen, skolen og bingohallen. Alle rimelig smadrede, med undtagelse af visse områder på skolen.

Scene 3.5 Montage

Man kan ikke have en god vi-er-omringet-af-monstre film uden en montage, så det skal vi have. Og vi er nået til det punkt i føromtalte historie, hvor vores uvildige helte i fællesskab bestemmer sig for at tage kampen op i stedet for at være sølle ofre, der bare venter på at dø (hvorefter de tager kampen op og naturligvis dør, men det er en anden sag). Og når de forbereder sig på kamp så skal der være en montage.

En passende montage vil være at de prepper den lokale skolebus med motorsave fra where ever og laver molotov coktails og sætter pigtråd på taget og sneskovl foran eller... Tænk kreativt og giv dem et vink med en vognstang, hvis ikke de selv tager teten.

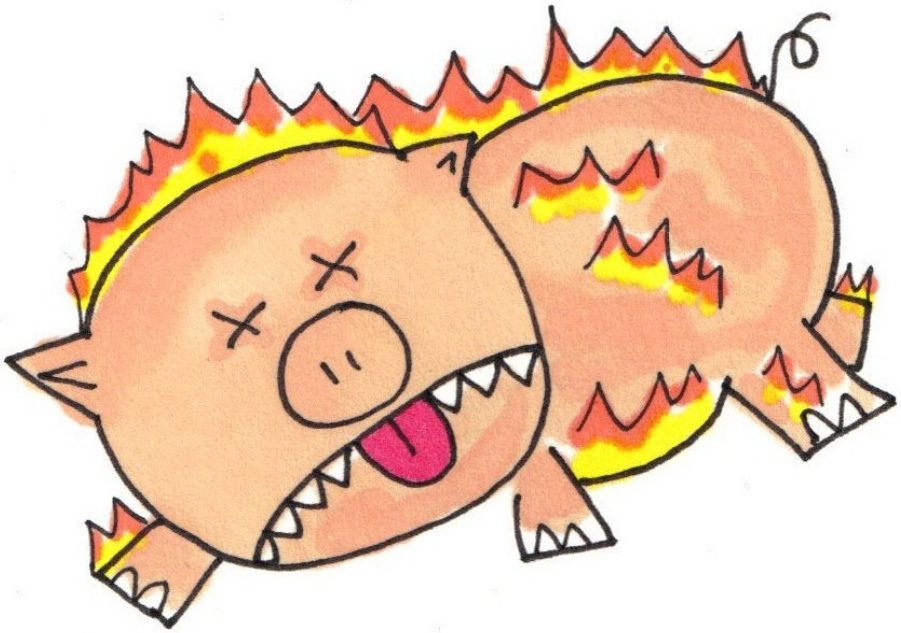


Scene 4: The End

Dræbersvin 2 skal have en ende. På en eller anden måde skal det lykkedes disse sønder snedumgenserer at komme disse horder af svin til livs. Hvordan er op til jer og gode idéer skal selvfølgelig belønnes.

Gylletanken

Er de spejlblanke, så lad en af dem få den vanvittige idé at hvis man nu får alle grise et sted hen, så kan man sprænge dem i luften på en gang. De kunne f.eks. omdanne griseavler Børge Hansens kæmpestore gylletank om til en stor molotov cocktail... Kaboom! Instant bacon.



En måde er at lade gruppen dele sig i to, en gruppe der er lokkemad og en gruppe der gør gylletanken klar. Hvis spillerne har leget fuld skrue montage og har en super klar dødsvogn, så kan den første gruppe tyre tværs igennem byen og smadrer så mange grise de kan undervejs, mens resten af grisene raser efter dem i en fantastisk blodrus. Og når spillerne mener de har fået dem alle sammen efter sig, køre op mod griseavler Børge Hansens gård, der ligger lidt uden for byen.

Samtidig skal der klippes til den anden gruppe, der i noget andet transport (knallerter, en Kadett, traktor mm.) forsøger at nå griseavler Børge Hansens gård så uset som overhovedet muligt. Men naturligvis bliver de opdaget af en lille gruppe super svin ledet af en af grise npc'erne, der endnu ikke er død, eller bare en kæmpestor måtterfåkker hvis alle npc grisene er døde.

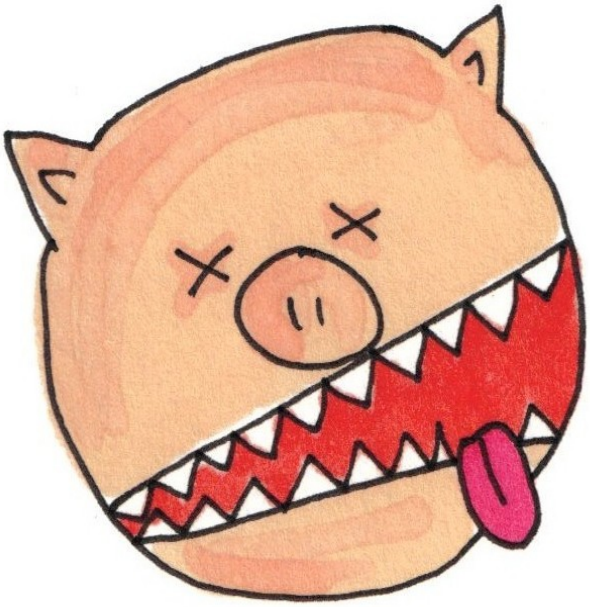
På et eller andet tidspunkt når nogen forhåbentlig frem til gylletanken og vi får en ekslosion, der kan høres og lugtes langt langt væk...

Det kan selvfølgelig også være at grisene vinder og nu vender snuden mod Nørre Snedum...

Halbal

"... For man kommer lige lukt i Valhal, hvis man dør af druk til halbal..." synger Per Vers og det er ikke meget galt. Der er Halball i den lokale sportshal, og der er knejter, damer, oppustede egoer, hormoner, dårlig DJ musik og masser af øl. I den ene ende bliver der danset, skubbet, spildt øl og hørt høj techno til man bliver døv og i den anden ende er baren med alle alfa hannerne på 15 der er for seje til at danse (men de vil egentlig gerne), øl, sammenligning af hjemmelavede tattoveringer, tøser der hvisker om deres kælling af en veninde, der har taget deres kæreste eller i hvert flad ham de gerne ville have som kæreste og den slags vigtige ting. Og helt uden for er der man slås og snaver i buskene (og måske endda lidt mere hvis man er heldig). Til halbal er der nu samlet rigtig mange af Sønder Snedum og oplands unge og kække, men det betyder også masser af larm og den slags tiltrækker masser af svin. Om Spillerne når derhen før eller efter grisene er op til dig.

Spillerne kan tage til halbal for at redde gæsterne, men ender med at trække alle grisene derhen i stedet, mens de smadrer gennem fordøren med deres super vilde skolebus of doom. Så kan de komme til at save lige så mange mennesker ned som grise, i deres forsøg på at styre deres mindre elegante skolebus.



De kan også nå derhen, mens panikken er på det højeste, med grise over det hele og folk på borde og knejter der fulde forsøger at tage kampen op, men ender med at miste en arm eller to etc. Og så er det ellers tid til den sidste kamp mellem skolebus vs. hvad der ellers er tilbage af svine npc'er. Og overlever vores helte, den sidste grisemassakre, så kan du enten 1) ønske dem tillykke og sig hurra for Sønder Snedum der nu er reddet eller 2) fortælle dem, mens de sidste par overlevende tørrer blodet af panden og ser at benzinmåleleren siger nul, at de kan høre og mærke en voldsom rumlen. Here we go again...

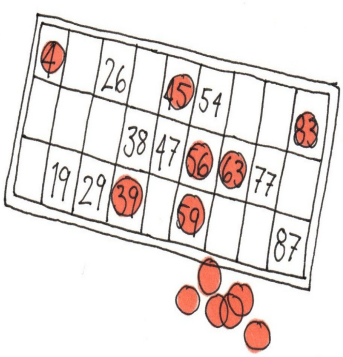
NPC'er

Sure Ole

Alder: 64

Beskrivelse: Han er skaldet, senet og han hader unger, larm og er generelt et umaneligt negativt menneske. Ole har været pedel på Sønder Snedum Lokal Skole siden *fårævar* og er har været sur lige siden han startede.

Evne: Uanset hvad der sker vil han altid kunne finde noget negativt at sige.



Bingo Werner

Alder: 87

Beskrivelse: Bingo Werner har hentehår hentet helt over i nakken og kæmpestore briller, der sidder ude på spidsen af den kæmpestore næse. Bingo Werner ser sig selv som bingoens svar på Jørgen de Mylius. Smooth og damerns mand. Elsker at høre sig selv og sine "friske" kommentarer...

Evne: Har altid en sjov kommentar, som gerne er hørt før. Mange gange. Som *"Det sagde hun også igår"* og *"Hvis I ved hvad jeg mener"*.

Nemme Connie fra Grillen

Alder: 17

Beskrivelse: Nemme Connie er afbleget blond, top selvbruner og solariebrun, og er meget glad for sin fine Amager hylde tatovering hun har over røven. Nemme Connie vil helt vildt gerne blive gravid, så hun kan komme med i De Unge Mødre.

Evne: Kan få en hel halv liters cola ind i munden.

Borgmester Boysen

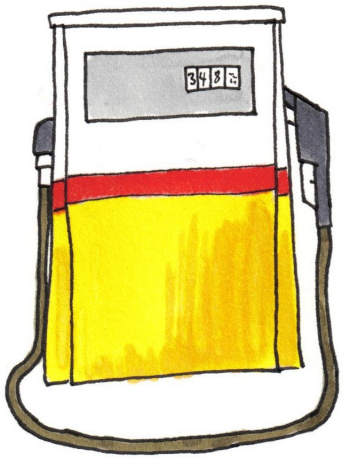
Alder: 63

Beskrivelse: Borgmester går altid i et blåt lettere slidt og lidt for lille jakkesæt med gult slips og hans store fuldskæg kan ikke gemme hans store smil. Borgmester er en af de der typer, alle kan lide. Han er altid jovial og glad og positiv, har et smittende humør og god latter, der fuldstændig dækker over hans flintrende inkompetence til at styre noget som helst. Det har han jo folk til (se Borgmestersekretær Benny Hansen). Boysen har vitterlig ikke styr på noget somhelst, men så længe folk er glade og stemmer på ham, så skal det jo nok gå alt sammen.

Evne: Ingen, men er altid så positiv at man har lyst til at slå ham.

Kurt-Ove

Alder: 49

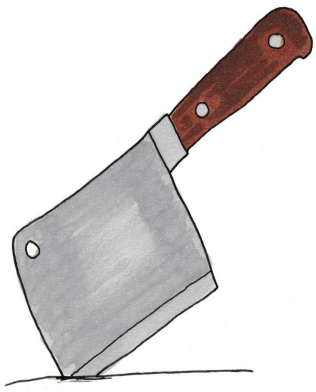


Beskrivelse: Kurt-Ove er svært overvægtig (læs: læskefed), svedig og meget glad for franske hotdogs, pomfritter og hvad der ellers lige er på kvik-menuen i tanken. Så behøver han heller ikke gå nogen steder. Han er bestemt ikke glad for konkurrenten Grillen. Kurt-Ove sidder på en vældig mægtig position i forhold til knejterne i byen, idet han er byens eneste leverandør af benzin og porno. Og det ved han.

Evne: Han kan som regel få drengene til hvad som helst under truslen for lukket benzin leverance.

Slagter Jensen

Alder: 42



Beskrivelse: Slagter Jensen er skaldet, stor, pumpet, taler i enstavelses ord og bærer som regel rundt på sin kæmpestore kødøkse i sit bælte. Det er tydeligt at se at næsen har været brækket adskillige gange. Slagter Jensen hader stort set alle, der ikke er som folk er flest, og der er ikke noget han hellere vil end at give *"dem der du ved nok"* en ordentlig røvfuld. Hvem *"dem der"* er skifter lidt som vinden blæser...

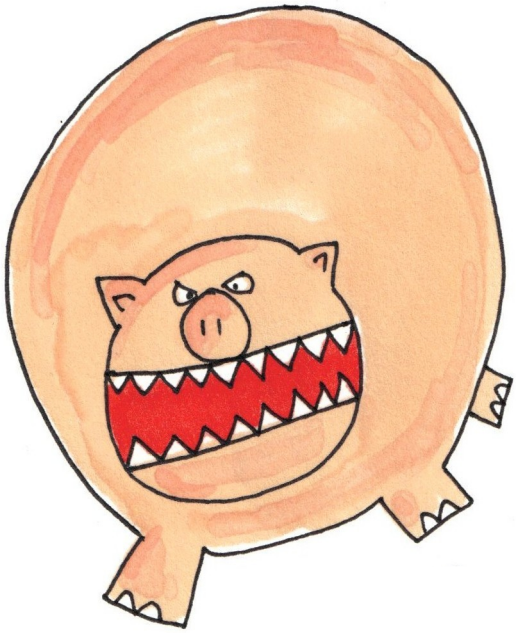
Evne: Han kan virkelig svinge den kødøkse. Det er lidt Sønder Snedums svar på Thors Hammer.

Svine NPC'er:

Et Standard Dræbersvin

En normal gris kan blive op 2 meter langt, 1,1 meter højt og veje op til 500 kg. Og fordi en af Sønder Snedums fineste, grådigste og mindre begavede landmænd har bestemt af fordre sine små grisebasser med genmanipuleret grisefodder, har grisene nu det maximumsmål som minimum. Det vil sige at alle Dræbersvinene mindst er 2 meter lange. Gå gerne amok i beskrivelserne: 3 meter og 1 ton tunge dræbermaskiner der vælter biler på stribe og smadre vægge ind som var det papkasser.

En gris har 44 tænder og desuden stødtænder. En gris kan bide gennem og spise stort set alt. Vores fremavlede grise er alle en underrace af vildsvinet, et af de mest aggresive dyr der findes. Og den genmanipulerede grisefodder, virker fuldstændigt ligesom når man fråder anabolske steroider – de bliver sindsygt aggressive.



Den Sorte Orne

Holdet af kæmpe dræber svin, der angriber skolen, bliver ledet af en kæmpestor (alle grisene er kæmpestore, men der her er bare lidt større) sort orne. Den har en forkærlighed for at jagte alt der larmer og bevæger sig, helst motoriserede køretøjer.

Gorba

Pensionisternes bingoaften bliver ødelagt af en fok grise med Gorba i fronten. Gorba er let at kende, da den har et kæmpe modersmærke oppe i panden og den altid sitrer af nervøsitet og har meget strittende ører. Gorba hader nemlig høje lyde og vil altid angribe det der larmer mest: lydanlæg, guns, pigen der panisk råber, bilen der larmer etc.

Hanekammen

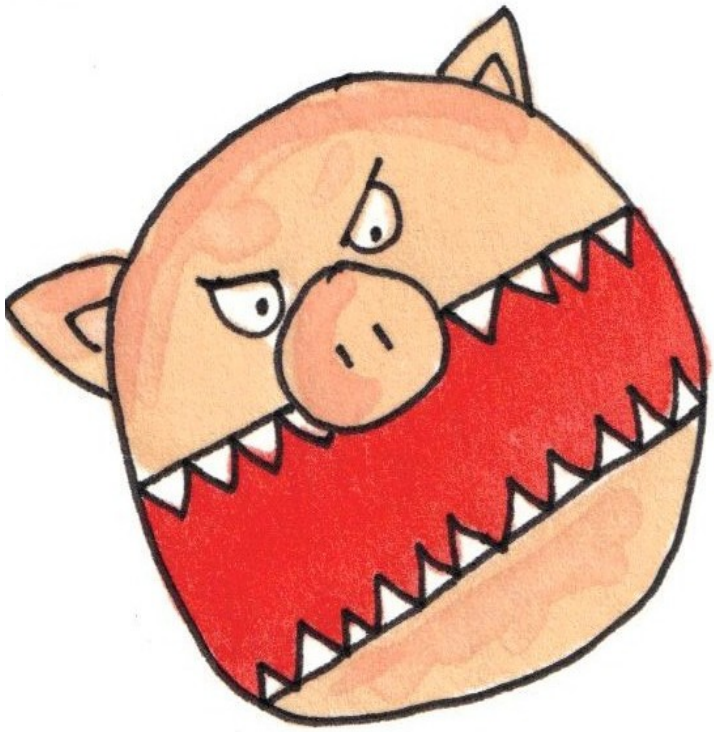
Ved grillen ledes angrebet af en kæmpe sø med en stribe hår, der mest af alt minde om en hanekam (tænk Gremlins). Dette er en voldsomt sulten gris og den vil gøre alt for at komme ind i grillen og æde løs af hvad der nu ellers er derinde; mennesker, pomfritter, smæske sig i grøn issaftevand eller den dobbelt bacon flæske med det hele. Jo, grisene er kannibaler, eller måske bare pænt ligeglade med hvad de spiser.

En-Øje

Borgermødet kommer til en lidt for tidlig afslutning da En-Øje og hendes posse smadrer hytten. En-Øje er en kæmpestor, gammel og forholdsvis intelligent sø med kun et øje. Det andet har et forfærdeligt ar ned over det, foresaget af en pisse fuld griseavler Børge Hansen, der ville forsøge at genne En-Øje væk med en høtyv. Noget En-Øje ALDRIG har tilgivet ham.

Kæmpe Soen

Når først spillet er kommet godt i gang og folk er kommet ud i byen, kan de komme til at se et ganske ubehageligt syn. Kæmpe Soen. En KÆMPE STOR (og her mener vi virkelig kæmpe stor) so på nok 4 meter, fed og lasket, med et kæmpe yver, der konstant drypper mælk over det hele, mens flere hundrede små (knapt så små og nuttede som normalt) grislinger farer omkring hende og kæmper om hendes patter og spiser hvad der nu er blevet efterladt i gaderne (skraldespande, mennesker, hunde you name it). Hun skal beskrives klamt. Læskende sår og hvinende grynt som kommandoer når hun ser et menneske, der så betyder at vedkommende bliver overfaldet af 100 små grisebasser, der vil alt andet end at lege. Og de små grisebasser hviner også, højt, indtrængende, modbydeligt.



Karaktererne: Knallert bande

Sigurd

Alder: 16

Beskrivelse: Sigurd er splejset, bumset, har grydefritz og stammer herre meget. Han er også den eneste i gruppen, der er fyldt 16 og det er derfor altid ham der skal hente sprut hos den lokale købmand. Det er også den eneste grund de andre hænger ud med ham, for det er lidt ufedt at hænge ud med folk der stammer.

Evne: Kan købe sprut.

Svine Gert

Alder: 15

Beskrivelse: Svine Gert er rødhåret, fregnet, overvægtig og siger ”Fåkkin røvpis” hele tiden. Han har fået tilnavnet ”Svine” fordi rygtet går på at han har kneppet en gris. Det har han så også, men han er overbevist om at ”den ku li’ det fåkkin røvpis majet”. Det kunne den ikke (og den har ikke glemt det)...

Evne: Kan lave byens længste bremsespor med sin knallert.

Bjarne

Alder: 15

Beskrivelse: Bjarne er lille og tæt, er enormt meget in your face og har langt hår fordi det har hans storebror. Bjarne har brugt lidt for meget tid i sin brors bil (Hønse) så han er også rimelig døv (siger gerne ”hvad sagde du?” hele tiden, men mest fordi han rent faktisk ikke hørte dig første gang). Er meget øm overfor sin puch maxi, som der ikke er andre end ham (og så hans bror) der må røre.

Evne: Han har top tunet og udboret sin maxi så den kan køre godt 100 km i timen (ifølge Bjarne).

Søren-Lucas

Alder: 14

Beskrivelse: Søren-Lucas (med bindestreg) er lille og fed og har opstopper næse og grynter derfor, når han griner (hvilket han gør meget ofte). Han er gruppens klovn og vil altid lave sjov med alting. Uanset hvad! Han har simpelthen ikke evnen til at tage noget som helst seriøst (til resten af gruppens store irritation, når det går ud over dem). Resten af gruppen driller Søren-Lucas med at Svine Gert vil kneppe ham, fordi han lyder som en gris når han griner.

Evne: Kan se det "total grineren" i enhver situation.

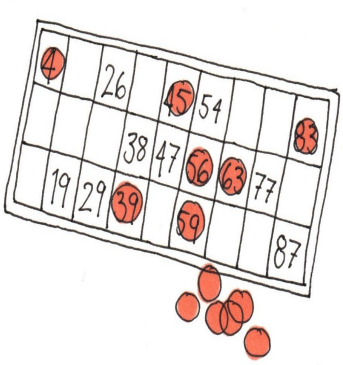
Eigill

Alder: 15

Beskrivelse: Eigill har fedtet hår, læderjakke, og synes selv at han er "player". Eigill har hippie pædagog forældre og får derfor lov til at gøre alt han vil. Han har "hugget" sin fars læderjakke (han fik lov, men det får du ham aldrig til at indrømme), som giver ham enormt stor respekt blandt de andre bøller, og gør ham til deres ubestridte leder af puch maxi banden.

Evne: Kan ramme det høje C og har gået i kirkekor til han var 13, hvor efter de flyttede til byen.

Karaktere: Pensionister



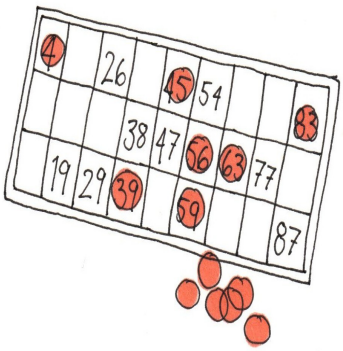
Oluf Schmidt

Alder: 94

Beskrivelse: Oluf Schmidt er tidligere nazi officer og så dement, at han ikke længere kan huske, at man ikke skal snakke om det. Hver gang han kommer bag et rat, tror han, han er tilbage i 1943 i sin Messerschmidt jagerfly og skal skyde englændere ned.

Evne: Har en Luger pistol og kan tysk.

Tyske gloser: Sweinhund! Halt! Achtung! Mein got in himmel! NEIN! Jude!

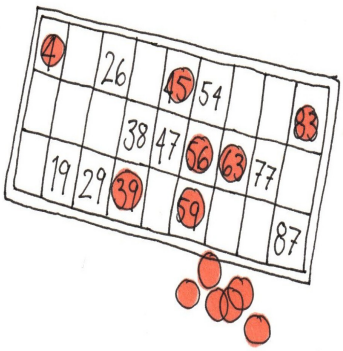


Gerda

Alder: 112

Beskrivelse: Danmarks første stripper (1921). Benhård rødstrømpe der tager hvad hun vil have og er en rigtig dårlig taber. Har gangstativ, lilla hår, push up bh, og imiteret leopardskinds bukser der engang passede.

Evne: Kan knuse en kokosnød mellem sine patter.

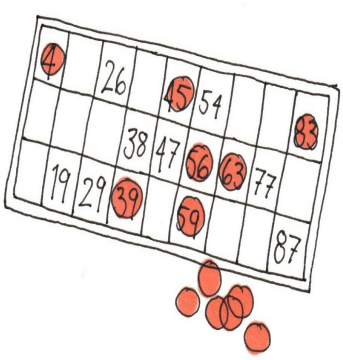


Jøde Søren

Alder: 87

Beskrivelse: Jøde Søren har byens største næse og alle tror derfor at han er jøde. Har en stor del af sit liv siddet i fængsel og har derfor fået sin specielle evne.

Evne: Kan skaffe hvad som helst når som helst hvor som helst.

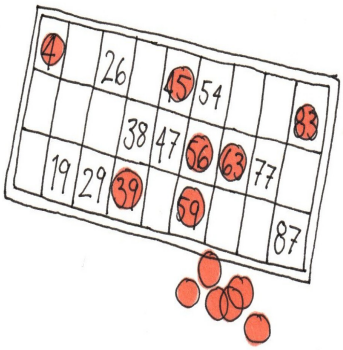


Bolette

Alder: 89

Beskrivelse: Bolette er Jehovas Vidne og har været det HELE sit liv, hvilket hun fortæller alt og alle hele tiden. Hun er meget optaget af at snakke om døden (som jo snart kommer) og fortæller til alle der vil høre og alle dem der ikke vil høre at hun jo har en plads i himmelen og de andre vil brænde op i helvede.

Evne: Frygtløs, eftersom hun jo kommer i himlen.



Blotter Bent

Alder: 79

Beskrivelse: Blotter Bent er en gammel mand med en kæmpe penis, der når han keder sig blotter sig for hvem der nu er i nærheden. Ellers taler han mest om kongehuset. Han er MEGET royal, men mener dog at de tit og ofte har for meget tøj på.

Evne: Kan få et helt rum til at gå i stå, når han blotter.

Karaktere: Byens Bøller

Kriller

Alder: 21

Beskrivelse: Kriller er høj, ranglet, har kort hår og et par tribals. Derudover har han den hurtigste Kadet i byen og en far der ejer den lokale SuperBrugs, hvor Kriller ”hugger” øl. Faktisk betaler han altid, men det siger han ikke til nogen.

Evne: Kriller har den hurtigste kadet i byen, nuff said.

Tuxen

Alder: 22

Beskrivelse: Tuxen er Krillers højre hånd. Han har ikke selv bil, hvilket automatisk gør at han ligger aller lavest i hierakiet. Det forsøger Tuxen så at kompenserer for ved at vide ALT om Opel Kadet. Derudover er han en total medløber og giver Kriller ret i alt. ALT. Tuxen er lille, tæt, med kort hår og drømmer om tribals (siger altid at han har bestilt tid).

Evne: Ved alt om Kadet.

Facts om Opel Kadet:

- Den første Opel Kadett blev lavet i 1937 og blev produceret frem til 1940.
- Den blev først produceret igen i 1962 (model A).
- Den model fleste har nu er lavet mellem 1984 og 1991 og hedder model E.
- Opel Kadet er baghjulstrukket og da den udkom i 1984 var det med et banebrydende aerodynamisk karrosseri.

Skoller

Alder: 19

Beskrivelse: Skoller er lille og fed, med kort hår og tribals. Han er byens uofficielle og eneste pusher og tjener stort på at sælge panodil Zapp til byens knallert bande, der tror det er Ectacy. Siger selv han har været i fængsel, men alle ved at han blev tvunget til et år på en kristen efterskole.

Evne: Har uendelige mængder af Panodil Zapp. Og har selvfølgelig også en Opel Kadet. Ikke byens hurtigste, men den er der.

Bølle

Alder: 23

Beskrivelse: Bølle er den mest pumpede mand i Sønder Snedum og han lever højt på at have været Se og Hør mand, som han selvfølgelig drømmer om at blive igen. Han er høj, muskuløs, har kort hår og masser af tribals. Og fordi han er på lidt for mange steroider er han mega aggressiv og vil hele tiden slås. Og så har en lille diller, der ikke kan komme op og stå.

Evne: Han kan slå hårdt. Også når han sidder i sin Opel Kadet og nikker skaller gennem sideruden (han for det meste husker at rulle ned, før han slår til).

Hønse

Alder: 18

Beskrivelse: Hønse har byens største anlæg i sin Opel Kadet. Det er hans et og alt og han har da også selv lavet det efter at have rå kigget Pimp My Ride på repeat. Han hører altid høj musik er og af samme grund også blevet *extreme* tunghør. Har som den eneste i gruppen langt hår for at skjule sit defekte høreapparat.

Evne: Hører altid forkert og han en evne til at kører videre på jokes, han ikke har fattet.

Karaktere: Borgermøde

Severinsen

Alder: 52

Beskrivelse: Severinsen er sur over at han er skaldet og ligner ellers en sur indtørret mumie, drænet for alt der ligner liv og glæde. Severinsen er et dumt svin, der kun går til møder for at brokke sig, noget som han til gengæld er rigtig godt til. Han opererer ud fra mottoet ”hvis jeg har det dårligt så skal alle andre også have det dårligt”. Og nu vil han klage over grisestanken og kommunens håndtering af staldudvidelsen uanset om det rent faktisk var håndteret rigtigt.

Evne: Kan suge af liv ud af et lokale ved at sige ordene ”lige en ting til…”

Liselotte-måneskin

Alder: 42

Beskrivelse: Liselotte-måneskin er enormt hippi agtig i alt hvad hun gør. Hun har blåt tørklæde på hovedet og går altid uden bh i lette sommerkjoler, og snakker gerne om hvor befriende det er at gå uden bh og så om sin søn Eigill (der bliver omtalt ”Eigill-mus”). Hun er kommet til borgermødet for at overbevise griseavler Børge Hansen om at omdanne landbruget til et økologisk landbrug.

Evne: Hun kan se folks aura.

Borgmestersekretær Benny Hansen

Alder: 56

Beskrivelse: Borgmestersekretær Benny Hansen er stor og korpulent, med et nasty overskæg og lugter altid af sved. Han er bundkorrupt og elsker magt. Han vil så gerne være borgmester i stedet for borgmesteren, men der er ingen der vil stemme på ham. Til gengæld har han i årevis forfalsket borgmesterens referater og papirer, så borgmesteren på mystisk vis altid vedtog de ting, Benny Hansen mente han skulle vedtage – som foreksempel at give Benny Hansens fætter, Griseavler Børge Hansen, tilladelse til at udvide sin grisestald.

Evne: Kan borgmesterens autograf bedre end borgmesteren selv.

Griseavler Børge Hansen **Alder:** 51

Beskrivelsen: Griseavler Børge Hansen er en stor mand iført overalls, en cowboy hat og lugter af gris (og der tænkes ikke på bacon). Børge elsker alting fra Ameeeerika, som jo er *"Da lant åf åppåtu.. åppoti.. åpp.. da lant of muligheder*". Han har lige udvidet sin stald så der nu kan være 3000 søer, men det lugter en hel del mere end planlagt (det lugter af penge som han plejer at sige).

Evne: Børge er Svinehvisker.

Købmand Poul Kristiansen **Alder:** 52

Beskrivelsen: Købmand Poul Kristiansen er tynd, ranglet og skaldet og ikke helt tilfreds med det. Poul har altid sine briller nede på næsen og en købmands kittel på, da han mener det får ham til at se mere distingveret ud. Poul er sur, fordi han ikke fik lov til at udvide sin SuperBrugs til SuperDuperBrugs, så han har ledt efter en måde at få hævn over Borgmestersekretær Benny Hansen på. Den har han nu fundet eftersom han har fundet ud af at Benny forfalsker borgmesterens underskrift. Og det vil han konfrontere Benny med i aften!

Evne: Har stort set alt i sin butik.