

ZOMBIES DK

af rené toft

FORBUDT
i
Frederiksberg
Kommune



ZOMBIES DK

Indledning	3
System Zombie	5
Zombie Fakta	8
Scener:	10
Ribe	11
På vej	18
Egebæk	24
Ekstra	29
Karakterer	

Zombies DK

Et scenarie af René Toft

Illustrationer af Charlie Adlard og Tony Moore,
tyvstjålet fra tegneserien The Walking Dead.
Undskyld ImageComics.

Shout out til betonstaden og drengene.

Afsnittet **Zombie 101** er en forkortelse af dele
af Max Brooks' **The Zombie Survival Guide**.

Dette scenarie er skrevet til Fastaval (2)007.

Alle rettigheder forbeholdes

Copyright (c) 2007 René Toft, 9000 Beton

Indledning

ZOM-BIE: (Zom'be) n. also ZOM-BIES pl. 1. An animated corpse that feeds on living human flesh. 2. A voodoo spell that raises the dead. 3. A voodoo snake god. 4. One that moves or acts in a daze "like a zombie." [a word of West African origin]

Velkommen og tak fordi du har valgt at være spilleder på Zombies DK. Zombies DK er et lidt specielt scenarie for mig. Det er et forsøg, et eksperiment, der måske/måske ikke lykkedes. Et forsøg på at skrive et scenarie med zombier, noget der ikke rigtig er set i dansk rollespil siden det nu legendariske Tropical Zombies, der mere var en pastiche over zombie genren end noget andet. Den var sjov. Det er ikke meningen at Zombies DK skal være sjov. Overhovedet ikke. Det skal være ondt. Det skal *gøre* ondt. Og så med en god sjat velplaceret råk'n rål fra tid til anden naturligvis. Scenariets idé er se på folk under abnormt stress. Det er ikke blodet, indvoldene eller de afrevne lemmer der er de vigtigste i dette scenarie, men derimod når zombierne *ikke* er der. Musikken bliver skabt i pauserne mellem tonerne, som man siger. Så hvad sker der med folk, når først det er gået op for dem hvilken horribel situation de er i? Og hvad sker der med folk, når de ved, at de skal dø en grufuld død, det hele er blot et spørgsmål om tid?

Historien kort

De døde lever. Ingen ved helt hvorfor, men de fleste er egentlig også lidt ligeglad med hvorfor, eftersom de lige for tiden blot prøver at forblive i live. De døde spiser de levende og bliver du bidt, bliver du til en af dem efter et stykke tid. Mit scenarier starter i de første dage, da det hele går galt.

Vi starter med at følge 5 forskellige spilpersoner 3 forskellige steder til at starte med. En far og datter der skændes over morgenmaden, en buschauffør og medpassager på sin morgenrute og en forfatter på vej hen til sin forlægger med en ny bog. Alle godt fordybede i deres egen verden, bliver deres osteklokke smadret i tusinde stykker, da de på den ene eller anden måde bliver konfronteret med de udøde. Det er naturligvis meningen, at de alle pga. af disse forfærdelige hændelser snart skal mødes ombord på bussen.

Lidt inspiration

Hvis du ingenting ved om zombiegenren overhovedet, vil det måske være en god idé lige at skimme overfladen så du ved hvad jeg snakker om, når jeg skriver om stavrende udøde der mumler dybe gurgle lyde.. og sådan noget. Der findes en del litteratur, men zombier har altid gjort sig bedst på films. Specielt film af George A. Romero er et must, der med Night Of The Living Dead trilogien (sidste år forlænget til en quadrologi), ene mand nærmest skabte den

moderne zombie. Men se film Dawn of The Dead, Land of The Dead, 28 Days Later, så er du med. En anden stor indflydelse på dette scenarie er tegneserien The Walking Dead, der indtil videre er i fem bind. Læs den. Den er alle pengene værd. Derudover er der gode gamle Dennis Jürgensens Kadavermarch (og nu også Kadaverjagt). For baggrundsviden er Max Brooks bøger "The Zombie Survival Guide" og "World War Z" ganske glimrende.

Men nej, det er ikke nødvendigt at være zombie ekspert for at "få lov" til at køre dette scenarie. Du kører bare på. Råk'n rål.

Til sidst

På falderebet er der bare at sige held og lykke og så lige at jeg er ked af at jeg ikke kan være til stede på Fastaval, da jeg pt. er bosiddende i Grønland og ikke lige kommer til Danmark i tid og utide. Men du er mere end velkommen til at skrive til mig med spørgsmål om hint og meget på mail toft.inc@gmail.com. Jeg kan også fanges på Skype fra tid til anden.

Og så glæder jeg mig selvfølgelig som et lille barn til at høre om, hvordan det gik. Alle rapporter med ris og ros modtages med kyshånd. Jo længere des bedre.

Din ærbødigt

René Toft



System Zombie

Her følger lidt om systemet og andet, der er godt at vide før man kaster sig i kamp med zombierne og scenariet som sådan.

Fra pc til npc (og tilbage igen)

Nu er det sådan, at zombier kan bide og overleve virussen til andre så de snart også bliver zombier. Desto værre en person er tilredt, desto hurtigere går det. Og sådan skal det også være i dette scenarie (naturligvis). For det er ikke meningen at nogen af spillerne skal være fredede. Tværtom. Hvis en af dem kan dø i løbet af en times penge, er det kun godt, ja jeg vil faktisk gå så langt at sige at jeg kræver et PC dødsfald i hvert fald inden de første to timer er gået. For det betyder ikke at spillerens tid er forbi, og de skal gå deres vej (og nej de skal ikke spille zombie). For nu er det, at den 'døde' spiller får en ny karakter, denne gang en npc, de allerede tidligere har mødt og optaget i deres gruppe. De møder jo mennesker på deres vej i bussen, på gaden, på hospitalet eller hvor de ellers har tænkt sig at søge ly for de uddøde. Og de folk, de møder, klarer sig ikke nødvendigvis alle sammen særligt godt under stress. Der er præsten, der mener dette er guds straf mod de homoseksuelle; bøssen, der ikke mener han har gjort noget forkert; gothchicken der synes dommedag bare er "*so true*"; de elskende, hvor den ene tidligere er blevet bidt; betjenten der stadig mener med lov skal land bygges og det skal da også gælde selvom der vader et par kadavere rundt... og så videre.

Pointen er at spillerne alle har et par npc'er, de kan skifte med efter de først er blevet introduceret og spillet af spillederen, altså dig. Du sætter humøret for npc'en og derefter får spilleren hvis (eller sku vi sige *når*) han/hun dør en ny. Det skal dog understreges at dette ikke skal opfordre til en lemfældig omgang med sin(e) spilfigurer. Så mange npc'er er der heller ikke.

NB. Lad ikke Karsten Bay Nielsen dø lige med det samme. Han skal gerne have en chance for at møde sin kone, hvis spillerne vælger at tage på hospitalet. Mere om det under *Relationer*.

Spilmekanik

Zombies DK kører ikke efter et system som sådan. Det eneste spillerne og du skal bruge er en sekssidet terning. Start med at få spilleren til at forklare den handling han gerne så sin spilkarakter udføre. Når de så skal finde ud af om handlingen rent faktisk lykkedes for dem, slår de med den ene terning og slår de **6** lykkedes det helt fantastisk efter planen, og slår de **1** går det helt ad helvede til. **2** til **5** er grader af samme udfald. **2** er skidt. **3** og **4** er lidt skidt men kunne være meget værre hvoraf **3** selvfølgelig er værre end **4**. **5** er ok men ikke optimalt. Lad dem nu forklare hvad der så rent faktisk skete. En ting er at der gerne ville hugge hovedet af zombierne med en skarpsleben kødøkse, men terningerne fortæller måske en anden historie.

Det er her vigtigt at forklare dem at **1** *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 lige så galt som at dø). Det kan også være at angrebet går galt og spilkarakteren vælter med kødøksen lige ned med hovedet i en mudderpøl med den sultne zombie lige ved siden af – hvor spilleren altså på grund af en fejl blotter sig. Det er så op til spillederen at udnytte blottelsen og de andre spillere at redde ham. Så **1** er ikke lige med død (det kan også bare være et bid...), det kan også betyde smerte eller blottelse. Men lad dem komme frem til en tolkning alt efter situationen. Er de omringet af 20 zombier der er ved at bide i ham og han sætter pistolen til sin egen pande og slår **1**... så betyder det nok ikke at han slår sig selv i hovedet på kantstenen. Det er nok noget med at pistolen går i baglås og at han kan se frem til en ekstrem ubehagelig og smertefuld død med en fremtid som uddød.

Hvis de slår **6** går det modsat ret godt, men det betyder *ikke* at de pludseligt kan alt muligt andet end det, de før slaget proklamerede, at de ville gøre.

Det er desuden vigtigt lige at understrege at du IKKE skal rulle terninger. Det er kun spillerne der skal slå med terninger! Spillederen, dig, bestemmer hvad der sker indtil spillerne tager terningerne op. Men derefter bestemmer spilleren (indtil han er færdig med at fortælle udfaldet, altså).



Våben

Da dette scenarie foregår i Danmark, og spilkaraktererne er et udsnit af den jævne befolkning, vil det samtidig sige, at det ikke flyder med våben, hvor end spilkaraktererne kommer frem. Og hvis de havde håndvåben, er der en større sandsynlighed for at de ikke ville ane hvad de skulle gøre med dem. Hvis spillerne vil have våben, må de improvisere. Køkkenknive, boldtræ, økser, kæder, jernstænger, you name it. I scenariet står der ikke noget om hvilke våben, der er at finde på specifikke lokationer, men leder spillerne efter våben, så lad dem finde et inden

for rimelighedens grænser (de kan også slå en terning, slår de 6, finder de Olsens jagtgevær, der ligger gemt under sengen etc.). Bare næver er ikke anbefalelsesværdigt, dog kan zombier skubbes, og vælter de, er de ikke lige hurtigere til at komme op igen. Det sikreste måde at overleve er altid at tage benene på nakken, men det er jo ikke altid en mulighed.

Diskussion

Derudover har hver karakter stærke og mindre stærke meninger om for eksempel religion, autoriteter, døden, sex etc., Det vil hjælpe dem til at forholde sig til hinanden hurtigere. Hvis man er stærkt troende eller overbevist ateist forholder man sig hurtigt til præsten og deslige. Så jeg kan blot på det kraftigste opfordre til, at du får gang i diskussionerne mellem karaktererne. En måde at gøre dette på er at sige til dem at de skal. Før I går i gang kan du forklare dine spillere at når du siger "*diskuter!*", så skal de starte en diskussion. Du peger på en spiller og det er så denne spillers opgave at sige noget provokerende, som de andre skal reagere på.

Man kan også bare håbe på at spillerne gør det automatisk, men det sker så sjældent, specielt når der er aktion at forholde sig til, men planen er at når først de har diskuteret et par gange, at så begynder de selv diskussioner på kryds og tværs. Hæld noget benzin på bålet, hvis du kan. Altid.

Alternativ Version

Dette scenarie er skrevet på en lidt anden måde, end jeg plejer at skrive mine scenarier. Normalt tænker jeg enormt længe over, hvad der skal ske i de enkelte scener, før jeg begynder at skrive i det hele taget. I dette scenarie har jeg ønsket at give los og bare skrive uden at tænke alt for meget, en slags intuitiv skrivning om du vil. Dette betyder så også at flere nye idéer er opstået *efter* jeg har skrevet en scene. I stedet for at skrive scenen om, har jeg valgt at indlægge en directors cut mulighed, kaldet **Alternativ Version**. Du kan nemlig få lov at vælge en version frem for en anden i visse scener. Det er helt op til dig. Det er dig der er *director*.



Zombie Fakta

De levende døde skyldes ikke, at enden er nær. Det er ikke en overnaturlig kraft der på mystisk vis får de døde til at gå på vor jord og sprede skræk og rædsel, mens de 4 ryttere kaster sig over os i bibelsk præcision. Forklaringen er meget mere jordnær. Det er en virus. 100% epidemisk og 100% dødelig.

virussen

Virussen hedder Solanum og blev opdaget af dr. Jan Vanderhalden. Den er ikke overførbart via luft eller vand, men udelukkende via blodbanerne, eftersom virussen skal i direkte kontakt med den menneskelige hjerne før den har effekt. Denne overførsel kan ske via den mindste rift, et åbent sår der kommer i kontakt med inficeret kød. Virussen rejser gennem blodstrømmen til hjernen, hvor den bruger pandebenet til at replikere sig og ødelægge pandebenet samtidigt. Mens dette sker stopper kroppen sine funktioner og når hjertet stoppes erklæres mennesket dødt. Men hjernen er stadig aktiv, men latent, og bruger cellerne til at mutere hjernen til et nyt organ, der kan fungere uafhængig af oxygen. Det er kun mennesker, der kan blive "zombieficeret", da dyrs hjerner ikke fungerer længe nok efter døden indtræffer, til at de kan blive reanimerede.

Siden Solamun er en virus og ikke en bakterie, virker ingen antibiotika og selv den mindste dosis virus er dødelig. Dette udelukker dermed immunisering af det enkelte individ. En mulighed er at afhugge den inficerede kropsdel hurtigt efter inficering, men succesraten vil allernådigst være omkring de 10%, da virusen blot skal i blodet og pumpes op til hjernen før infektionen er irreversibel.

Symptomer

En typisk tidslinie for en inficeret patient, vil være som følger (plus minus et par timer alt efter individets størrelse og infektionen kvantitet):

Time 1: Smerte og misfarvning af det inficerede område, en hurtig storkning af blodet omkring såret (forudsagt at infektionen kom fra et sår)

Time 5: Feber (37,3 til 39,4 celsius), kuldegysninger, mindre anfald af demens, opkast, akut smerte i ledene.

Time 8: følelsesløshed i hænder og fødder og det inficerede område, tiltagende feber (39,4 til 41,1 grader celsius), forstærket demens, manglende muskel koordineringsevne.

Time 11: lammelse i underkroppen, overordnet følelsesløshed, nedsat hjerterefrekvens.

Time 16: Coma

Time 20: Hjertestop.

Time 23: Reanimation.

Zombie 101

En zombie er et langsomt stavrende reanimeret lig, inficeret med en dødelig virus. Så enkelt kan det siges. Men der er mere i det end det.

En zombie er langsom. Dens behændighed og hurtighed er stakket af dødsstivhedens indlemmelse i hele kroppen. Men hvad den ikke ejer i hurtighed, har den til gengæld i udholdenhed. En zombie skal ikke sove, den bliver aldrig træt, falder den rejser den sig og fortsætter. Mister den et ben, kravler den. Mister den sine øjne går den udelukkende efter lyden og lugten, og det i en lige linje.



En zombies sanser er ikke anderledes end et menneskes, med den forskel at en zombie kan fungere uden brug af sit syn. Den afhænger i lige så stor grad ved hjælp af hørelsen og lugtesansen. Den vil reagere umiddelbart og prompte på en hvilken som helst lyd og gå direkte mod den med det samme. Den er derudover i stand til at determinere via lugtesans om der er et menneske i nærheden, og kan lugte forskel på almindeligt kød og menneskekød og om menneskekødet er frisk. Har kødet været "dødt" mere end 12 timer vil zombien ikke længere anse det som føde.

En zombie ejer ingen overnaturlig styrke eller kræfter. Det er det reanimerede lig af noget, der engang var et menneske. Var mennesket tyndt, vil zombien være tynd, var mennesket et muskelbunt, vil zombien være et muskelbunt og have de kræfter, der følger med.

Det kan hænde at man ser zombier i flok, men det er ikke fordi zombier har nogen fornemmelse for andre zombier. Der er ingen overordnet styring zombierne imellem, de er ikke arbejdsbier. Forklaringen på flokke af zombier er ganske simpel. De reagere alle på lyde og lugte og er der flere zombier i nærheden, vil de alle reagere på de samme lyde og lugte og gå i en lige linje mod denne sanseforstyrrelse. Derudover har zombier en karakteristisk lavmælt og dyb snerren og mumlen, de udstøder når et bytte er i nærheden. Også denne lyd kan andre zombier opfange og reagere på. Men zombier er ikke per natur flokvæsener, blot alle alene sammen.

Er man først inficeret med solanum virussen vil man være død inden 20 timer og en zombie inden der er gået 23 timer.

NB. Jeg skylder her at nævne at det ikke længere er mit scenarie. Det er dit. Så hvis du ønsker at de mennesker, der dør, skal vågne som zombier 10 sekunder senere, så vågner de som zombier 10 sekunder senere. Ikke så meget pis. Så glemmer du alt om de tre timer og kører fuld skrue. Du har min velsignelse.

Scener

Scenerne falder i tre klumper. De hedder: **Ribe, På Vej** og **Egebæk**, og scenariet skal ses som spilkarakterernes rejse fra Ribe til Egebæk. Nu er det jo sådan at en masse mennesker i en bus ikke nødvendigvis vil samme vej, men humlen ved scenariet er at få spillerne til at tro at så længe de er inde i bussen, skal de nok klare det. Verden er selvfølgelig ikke sådan skruet sammen.

Rækkefølgen på scenerne er lidt underordnet og det er heller ikke sikkert at de når alle scenerne, hvilket også er helt fint.

Husk dine NPC'er: i bussen Lola (gothpigen), Alfred (præsten) og Kristian (bøssen). I første scene kommer de elskende, Line og Lars, med, hvoraf Line er bidt. Derudover kan følgende støde til: Kenny (politimanden), Dorte (Karstens kone) og Beate (Oles sårede kone, der ikke holder lang tid). Derudover er der et par jægere (Nils Henrik, Frederik og Kenneth) og så er der et par bodyguards (herunder Frank Sørensen) som rosinen i pølseenden.

Relationer

Der er et par spilkarakter relationer, du skal tage højde for mens I spiller:

Karsten Bay Nielsen er far til **Nynne Bay Nielsen** og gift med **Dorte**, der har et forhold med en overlæge på hospitalet, hvor hun arbejder. **Dorte** er træt af sin mand, hun synes er et pjok, **Nynne** hader sin far, der "*kvæler hende*" med kærlighed, og **Karsten** vil bare gerne have at de alle har det godt.

Præsten Alfred Jørgensen HADER bøsser og mener at de er skyld i denne "*yderste dag*". **Kristian** er bøsse og sidder i samme bus som præsten, så de skal nok blive gode venner.

Benjamin Fredberg er en litterær guru, de med askesen som hovedbudskab har inspireret mangt og meget, ikke mindst **Lola**, der mener han er forvild. Derudover er hun goth og ikke helt okay oppe i hovedet.

Benjamin Fredberg skal til Egebæk for at købe en gammel folkevogn af Egebæk Kirkes degn (se scenen *Den hængte Mands Hus*). Samme bil er **Sigurd Enevold** på vej til Egebæk for at reparere, da bilen brød sammen dagen før, da degnen forsøgte at starte den.

Der er også to bodyguards, hvor af den ene hedder **Frank Sørensen**, på vej for at møde **Benjamin Fredberg** i Egebæk (hvis de da kan finde det). De har fået ordre på at få **Benjamin Fredberg** og Benjamins nye bog, han bærer rundt på, med til København. Hvis ikke det er muligt at få **Benjamin Fredberg** med, er Bogen også nok.

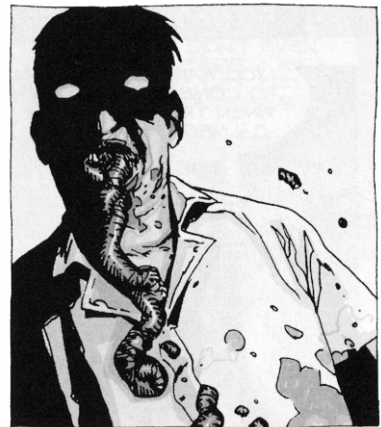
Scener: Ribe

1. Opstart

Dette er start scenen, og det er vigtigt at det ikke skal være action og vilde dage. Det får vi tidsnok prøvet af. Til at starte med skal vi bare slappe helt af. For at gøre det, så introducere vi de fem karakterer stille og roligt i 3 små scener.

Hjemme hos familien Nielsen:

Karsten og Nynne sidder ved morgenbordet i deres lille hus i udkanten af Ribe, der ikke ligger pokkers langt fra Egebæk og de får det obligatoriske lørdag morgens morgenmåltid, et ritual Karsten har insisteret på, selv om Nynne op til flere gange har sagt til ham med store bogstaver at hun bare ikke *"orke morgenmad og da slet ikke på en lørdag"*. Solen hænger lavt hertil morgen og lyser skarpt ind gennem køkkenvinduet, der har udsigt til haven (Karsten er meget stolt af), samt toppen af busstopskiltet på den anden side af hækken. Inde i køkkenet kan man høre radioen, samt de få biler ude på den gamle villavej, højst sandsynlig folk, der er kørt forkert. Køkkenradioen står på P3, der er håbløs frisk fra morgenstunden, men lige nu er det mest musik alle kan høre på uden de store problemer.



Få spillerne til at sidde og snakke lidt. Karsten har sat sig for at i dag, nu, er den dag hvor de skal have en rigtig snak. Han vil forsøge at *"være der for Nynne"*, hvilket naturligvis er det sidste Nynne ønsker. Lad dem få lidt fat i karaktererne. Når der er gået lidt tid og de er ved at være varme (hvis der sker nada, så prik lidt til dem) så lad følgende radiobesked lyde i radioen.

"Der er i dag blevet meldt om flere udbrud af en ny og aggressive virus i Danmark døbt af medierne "bide-syge", da ofre for den har en tendens til at ville bide. Først troet begrænset til et enkelt udbrud på Fanø, efter en russisk fiskerbåd gik på grund og medbragte virussen, har den nu bredt sig til Esbjerg, Ribe og Kolding området. Kendetegnende er feber, misfarvning og en mindre lammelse eller stivhed i bevægelser. Føler de dem utilpas, eller har nogle af disse symptomer og bor i dette område så ring til det nærmeste hospital, så vil de sende en ambulance. Bliv inden døre, så virussen ikke spreder sig. Og nu til sporten FC Midtjylland slog i går FCK på udebane, men dette er kun begyndelsen udtaler træner Hauge Frederiksen..."

Klip.

I bussen:

Med den besked skifter du scene til bussen, hvor Ole og Sigurd sidder. I bussen sidder også Lola, Alfred, samt Kristian. Lola der er klædt i behørig goth pige uniform og hører Marilon

Manson på ipod. Hendes fede sorte eyeliner indrammer hult hendes øjne og hendes tjavsede sorte hår dækker hendes ansigt så meget som overhovedet muligt. Alfred sidder og læser bibelen (igen) og Kristian snakker i mobiltelefon med sin norske kæreste, men modtagelsen er ikke så god til Norge, hvilket kun får ham til at snakke højere (*"HVAD SIGER DU? JAMEN JEG ELSKER OGSÅ DIG!"*). Han har lidt femininitet over sig, men skjuler det godt bag sit veltrænede ydre.

Men Ole og Sigurd sidder som sagt i bussen og Sigurd sidder som sædvanligt helt oppe ved Ole, da han, efter at have taget denne tur hver dag i årevis, er blevet ret glad for at snakke med den gamle chauffør. Rute 56 fra Ribe til Egebæk er en fredelig tur fra Ribe midtby, til villakvarterne i udkanten til landevejen og til sidst Egebæk, den lille flække folk flygter fra, ikke til, med mindre du er pensionist, da der lige er blevet bygget et dejligt topmoderne alderdomshjem.

Du kan fortælle spillerne, at de lige har hørt beskeden om det fortsatte epidemiudbrud, men at for dem er det nok mere vigtigt at FCK fik bank af gutterne fra Midtjylland. Lad dem diskutere lidt frem og tilbage. Også gerne om udbruddet, det er jo ikke hver dag, man hører om den slags, og slet ikke i Danmark.

Klip.

Ved busstoppestedet:

Benjamin er på vej ned til busstoppestedet, da han skal til Egebæk for at købe en brugt bil af landsbyens degn. Jo det er en af verdens goder, som man helst ikke skal underkaste sig, men det er også derfor, han tager til Egebæk. Han vil købe en brugt bil med stort B. En gammel folkevogn, der så skal bringe ham til København, hvor forlaget spændt venter på den nye bog. Med sin nye bog under armen er han i rimeligt godt humør, da mobiltelefonen ringer (endnu en ting forlaget insisterede Benjamin skulle have, men de er flinke til *ikke* at ringe). Det er Bjarne fra forlaget.

Bjarne er en af de eneste NPC'er som spillerne ikke har mulighed for at komme til at spille, udelukkende fordi han er så langt væk (jo, København er usigeligt langt væk når man venter på en bus på vej til Egebæk).

Bjarne er en lidt smart (men ikke dumsmart) forelægger, dog bestemt, dygtig og ikke uden ben i næsen. Han har en evne til at sige det, folk gerne vil høre (han taler dem som regel efter munden) indtil han kan få vendt det, så han fortæller dem det, de tror de gerne vil høre.

Bjarne ringer til Benjamin for at hører om Benjamin er kommet ud af døren, og for at gentage at han egentlig gerne vil have at Benjamin fik sendt bogen per mail. Alt det her *"en eneste kopi"* er ved at tage livet af ham. Måske kan han i det mindste overtale Benjamin til at modtage et par bodyguards, indtil han kommer til *"KBH"*? Egentlig er det ikke et spørgsmål, siden han allerede har sendt et par stykke af sted. Bjarne er bare ikke helt sikker på, hvad den forbandede lille flække, Benjamin skal til, hedder.

Ring til Benjamin og ager Bjarne. Mens I snakker, nærmer Benjamin sig busstoppestedet. Her står Line og Lars og kysser. De er et ungt par i tyverne, der er *meget* nyforelskede. Det har de

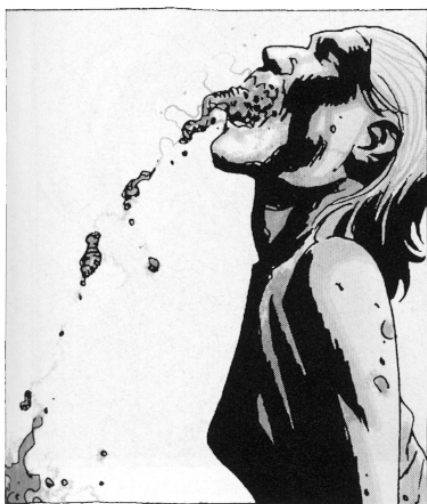
rent faktisk været ret længe efterhånden, men de er soulmates, så det der med at glo hinanden dybt i øjnene og ikke se verden omkring sig er lidt et hit.

Pludselig lyder der en lavmælt snerren, en slags aggressiv dyb mumlen, som om nogen vil råbe, men har mistet sin stemme, og det eneste der kommer ud er en ondskabsfuld gurglen. En kvinde kommer vraltende omkring hjørnet, tydeligt gangbesværet, idet hendes gang virker underlig stiv og kluntet. Det er dog ikke kun hendes gang, der er helt forkert. Hele hendes krop og ansigt ligner noget der burde være på et trafikoffer af værste skuffe, et dødt offer vel og mærket. Tydelige åbne sår og benstumper der stikker ud, hele den ene side af ansigtet revet op, med koaguleret blod ud over det meste af, hvad der en gang var en gul prikket sommerkjole. Hun går lige mod det unge par, der desværre for dem stadig står i deres egen verden. Hun tager fat i Lises arm og bider til.

Klip.

Hjemme hos familien Nielsen:

Inde i huset kan de hører et skrig ude fra vejen blandet med en lavmælt snerren. "ARRGGHHH... avvv.. HUN BED MIG HUN BED MIG SGU ARRRGGGGHH". Der lyder et rabalder, da noget knuses inde i bryggerset. En monoton lyd, som en der mumler uforstående gutturale lyde, kommer derfra og I kan se en skikkelse bevæge sig ind fra bryggerset og ind i køkkenet. Det er en ung mand med et stort åben sår midt i torso. Der hænger adskillige tarme ud af det åbne hul i maven og der er store plamager af koaguleret blod på den engang hvide skjorte og sorte bukser. Brillerne sidder skævt på ham, men der ser ikke ud til at han er interesseret i det. Det eneste han er interesseret i, er at kommer mod Karsten og Nynne så hurtigt som overhovedet muligt, hvilket desværre for ham ikke er så hurtigt endda. Det hjælper heller ikke at tarmene sætter sig fast dørhåndtaget, så han sidder uvilkaarligt fast som en anden horisontal Pinnochio.



Lad Karsten og Nynne gøre sit. Tager de kampen op, er der nok af våben at hente i køkkenet, mens zombien desperat forsøger med al kraft at rive sig løs fra dørhåndtaget. Den har ikke hjernekapacitet til at tage fat i sine tarme og tage dem af håndtaget. I stedet går den fremad med al den kraft den overhovedet kan. Den ser ikke det, der holder den tilbage, kun byttet foran den. Mad.

Nynne og Karsten har rigeligt tid til at stikke af, ud gennem havedøren, vinduet, ud i haven, gennem eller over hækken, samtidig med at bussen kommer til stoppestedet. Gør de ikke det, så lad de andre npc'er/spilkarakterer hører larm inde fra huset og få dem derind i stedet.

Ved stoppestedet er der kaos. Line holder sig til sin skulder, der er blodig og flænset op af et stort bid. Kvinden i sommerkjolen tygger på det friske kød, mens hun gør klar til endnu et angreb og Lars der nu er kommet sig over det indledende chok, gør sig klar til at stille sig imellem. Men hvad gør spilkaraktererne?

Lad det være dem åbenlyst at det ser ud der er flere udøde i området og de hellere må få fingeren ud. Få dem jaget sammen i bussen. Hvis det ser ud til de hellere vil tage kampen op (lidt tidlig for en flok uden våben og heltestatus), så bare sig *"klip"* og hop til scenen i bussen og forklar dem, at de nu er samlet og måske lidt om (hvis du orker eller de spørger), hvad der skete for at de endte her.

i bussen

Nu har vi endelig samlet de forskellige karakterer, så nu er det på tide at ryste dem sammen. Lad dem puste ud, og begynd derefter at prikke til dem og fritte dem om, hvad der skal ske nu, enten i din rolle som spilleder eller som en npc, der er ved at gå i panik. Det kan være Line og Lars, der vil på skadestuen (forståeligt nok), præsten der gerne vil af sted til Egebæk og sin menighed (blot for at skabe lidt kontrast til alle dem der gerne vil blive).

2. Familiefejde

Folk der ser det hele gå af helvede til, ender som regel med enten at tænke på sig selv eller sine aller nærmeste. Og sidder man i en bus i en gryende erkendelse af at dit gamle fædreland er blevet zombieficeret, burde det ikke være meget anderledes. Specielt karakteren Ole, der jo er buschauffør burde kunne presses til i det mindste at ringe til sin familie efter selv at have været i nærkontakt med de udøde. Men vejen derhen er ikke ufarlig og det man oplever når man kommer derhen er ikke nødvendigvis det man ønsker.

Ole vil have fat i sin familie, men det er lettere sagt end gjort. Mobilnettet er voldsomt overlastet, hvilket en kedsommelig kvindestemme gør opmærksom på. Blive han ved med, kan han få samme besked igen, måske være heldig og komme igennem blot for at få et optaget tone, eller hvis du absolut vil smøre tykt på (hvorfor ikke?) lade hans kone tage telefonen som om intet var hændt. *"Ja det er Beate... Ja hej skattermus... ja jeg har det fint... har ikke set Bolette.. hov jeg synes jeg kan høre hende komme nu... hej skat.. hvordan er det du ser ud... Bolette er du kommet noget til... hvad er det du laver.. Bolette? .. BOLETTE? .. DUT DUT DUT DUT.."* Så burde han nok få trampet den speeder i bund.



Hvis Ole får det, som han gerne vil have det, skifter bussen retning ind mod villakvarteret i udkanten af Ribe. Ikke en beslutning der måske vækker begejstring hos resten af passagererne. Lad det være op til spillerne, om der skal være ballade over Oles familiære følelser eller ej. Det kan jo også være en bred forståelse og sympati, og det kan også være at andre så mener, de også skal hente deres familier bagefter. Måske vil de ikke det alligevel efter denne scene.

Bussen kommer til et villakvarter som ligner alle andre villakvarterer i udkanten af et

mellemstort dansk provinshul. En masse et etagers teglsten, røde farver, lave hække og ens græsplæner, alle lige nyslåede. Og dog. Kigger man efter begynder man at se de små forskelle. Det ryger, som om nogen er kørt galt længere fremme. Politiet holder ved et hus og råber til en eller anden at de skal stoppe ellers vil de *"være nødsaget til at skyde"*, alt imens den ene politimand holder sig til skulderen, tydeligvis i smerter, med blod dryppende ned af den fine uniform.

Der vakler folk omkring i nattøj, hausfraus iført forklæde, halvfede mænd med vest og skaldede isser med blodet dryppende fra åbne sår, og desperat mumlende i en direkte linie mod den nærmeste levende. Og de levende er i panik. De løber rundt, prøver at gemme sig i biler, sætter sig på tagene og håber på nogle kommer og redder dem, men ender med at falde ned eller at zombierne er motorisk heldige nok til få kravlet ud af tagvinduet og ud på taget.

Ikke langt fra huset, hvor politibilen og dens personale forsøger at holde lidt stand, ligger Ole, Beate og Bolettes hus. Det ligner alle de andre huse her på vejen. På vej ud af døren er familiens datter Bolette, en lille lyshåret skønhed, der ikke er til at kende længere. Hendes hvide ansigtet i skarp til det knaldrøde blod, hun har omkring hendes mund. Hendes blik er intens stirrende og selv om hun lige har spist, er hun langt fra mæt. Hun begynder sin direkte færd over mod politiet. Det skal her indskydes at den ene politi er Kenny Mosgaard (NPC). Dør hans makker, kan det være han tager med bussen, da de bliver afskåret fra at komme til bilen (der er jo en del zombier i området).

Gør spillerne ingenting, vil hun angribe politiet hvilket resulterer i døde skambidte politibetjente og en Bolette uden sit lille hoved. Griber spillerne ind, kan der ske mange ting. De kan advare politiet om bagholdsangrebet, hvilket vil lade dem skyde på Bolette, noget Ole måske ikke er så glad for. Han vil måske stoppe deres skyderi?

Uanset så ligger Beate indenfor i køkkenet, hårdt såret. Hun er bidt i armen og i halsen, og har ikke lang tid tilbage (måske en god ide at tage til hospitalet). Ole har det i hvert fald ikke godt.

3. Hospitalet

Skadestuen for Hospitalet i Ribe by er ikke et sted, hvor man sammen med de andre to kan sidde og lide lidt i stilhed, mens man venter på at en eller anden kalder *"nummer 342"* over højtaleren. Det er det i hvert fald ikke længere. For det første er det proppet med folk, nogle sidder helt stille kridhvide i hovedet med blødende sår, andre sidder og tuder for sig selv, mens de venter på nyt om lille mand, der lige er kommet ind, og andre igen er mere aggressive i deres kontakt til sygehus væsenet. Folk bliver hevet væk af securityfolk mens de råber om hjælp til den nærmeste læge eller sygeplejerske, der kun kan tage sig af folk, der ikke har kræfter til at være aggressive. En mand i pedeluniform forsøger at vaske gulvet. Gulvet er gråt linoleum men er for det meste dækket af blodpletter. Det er som at hælde vand fra Titanic med en hullet si, men pedellen gør alligevel forsøget. Måske bare for at gøre noget. Gøre en indsats.

Skadestuen er fuld af folk, og ca. 80% er potentielle zombier. Unge som gamle, pensionister som cykelbude og skolelærere, bankfolk, brandfolk, læger, skoleelever. De har alle rifter, bid,

virus. Nogle værre end andre. Nogle er lige på kanten og et lille stykke tid efter de dør, sker det. Nogle kan skifte efter 30 minutter, andre kan måske bruge timer, på denne måde kan man heller ikke lige forudsige hvornår og hvordan (det er som før sagt, op til dig hvor lang tid der går inden de "skifter"). Indtil nu har personalet taklet det overvældene antal døde ved først at fylde lighuset. Det er snart lykkedes. Og fryseboksene er ikke helt nok til at holde en sulten zombie.

Der er ikke mere papir i nummermaskinen og sygeplejersken ved skranken er ved at få en verbal overhaling af en lille fedladet mand, der står i en kakishorts med seler og en hvid undertrøje. Han er meget rødmosset i ansigtet, mest af alt af at råbe op. *"SÅ GI MIG DA ET NUMMER DIN FEDE KO, BARE FORDI MAN IKKE ER BLEVET NAPPET I FLÆSKET MEN FAKTISK HAR ET LEGITIMT HJERTEPROBLEM SKAL MAN BAG I KØEN FORDI DET ER ÆD DIN NABO DAG, DET ER SIMPELTHEN FOR RINGE, JEG KLAGER TIL.."* Manden bliver mere og mere rød i hovedet samtidig med at sygeplejersken har lukket skranken og security er på vej over til manden.

Skadestuen er et sted, der blot venter på at blive angrebet. Det er i stueetage, der er for mange mennesker og der er zombier i lighuset ikke langt derfra, men på den anden side kan man også mene at et hospital ikke er det smarteste sted at være under et zombieangreb. Det er jo her alle de inficerede tager hen...

Lad spillerne blande sig lidt. En eller flere er måske bidt og skal i kø (hvor starter man?). Nogle forsøger at finde Dorte, der igen har travlt med at pleje de syge og hendes affære med overlægen (noget hun ikke lige har fået fortalt Karsten). Dorte kan kaldes ned af en der ved noget, som f.eks. af damen ved informationsskranken (der seriøst er ved at give op). Der må godt være ro i den her scene til at starte med, selv den er lettere kaotisk, med alle disse mennesker. Men tag en dyb indånding og slaaaaap af. Ting på et hospital tager den tid det tager, hvilket spillerne godt må mærke. Det kan da godt ske at de skal snakke med den og den lige nu, men de skal først hen til skranken, og der er kø. Der siger skrankedamen at man så sandelig skal trække et nummer (man kan ikke bare hoppe foran i køen), men der er ikke flere numre, osv.

Der skal kun en zombie til, før der er panik. Og det er hvad der sker på hospitalet. En ældre mand, der har siddet i hjørnet af skadestuen, er død, og alle andre har haft for travlt til at registrere det. Og siden ingen pårørende var med ham, blev han decideret glemt. Han har et nummer i hånden der er lige ved at blive kaldt op, og er spillerne friske kan de tage hans billet, da han mest af alt ser ud som om han sover (lidt hvid i hovedet, men alligevel). Uanset om de tager hans nummer og endelig kommer op til skranken, så går der ikke lang tid inden han vågner igen. Lad dog lige Dorte komme ned, hvis det er det de gerne vil. Herefter vil den gamle mand rejse sig langsomt og man hører hvad der efterhånden er en karakteristisk mumlen fra hans mund, mens han rækker ud efter den nærmeste levende, hvilket kan være hvem som helst.

Skab kaos. Menneskerne går i panik. Sygeplejersker forsøger at holde god ro og orden, men det er som at slukke en skovbrand med en stang wienerbrød. Det virker ikke. Security folk

skyder vildt omkring. Alt efter hvad spilkaraktererne har aftalt med Dorte, er hun der måske - husk at der er flere mobiltelefoner ombord i bussen, men at mobilnettet også kan overbelastes, hvis du ikke bryder dig om, at de ringer lige præcist på et bestemt tidspunkt.

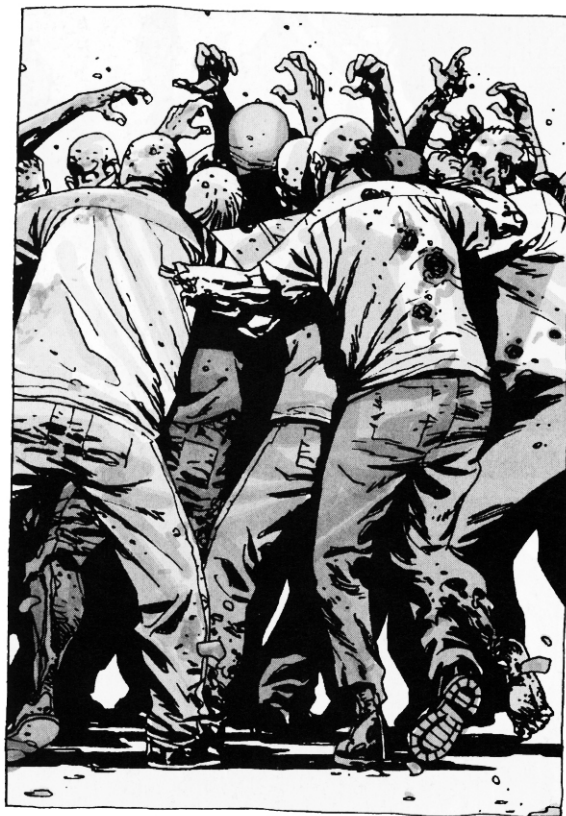
Men lad spillerne kæmpe en kamp. Der er en zombie og der kan hurtigt komme flere, efter som de udøde fra lighuset efterhånden har ventet længe nok. Så en til flere zombier, trigger happy security folk, panikramte sagesløse, masser af blod, og en sygeplejerske Karsten og Nynne gerne vil have fat i. Og hvis de får fat i hende, skal de gerne derfra igen.

Igen må der gerne klippes , hvis det trækker ud. Du kan sågar bede en af spillerne om at slå en terning. Alt efter hvad han slår, skal han fortælle hvordan de kom væk (sekser betyder at de slap af sted uden en skramme, en etter kan betyde flere blev bidt, nogle døde, bussen har det af helvede til eller noget i den stil).

Alternativ version

En anden mulighed er at skadestuen er fuldstændig ryddet, når spillerne dukker op. Der er ingen mennesker, ingen patienter, ingen liv. Blodpletter afslører at der engang har været nogen, men der er ingen synlige lig, masser af glemte tasker og tøj, væltede kioskstandere, og en rungende tomhed.

Etagen er evakueret, da zombierne angreb. De overlevende er rykket op i etagerne i håb om at politiet, hæren, hjemmeværnet eller andre snart er på vej. Det er de også. De overlevende kan man få kontakt med via de interne telefoner, men det kan være de har lidt travlt med at overleve. Indtil videre æder zombierne sig vej op gennem etagerne, det vil sige at der nok skal trave et par stykker rundt på stueetage endnu. Hæren dukker op på et tidspunkt, Dorte er på 3 sal og hospitalet er stadig et rigtig dårlig sted at være under et zombieudbrud.





Scener: På Vej

4. Afspærring

Ribe er erklæret i undtagelses tilstand, og det er derfor blevet hærens opgave at hjælpe eventuelt overlevende ud, og så at holde de inficerede indenfor. Det der med selv at tage ind i byen er kun én taktik. Foruden den er der lagt en jernring rundt om byen, hvor alle *"vraltere får en kugle for panden"*, som deres ordre lyder på. Så når vores hovedpersoner kommer kørende i bussen på vej ud af byen, ser de, at vejene er spærret af militære lastbiler, politibiler og hvad der ellers lige er af materiale. Der står mandskab i fuld krigsuniform og maskinpistoler, og bussen vil blive stoppet.

En ung knægt i fuld krigsmaling og funklende rødt hår banker på døren og vil lave en *"inspektion"*. Selv om han ser hård ud, viser det sig hurtigt at han er en stille og rolig knægt med begge ben på jorden. Med en dreven jysk accent præsenterer han sig som sergent Kofoed Sørensen og manden bag sig som menig Himmerland. *"Vi tjekker lige bussen, hvis det er i orden. Vi skal bare være sikker på, at der ikke er nogen vraltere, der har gemt sig under bussen eller no'ed. Er der nogen, der er blevet bidt herinde?"* Grunder til at Kofoed Sørensen spørger er ikke fordi, at de har tænkt sig at tilbageholde alle der er inficerede (det har de hverken mandskab eller plads til), men mere fordi der er en læge i den bagerste lastvogn, der kan tilse sårene og administrere noget antibiotika (sandheden om virussen er ikke helt gået op for nogen endnu). Sergent Kofoed Sørensen skal nok sørge for, at alle der trænger til hjælp kan få det. Derudover er han klar til at smalltalke lidt. Han har jo *"fået den nemme tjans"* som han siger det. Den her lille lortevej er der er ikke mange der bruger. Hovedvejene er en hel anden snak.

Men lad dem snakke lidt, og dem der trænger kan få lidt lægehjælp hos en ældre herre i hvid kittel, der tydeligvis er ganske uimponeret af hele den her hurlumhej. Dr. Jonathan Svenson har dog også i sin tid som læge set mere end de fleste. Han har været udstationeret til mere end en katastrofe, og det fortæller han gerne om. *"Så du tror du har det skidt? Så skulle du have været i Sudan i 89, der siger jeg dig..."* Cambodia, Etiopien, Indien, Thailand, Peru eller andre mere eller mindre opskure steder bliver nævnt i flæng. Har der været en katastrofe, menneskeskabt eller andet, har Svenson været der. Det er også svært ikke at tro manden, der med sit flotte sølvgrå fyldige overskæg, den skaldede isse, store korpus og klare blå øjne emmer af pondus. Man tror på ham, men det betyder jo ikke at sprøjten, han giver, gør

mindre ondt (*"er du en pivskid?"*) eller at dit åbne sår i armen er endnu mindre betændt af den grund (*"det der?.. pfft.. det er ingenting.. så sku du se efter kolera epidemien i '95 i..."*).

Lad spillerne falde lidt til ro. Lige indtil, der bliver kaldt *"Vraltere klokken 2"*. Og ganske rigtigt. I positionen svarende til klokken 2 på uret, er der nu 3 udøde på vej mod afspærringen. Sergent Kofoed Sørensen er helt rolig. Han nikker mod en af spilkaraktererne og siger *"Se nu her"* og peger ud mod en lille prik på marken, der næsten går i et med marken. Det er en snigskytte. Han tager en walki op og giver beskeden *"zebra 5 til tiger 2, du har tilladelse til at åbne ild mod vralterer klokken 2"*. Der runger et skud og den ene zombie falder til jorden. De to andre skifter hurtig retning fra vejspærringen hen imod skytten. Skud nummer to falder og zombie to falder hurtigt efter. Noget går derefter galt for tredje skud falder ikke som det burde, samtidig med at den sidste vralter nærmer sig faretruende hurtigt. Sergent Kofoed Sørensen er ikke tryk ved situationen og gentager ordren om at åbne ild til tiger 2. Som svar får han en frustreret melding; *"det er eddermanne løgn, Sergent, det billige lort er kraftedderme gået i baglås"*. Sergenten tager meldingen koldt og siger i headsættet; *"Zebra 5 til Tiger 3, skyd"*. Et tredje skud falder, og zombien falder. *"Tak tiger 3. Tiger 3 får det gevær fikset nu."* Den lille prik rejser sig på marken og begynder at løbe mod afspærringen.

Det er ikke fordi der skal ske en masse ved afspærringen. Det er et lille pusterum. Falder spilkaraktererne i snak, er det godt, men scenen er et lille pusterum. Et lille håb om at fremtiden bringer normaliserede tilstande. Scenen ender med at Sergenten anbefaler at gruppen tager videre. Ribe er ikke sikker endnu. Egebæk er vel et så godt sted som alle andre, så hvorfor ikke?

Alternativ version

Hvis du synes soldaterne er alt for kammeratlige, og at det i det hele taget går lidt for nemt for spillerne, så kan du lade soldaterne have fået en ordre om at evakuere alle, der er potentielle virusbærere. Dette gælder Line og hvem der ellers er blevet bidt. Ikke nødvendigvis noget spillerne bryder sig om (slet ikke hvis de er blevet bidt). Og evakueringen kan jo ende med et skud i nakken, for er du først inficeret, er du en trussel.

Derudover kan det også være, at der er lidt mere end de tre zombier på marken. For mange, når det kommer til stykket. Skytterne fejlberegner afstanden og ender som zombieføde, hvilket betyder at hele forsvarskæden er brudt. Også kommer der zombierne først.

5. Bilulykken

Bussen kører gennem landskaberne, der er typisk landidyl. Marker til begge sider så langt øjet rækker, og landevejen der skærer tværs ned gennem dem og skiller dem som moses med det røde hav. Lidt længere fremme kan man pludselig se en lille smule røg, der stiger op fra et eller andet sted i nærheden af vejen. Nogen er kørt galt. Grueligt galt. På landevejen er der et par voldsomme bremsespor på en 30 meters penge, der er ætset ind i asfalten og fører hen til bagenden af en bil, der ligger i grøften. Bilen er en rød volvo stationcar der nu ligger i grøften

af landevejen med havarilysed blinkende. Døren ved førersædet er piv åbent og der er blod på førersædet og forruden som om nogen har smadret hovedet ind i det da bilen kørte i grøften. Bilen selv er ikke i den bedste stand med forenden ødelagt i den højre side, et punkteret fordæk og en knækket hjulaksel. Der er ingen mennesker (eller zombier) i umiddelbar nærhed.

Det nemmeste i verden vil naturligvis være bare at køre forbi, og det er helt okay hvis spillerne bestemmer sig for det. Når de nærmer sig bilen, vil de kunne høre en svag hundegøen. Den kommer fra bagenden af bilen. Og hvis de stopper bussen og går tæt på forenden af bilen hører de en karakteristisk mumlen. Her er en zombie kilet fast mellem bilens smadrede forende og grøften. Det er en ældre mand, midt i halvtresserne iført blå praktiske overalls og en skovmandsskorte. Flere af spillerne (Ole blandt andet) vil kende ham som Gartner Poulsen, der har planteskolen lige i nærheden. *Havde* er måske et bedre ord, for gartner Poulsens underkæbe er tydeligvis brækket, der er et stort hul igennem kinden, og torso og underliv er indsmurt i blod og hænger sammen fordi rygraden samt indvolde endnu ikke er gået i to. Han er indsmurt i blod. Da den opdager mennesker (spillerne plus npc'er) begynder den at fægte vildt med armene efter dem og forsøger med al kraft at nå dem, komme hen til dem, bide dem, kradse dem, spise dem. Jo mere han rykker des mere for han revet kødet mellem torso og underliv over, samt indvolde og rygrad. Zombien er en sitting duck, ingen tvivl om det. Det vil være det letteste i verden at smadre et velplaceret boldtræ ind i flækken på ham, men med en zombie er der altid en risiko. Dog må de jo tænke på, at jo længere de venter med at køre noget ved den, des mere får den revet sig fri fra resten af kroppen.

I bagagerummet af bilen er der en schæfer hund i bur og den er ophidset. Meget ophidset, vild og frådende. Det er naturligvis synd for den, at den er låst inde i et bur, men prisen for at åbne er næsten med hundrede procent sikkerhed, at den angriber dig, hvilket resulterer i et stort åbent sår. Hunden er ikke zombieinficeret, det kan dyr ikke blive, men det ved spillerne jo ikke. Lad bare spillerne diskutere om de vil slippe den fri eller ej, men holder det på for længe så gå videre med zombien under bilen.

Nu kan spillerne have en hund, der er gået amok, at slås med eller ej, og mens hvem nu end det er, der står og kæmper med den (eller kigger på den i bur), kan man høre en lang sær mumlen og hvæsen, der lyder som om det kommer fra en der forsøger at tale men som mangler tungen, men virkelig anstrenger sig for at opnå noget med hele sin krop, i dette tilfælde nå mennesker og stille sin sult. Der er en zombie i nærheden (ikke den foran). Føreren af bilen er kommet tilbage.

Situationen er den, at føreren af bilen, en hundefører for politiet, kom kørende med sin hund i bur i bagagerummet og pludselig så gartner Poulsen gå midt i kørebanen, han kommer til at



pløje ham ned og lander i grøften. Han smadrer hovedet mod rattet (deraf blodet), men pga. af sikkerhedssele og airbag overlever han. Han løber nu over til gartneren (der allerede er zombie) for at hjælpe ham, men ender med at blive bidt i halsen. I panik løber han væk ind over marken, hvor han til sidst dør af blodmangel ikke langt fra bilen. Hurtigt derefter ankommer spilpersonerne og nu er ex-hundeføreren vågnet igen og hører klart og tydeligt blodets varme dunken og den kalder på ham. Gennem marken begynder han at marchere i direkte kurs mod spillerne. Hvis ikke spillerne har fået fingeren ud og gjort noget ved gartneren, så river han sig løs på ca. samme tid og begynder at mave sig frem mod dem. Og hvis du vil være rigtig ond og de ikke har været oppe at slås med hunden, så lad den bryde ud af buret. Du kan selvfølgelig også vælge at lade den angribe en af zombierne, da den måske har et urinstinkt, der siger, den at de er den største trussel. Måske er det en god idé, hvis spillerne er ved at være godt på røven.

Hvordan denne scene ender er op til jer, men der må gerne være et par bid (hunde og eller zombiebid) og måske er der røget en af pc'erne i svinget.

6. Manden på vejen

Midt på vejen går en mand, ja stavrer er måske et bedre ord. Han har blodpletet jagtbukser på med en åben armygrøn jakke. Med sin højre hånd holder sig til ansigtet, hvor han har en tydelig flænge i panden, hvor blodet pibler ud fra, og med den venstre holder han et jagtgevær. I det øjeblik han ser bussen, begynder han at skyde efter den med sin dobbeltløbede.

Manden er Nils Henrik, forhenværende cykelsmed og ivrig fritidsjæger. Det var dog ikke den bedste dag at vælge at gå på jagt. I skoven blev han overfaldet og kom kun lige akkurat derfra med livet i behold. Han løb ud over marken, men stødte kun på flere zombier. Nu er han endelig kommet til vejen og er blevet godt og grundig paranoid.

Nu skal der slås lidt terninger og spillerne kan vælge at tage den hurtige beslutning om at køre ham ned eller stoppe og forsøge at tale ham til fornuft. Når han hører dem tale, falder han lidt til ro (han har lagt mærke til at zombier kun mumler), men denne mand er mærket. Han bevæger sig i nervøse ryk, og øjnene flakker febrilsk rundt på udkig efter flere af *"dem der"*.

7. Tankstationen

På vejen står en tankstation. Ikke en af de smarte motorsvejsstationer med parkeringsplads til flere hundrede biler og oplyst af neonlys 24 timer i døgnet. Dette er en gammel faldefærdig gul murstensbygning med 3 nedslidte benzintanke foran. Det er lang tid siden, denne tank har haft sin storhedstid, men den holder stædigt ved og et skilt ved vejen fortæller mulige kunder at her er der stadig åben og benzin er *"billiger end så mange andre steder"*.

Udenfor står en Opel Kadet ved den ene benzintank, men der er ingen mennesker nær den. Fordøren er åben og motoren kører.

Hvis du vil have spillerne derind, kan du enten bede Ole kigge lidt på sin benzinforsyning. Eller du kan høre, om ikke folk er ved at blive lidt sultne. De har sikkert ikke fået noget at spise i

en god stund. Situationen er den at ejeren af bilen ligger inde på gulvet af benzinstationen, godt spist. Ekspedienten, en stort læs af en tøs, er for længst blevet zombieficeret og stavrer rundt i baglokalet.

Bilen udenfor er en godt brugt Opel Kadet på gule plader og rusten kæmper med den blå maling om at blive den mest markante farve (og er ved at vinde). På anlægget kører noget gammel D.A.D, mens askebægeret har brændt en cigaret helt ud for ikke så lang tid siden. Der er intet af værdi i bilen ud over en halv pakke røde prince, et bundt brændte cd'er, en krøllet arbejdsstrøje, samt et boldtræ.

Selve tankstationen er som før nævnt et gammelt nedslidt gult hus, men store vinduer dækket af diverse avis reklamer for dagsaviser med halvgamle overskrifter som *"RUSSISK TRAWLER STØDT PÅ GRUND VED ESBJERG"*, *"BIOLOGISK KRIGSFØRELSE?"*; *"TOP OPGØR: FC MIDTJYLLAND MØDER FCK"*, og andre tåbeligheder. Inden for er der en skranke, kølediske med sodavand, diverse småforbrugsvarer, reoler med chips, hylder med slik, kulørte magasiner og tyske film med titler som *"Lustige mädchen 14"*. Og midt på gulvet ligger et lig. Det vil sige liget ligger lidt over det hele. På ryggen ligger der resterne af en ung mand med maven sprættet op, nogle få indvolde hænger stadig fast ved torso. Benene mangler og ansigtet er underligt forvredet i et skrig der er endt med at kæben er trukket af led. Den højre hånd mangler kød på flere af fingrene som om de er blevet tygget på godt og grundigt. Det er ikke et kønt syn. Der er en indgang til baglokalet fra bag disken.



Der lyder et kort rabalder fra baglokalet som om noget vælter. Det er Susanna, tankpasseren, der indtil hun opdager spilpersonerne (eller en af npc'erne) vandrer formålsløst rundt i baglokalet. Hun er et kæmpe af en pige på godt 150 kilo rent flæsk iført et par sorte shorts og det, der engang var en hvid skjorte, men der nu mest er fyldt med kæmpe blod plamager. Hun har et stort åbent sår i halsen, som om nogen har flået den op, og hendes ene kind har nogle dybe rifter, der gør at man kan se indtil hendes tænder.

I det øjeblik hun hører så meget som en lyd inde fra kiosken, bevæger hun sig med stor præcision, kraft og fart lige mod hvem end og hvor end lyden kom fra. "Desværre" for hende er der en disk mellem hende og hendes mål, hvilket komplicerer ting, når man ikke er særligt motorisk velfungerende. Dette kan give spillerne tid til at

reagere. Mens de kæmper med sumo-zombien, vågner den unge mand på gulvet. Godt nok har han ingen ben, men han kan stadig mave sig frem i en overbevisende rasende fart. Lad kampen gå så længe i orker. Spillerne kan vinde, løbe væk eller ja, tabe. Vinder de kampen, så er der forsyninger til vejen. Gør de ikke, så er de på den.

Og uanset om de vinder eller ej, så kan folk jo stadig godt være bidt. Og folk der er bidt i forvejen kan godt gå hen og dø, blot for at vende tilbage på et eller andet tidspunkt.

Alternativ version

Nu er der en regel ved råk'n rål scenarier der hedder, at har vi en tankstation, så skal den jo også eksplodere. Ellers er det jo ikke rigtig råk'n rål. Så det må vi hellere, hvis du er til den slags.

Når spilkaraktererne & co. kommer vadene ud af tankstationen, kommer der en bil kørende i stor fart ned af vejen. Det er en pickup truck og føreren er i deep shit. Han forsøger at køre bilen samtidig med, at der hænger en zombie på ydersiden af døren ind af vinduet og forsøger at bide ham i armen, i struben, i skulderen, og for det ikke skal være løgn, så er der to zombier på ladet, der forsøger at få fat i den stakkels fører gennem bagruden. Manden bliver hevet i fra alle leder og kanter, og han kan ikke holde bilen lige på vejen. Med speederen i bund, drejer han skarpt ind mod tankstationen, mens blodet driver ned af ham, da en af zombierne bider hans strube op. Nu er det, det vil være anbefalelsesværdigt at være langt væk, for bilen ryger lige ind i tankstationens benzin standere og den blå brune Opel Kadet, med en kæmpe eksplosion som resultat. Eksplosionen og varmen bliver til en ildkugle der sviser dæk og blæser ruder ind, selv en bus kan blive rykket rundt. Og da den første eksplosion har lagt sig, kan I se levende fakler der stavrer rundt, indtil ilden koger deres hjerner til grød og de falder sammen.

Scener: Egebæk

Byen ligner ved første øjekast sig selv. Egebæk er ikke så stor og det, at der ingen mennesker på gaden, er ikke nødvendigvis et faresignal. Nødvendigvis. Men der er ingen på gaderne. Hverken levende eller døde. Sandheden er, at de døde er ved at tage for sig af retterne på alderdomshjemmet, og de levende (dem der er tilbage) har som rettroende kristne forskanset sig i kirken, i håb om at Gud vil høre deres bøn og redde dem.

8. Den hængte mands hus

Der er et hus ved en vej. Huset er et lille rødt murstens hus med forhave, hæk og en lille sti op til hoveddøren belagt med kedelige grå stenfliser. I vinduerne er der blomster og hvide gardiner, der er trukket for. Foran dette hus står en sort pick up truck. I bilen sidder en mand. Huset tilhører degnen og hans familie. Præsten kender ham udmærket. Det er denne degn der skulle have bilen repareret. Bilen står i garagen og er noget gammel lort, der ikke vil starte.

Mens bussen kører forbi kan de se at der på døren står skrevet med blod *"ENDEN ER NÆR"* og idet de kører forbi (eller standser) springer døren op. En stor mand kommer febrilsk ud, ser sig forvirret omkring og bukker sig ned mens han kaster op ud i en potteplante. Han fægter med armene og forsøger forgæves at fortælle sin makker i bilen noget, men bliver afbrudt af sin egen krops insisteren på at kaste op. Makkeren skynder sig ud af bilen og over til hans ven. Makkeren har et jagtgevær i den ene hånd.

De to mænd er Frederik (bedre kendt som fede) og Kenneth. Det er Frederik der står og kaster op. Der er en smule Gøg og Gokke som de står der, den ene stor og korpulent, den anden høj og slank. Kenneth vil forsøge vinke til bussen for at få dem til at stoppe. Hvis bussen stopper, vil de to gutter tage imod de nye med åbne arme i håbet om nye informationer og lidt hjælp.

Sagen er den, at degnen har taget sig selv af dage, men ikke før han har henrettet hele sin familie. Det vil sige, det startede med at konen blev inficeret først, angreb familien, da hun "gik over" og blev skudt af degnen, dog ikke før hun fik en god luns af hans ene arm. Han kunne ikke leve uden hende, så han bestemte sig for at tage en ende på det hele, inklusiv sine to sønner. Og det er det syn, Frederik lige er kommet fra. Det var et syn, hans mave ikke kunne forliges med.



Selve huset er en typisk murstens villa for den jævne familie med en gang, der går til stuen, hvor der er forbindelse til køkkenet og derefter bryggers. I gangen er der desuden toiletet, samt en trappe op til 1. sal, hvor der er endnu en gang, et toilet med bad og to værelser, det ene soveværelset for degnen og hans kone, det andet værelse for deres to sønner, Birger og Lasse på henholdsvis 3 og 5 år.

Med det samme man kommer ind i huset, kan man se, at tingene ikke er som de burde. Fra stuen er der en terrassedør ud til græsplænen bagved. Døren står pivåben med blod på håndtaget og på gulvet foran døren ligger, hvad der kun kan ligne et kvindelig. Hun ligger på ryggen, hendes hud er underlig grålig og hun har bidemærker på hendes ene skulder i et sår der er koaguleret for længe siden. Derudover mangler hun halvdelen af sin højre halvdel af ansigtet. Et godt gæt ville være at det er skudt af.

På børneværelset ligger de 2 sønner pænt i deres seng, der hver er malet rødt af blod. De er begge skudt på klods hold med et jagtgevær. Deres små kroppe har et stort åbent sår lige der hvor deres hjerte burde banke. Den tykke røde blod drypper tungt fra sengetæppet, der ikke kan have mere blod i sig. Det kan ikke være mange timer siden de døde...

Det skal lige siges at sønnerne *ikke* er inficerede med zombievirussen. De vil *ikke* komme tilbage fra de døde, da de ikke er blevet bidt, før de døde. Men det er der jo ingen, der behøver at fortælle spillerne.

I soveværelset hænger degnen. Han bestemte sig for at hænge sig i et godt reb slynget om en af tværbjælkerne her på første sal. Og han døde da også. Desværre var han inficeret, da han tog sig selv af dage, så nu hænger han som zombie og kan ikke komme ned. Så snart der er mennesker i nærheden, begynder han at knurre og forsøger at komme ned til dem ved at række hænderne ud og rive ud i den blå luft. Har spillerne et våben, er han et let mål, og det er da heller ikke meningen, at dette skal være en action scene. Forsøg hellere at få spillerne til at diskutere deres situation i det hele taget. Præsten kender ham, familien er slagtet, virussen dødelig, og her hænger en mand, der engang betød så meget for så mange.

9. Plejehjemmet

Egebæks alderdomshjem, Lykkebo, er et dejligt nymoderne boligkompleks med plads til over hundrede pensionister, der er alle i deres livs efterår. Her er der brede gange så kørestolen og gangstativet får råderum; der er elevator og rulletrapper, så de gamle ikke skal overanstreges med at gå hverken op eller ned; der er bingo banko tre gange om uge med en halv gris og en and som hovedpræmie; alle beboere har rengøringshjælp, besøgsven, sygeplejerske og alle de andre fornødenheder, der gør livet for en pensionist værd at leve. Desværre gik hr. Jensen fra tredje etage og blev bidt af sit barnebarn Gustav. Hr. Jensen bed så fru Sørensen og enkefru Krüger, der så også fik smag for kød. Det er nu over et døgn siden, og der er ikke mange beboere tilbage, levende altså. De fleste er samlet i bingohallen på første sal, hvor det først rigtig gik galt. En kvik pedel (der nu gemmer sig i kirken) fik låst salen, og zombierne er derfor nogenlunde samlet derinde. Der er kun enkle udenfor nummer. Lige nu vader zombierne i bingohallen rundt på må og få. Så længe de ikke kan høre, se eller lugte frisk kød, har de ingen retning at gå efter og vader lidt rundt. Er spillerne i nærheden begynder de til gengæld at gå mod lyden, også selvom der skulle være en dør i vejen. 150 zombier, der alle presser mod den samme dør, får den ned til sidst. Og derefter er det bedst at være langt væk.

Der er egentlig ikke nogen grund til at besøge Lykkebo, med mindre man hedder Lola og er goth. Hendes mormor sidder på alderdomshjemmet, men på nuværende tidspunkt er det nok lidt svært, at få spillerne til at sætte deres liv unødigt på spil. Det har de overlevet for længe til. Men Lola er ikke helt til at bide skeer med. Hun skal overtales, hvis det er meningen, hun ikke skal trave af sted. Måske mener betjenten (Kenny Mosgaard) af de stakkels pensionister da fortjener at blive reddet, eller noget andet håbløst. Det kan også bare være, at alle bliver enige om ikke at forlade bussen.

Tager de til Lykkebo, ser det fredeligt, men forladt ud. Lykkebo består af 2 bygninger, begge i 3 etager, med gang mellem de to bygninger på hver etage, naturligvis beskyttet mod vejr og vind. Den ene bygning er reception, køkken, bingohal, motionssal, svømmehal og alle de moderne fornødenheder et pensionist paradis kunne tænkes at have. Den anden bygning er selve lejlighederne, stoppet med blomster, udstoppede dyr, broderier, familiefotos af 700 børnebørn, Gregers og Den Gamle Fisker på væggen, gamle møbler og en lugt af kattepis.

Men ingen mennesker. De er alle enten zombificeret i bingohallen, eller barrikeret sig inde i kirken. Går man de fine brede rullestolsvenlige gange igennem, støder man på en zombie, der vandrer lidt rundt på må og få, mest af alt fordi den endnu ikke har fundet en udgang. Det er først når man, som før nævnt, kommer til bingosalen (der er små skilte rundt omkring, der kan lede én i rigtig retning) at lorten rammer ventilatoren. Åbner man døren står der 150 pensionist zombier, alle ganske sultne. Åbner man ikke døren, vil den blive brudt ned ikke så lang tid senere, da zombierne kan høre/lugte/mærke frisk kød på den anden side. Spillerne

kan sagtens løbe fra dem, men det ændrer ikke på det faktum, at de har sat 150 zombier fri.

10. Kirken

På en lille græsforhøjning midt i byen ligger Egebæk Kirke omringet af små hvide kors og gamle gravsten. Egebæk Kirke er en hvidkalket kirke, som de er set i så mange små flækker i Danmark. Et tårn der ringer i tide og utide, et skib med plads til godt de 100, et kor og et våbenhus. En todelt hovedindgang lavet af massivt egetræ, der nok skulle holde til lidt af hvert og en bagindgang, der er af knap så god standard. Der er få, men store vinduer, hvor lyset falder smukt gennem de tunge farvede glasstykker, der alle har forskellige motiver fra det nye testamente. Bag et spartansk alter hænger Guds Søn i al sin glorie på et stort



kors. I kirken har en lille flok mennesker søgt til flugt i håb om frelse på denne yderste dag. De er fem stykker, og indeholder pedellen Kurt fra plejehjemmet Lykkebo, graveren Anton og dennes assistent Thomas, enkefru Gerdes og hendes "nye" kæreste Gamle Birger.

Pedellen er en pilskaldet høj, mager mand et sted i fyrrerne. Han har et anstrengt senet udtryk over sig. Han stoler blindt på "*Pastoren*" (som han kalder Alfred) efter "*Pastoren*" fik ham ud af hans alkohol problem, ved at vise ham Guds vej. Nu er han en genfødt kristen af værste skuffe. **Anton** er graver på stedet og har det været det de sidste 50 år. Han har aldrig helt kunne se hvorfor det nu skulle ændres. Anton er nu godt de 70, lidt langsommere, men stadig stærk som en okse, så jobbet skal nok være hans de næste 10 år mere. **Thomas** er en ung knøs, ikke mere end godt de 18 somre. Han er ikke alt for knøv, men han har det også bedst med hårdt fysisk arbejde. Så skal han ikke tænke så meget. Men selvom han aldrig får en kandidatgrad (hvilket han heller ikke har andet end spot til overs for) er han ikke helt dum. Og så er han ikke blevet grimmere af hårdt arbejde og masser af sol (hvilket tøserne måske lægger mærke til). **Enkefru Gerdes** og **Gamle Birger** er begge ikke langt fra skindød. De er begge et godt stykke oppe i halvfemserne, men har fundet hinanden her i deres sidste tid, selv om de overhovedet ikke vil være ved, at de er et par. Nej nej. Enkefru sværger til sin afdøde ægtemand så længe nogen hører på, men hvisker noget andet til Birger, når de er alene. De er begge store tilhængere af Alfreds no-nonsense-linie.

Hvis ikke bussen er allerede er brudt sammen, vil nu være et fint tidspunkt for den at bryde ned. Og timet med 150 pensionerede zombier, der just har brudt døren til bingohallen (uanset om spillerne har været på plejehjemmet eller ej) og nu er på vej ned af hovedvejen, vil det være ret naturligt at søge tilflugt i Kirken. At Kirken er låst er ikke så mærkeligt, men at den også er barrikeret indefra, kan komme bag på præsten. Folkene indenfor er ikke meget for at åbne døren, og der skal seriøse talegaver til, før de bliver overbevist om at spilkaraktererne mm. ikke er "*helvedes yngel*", der bare venter på at overfalde dem i det øjeblik de åbner døren. Jo, folkene indenfor er meget rettroende kristne, men ikke særlig kloge på zombiernes manglende verbale evner og nok heller ikke de skarpeste knive i skoven, når alt kommer til alt. Men åbne skal de nok, dog gerne først når spillerne har råbt så højt, at den første flok udøde er på vej i deres retning og faretruende tæt på.

Du kan her eventuelt foreslå præsten, at han ikke ønsker "*bøssen*" indenfor i Guds hellige hus. Er Præsten stadig NPC, kan du bare vælge, at han skubber "*ham den ugudelig*" udenfor, lige inden han lukker døren. Er bøssen pc skal der selvfølgelig rasles lidt med en terninger, men bliver slaget lavt er det bare ærgerligt, Sonnyboy. Uanset om det lykkedes eller ej, skulle den lille manøvre nok skabe splid. Få gang i debatten, mens at zombierne stille, men sikkert, begynder at samle sig udenfor. Og at kirkeklokkerne begynder at ringe, giver blot zombierne endnu mere at gå efter.

Lad spillerne tage fat i debatten om, hvad de gør nu, om hvem der har lov at leve, hvem der bestemmer hvad og hvorfor, og om de ikke bare er fanget som mus i en fælde. Præsten er ikke helt ved sine fulde fem og bakket op af sine fem sognebørn, er han hverken til at hugge eller stikke i. Det er dommedag, den yderste dag, her fårene bliver skilt fra bukkene, og alt andet bibelsk pladder du kan komme af sted med (eller du kan få en spiller til at kaste sig ud

i). Der skal helst være blod på tanden, mens kirken omringes, glas splintres og døren begynder at knage ovenpå de mange udøde der forsøger at komme ind.

Måske kommer spilkaraktererne til en eller anden status quo, hvor hver man holder på sit og aldrig de to skal mødes. Giv dem i dette tilfælde en pause, et pusterum. Mens kirken er omringet, døren så småt er ved at give op, lader du spillerne vide at dette er enden. Giv dem en chance for at sige det, de virkelig har på hjertet. Er der et sidste farvel gemt i dem, en bøn til de højere magter, et uforbeholdet had der skal komme til udtryk, eller en kærlighedserklæring der skal luftes, så er det sidste chance. Verden ramler ned om ørerne på dem, og der er intet de kan gøre ved det.

Døren bliver brudt ned og zombierne vælter ind.

Alternativ slutning

Og sådan kunne dette scenarie snildt ende (og det er du da velkommen til at gøre, hvis det virker som en passende slutning), men hele verden er ikke nødvendigvis helt faldet fra hinanden.

Som et tegn fra højere magter kan folkene i kirken, mens de desperat kæmper mod de første zombier eller blot giver op og lade sig overfalde, mens de beder en sidste bøn, høre lyden af geværskud. Og det mange af dem. Det er hæren, der kommer de stakkels indestængte til undsætning. Helt præcist er det styrken fra Ribe afspærringen. Du må selv om, om du vil lave en stor slagscene, eller blot fortælle "*I bliver reddet*" og derefter lige gøre status på, hvem der rent faktisk overlevede angrebet. Herefter taler en noget desillusioneret Sergent Kofoed Sørensen til de overlevende.

Han kan fortælle at nej, de er *ikke* en kæmpe styrke, der nu har jagtet og dræbt alle zombier i hele det danske kongerige. Situationen er *ikke* under kontrol. De blev simpelthen for pressede ved deres vejspærring og måtte trække sig tilbage. Under deres retræte kom de nu til Eghebæk og faldt over Kirken. Længere er den ikke. Der er ingen kontakt med omverdenen. De har ingen kontakt med HQ nogensteder, og som det ser ud nu, står Danmark ikke til at redde. Slaget er ovre. Vi har tabt.

11. Efterskrift

Zombie invasionen er begyndt. Store dele af Danmark er allerede faldet og gud ved hvor meget af Europa. For slet ikke at snakke om resten verden. En krig er startet. Ikke mod muslimerne, ikke mod de røde, ikke mod en nation eller en koalition af nationer: Krigen er mod en helt ny race. En race, der truer med at trække hele vores verden lige lukt ned i helvede. Verdenskrig Z som Zombie er lige begyndt.

... fortsættes næste år i **Zombies DK: Verdenskrig Z**.



Scener: Extra

12. Line dør

Line, der startede med at være bidt, er endelig død i bussen af hendes sår, hvilket naturligvis ikke er noget Lars tager særligt pænt. Han prøver at ruske i hende, råbe af hende, slå hende, ae hende, kysse hende, give hende mund til mund. Intet lykkedes. Forsøger andre at hjælpe hende eller forsøge at tale ham til ro eller få hende ud af bussen (zombier er ikke særligt gode at have ombord på bussen), vil han gå helt bananas. *"I RØR HENDE IKKE!! Hun er min elskede. Og det er jeres*

skyld alle sammen. vi ville bare være lykkelige, men nej, det ku vi ikke få lov til". Hvis spilpersonerne har gjort nogle dårlige valg indtil nu, skal han nok gøre dem opmærksom på det, og beskyldte dem for at alt er gået galt. Men slippe hende, det vil han ikke.

Lad situationen eskalere så længe det nu kan lade sig gøre. Hvis spillerne ikke gør noget, så sidder Lars med hende knugende til sig, lige indtil hun vågner igen, hvilket er ca. nogle timer efter hun er død, eller når det nu passer dig og historien.

13. Homoseksualitet er en synd!

Der er en homoseksuel, Kristian, ombord på bussen, hvilket jo er fint nok, hvis det ikke lige var fordi Egebæk præsten, Alfred Jørgensen, hører til det svært ortodokse, når det kommer til religion og seksualitet. Denne dommedag, denne guds straf, er bragt på os pga. af mænds synd med hinanden. Det er guds straf, fordi vi har været for tolerante overfor bøsserne og deres modbydelige korpulering, der er mod alt, hvad der er naturligt og helligt. Og det skal Kristian selvfølgelig have at vide. Om disse npc'er nu varetages af en eller flere spillere er fint nok. Hvis ikke kan du jo se om, du kan få en spilkarakter til at stoppe skænderiet, der hurtigt kan udvikle sig til en ubehagelig affære. Forestil dig præsten stå med en kniv på Kristians strube, mens han formaner alle rettroende at stå til side, mens han vil "ofre" denne hedning, denne godsbespotter, til de højere magter.

14. Bodyguards

De to bodyguards, forlægger Bjarne sendte af sted, er endelig nået frem til den der lorte flække in the middle of nowhere, og er ret så glade for at se mennesker, levende mennesker altså. Og hvis Benjamin er i live, er de endnu mere glade. De to bodyguards er naturligvis typerne, der aldrig viser, hvornår de er glade og hvornår de er sure, så et lille tick ved øjnene er den eneste måde, man kan se, når de skifter humør i deres sten ansigter. De er heller ikke

helt til at spørge med. De har en mission og de har tænkt sig at gennemføre den. Missionen er at få Benjamin og hans bog sikkert til København. Kan Benjamin ikke komme sikkert til København, så ville forlæggeren også godt nøjes med kun bogen. Der er bare det problem, at den ene tydeligvis er blevet bidt. Han har en forbindelse på venstre arm, og den er frisk. Spørger man, kan man godt få et kort svar, hvor han mumler noget med at løbe ind i *"fjendtligsindede"* og at de er *"eliminerede"* nu.

Om Dupont og Dupond her direkte vil kidnappe Benjamin over i en bil (den kan være løbet tør for benzin), eller om de blot tager bogen fra ham og skrider, eller om de tager med i bussen, er op til dig eller spillerne. Bodyguardene er i hvert fald hverken til at hugge eller stikke i. Så hvis de tager med bussen, er det under strenge ordre om at køre mod *"KBH HQ"*. De to gutter er selvfølgelig bevæbnede.

15. Bussen

Bussen er en gammel travet af en landbus, med de godt 40 slidte sæder i et usmageligt slidt mønster, en midtergang, stopknapper hvor hver anden virker, askebægre selv om busserne har været røgfrie de sidste 25 år og vinduer, der er fra før sikkerhedsglas blev moderne. Bussens tophastighed er ikke høj og motoren har set sine bedre dage. Både ruten bussen kører og bussen selv er et levn fra fortiden, de er passé. Med sine slidte gule farve og nummer 56 Ribe-Egebæk rute, er det bare et spørgsmål om tid før bussen bliver udskiftet med noget bedre og ruten sparet væk.

Derudover er bussen et helle for vores stakkels hovedpersoner og de andre npc'er. Det er en stakket frist, et otium, hvor alle kan ånde frit, så længe der er benzin på, så længe motoren kører, så længe zombierne er udenfor og vores helte indenfor. Af samme grund er der et væld af små ting, der kan ske med spilkarakterernes lille redningsflåde.

Ting som du som spiller kan smide ind i en i forvejen håbløs situation:

1. Bilen punkterer. Selvfølgelig på et dårligt tidspunkt, hvor de er i god fart.
2. Bilen løber tør for benzin/olie/strøm you name it. Ikke fedt at være strandet in the middle of nowhere.
3. Døren går i baglås og kan ikke lukkes op. Når den så er åbnet (smadret op eller noget) kan den naturligvis ikke lukkes igen, hvilket giver zombierne direkte adgang.
4. Ruder kan knuses ved uheldig kontakt med forskellige ting så som zombier, sten, skud etc. Endnu et adgangssted.
5. Speederen kan sætte sig fast. Gerne i et befolket område.
6. Bremsen kan gå i stykker, både den mekaniske og den hydrauliske (fodbremse og håndbremse) måske bare ikke på en gang. På vej ned af bakke?
7. Båthornet sætter sig fast. Det er ikke en særlig godt ting hvis der er zombier i området, efter som deres sanser er mere determineret af hørelse og lugt end syn alene.
8. Find selv på flere.

Måske skulle du bare give spillerne en 8-sidet terning fra tid til anden og sige rul. Så er det op til dem at forklare, hvad det lige er der sker med deres yderst ustabile transport middel.

Listen skal helst gøres til en måde, at binde de forskellige scener sammen. Der er jo ingen der siger, at fordi de er strandet i ingenmandsland, at der så kommer 10 zombier vadende. Det kan der måske komme den første gang, hvilket bare gør det hele så meget værre, når bussen så bryder ned gang nummer to. Spillerne vil stå på nakken af hinanden for at få lortet fikset og forvente et angreb, men lad være med at give dem det. Lad dem hellere skændes over det gamle lort, busselskabet har valgt at kalde et køreklart transportmiddel. Smid npc'erne ind i skænderierne, og lad dem slå sig selv i hovedet lidt før bussen endnu engang er klar til brug igen. Mens de skændes, må du da godt gøre dem opmærksom på, at de kan se vraltende skikkelser et stykke ude på marken, der begynder at gå ind mod dem. Zombier er langsomme, men det kan det også være at reparere en bus, der er skindød. Lad dem nå det i sidste sekund og få dem af sted mod næste katastrofe.

På den anden side skal det heller ikke være sådan at bussen falder fra hinanden hver gang spil karaktererne begynder at køre op af bakke. Bussen kan sagtens det ene øjeblik være som en sejlivet gammel kælling for i næste scene at ømskindet som prinsessen på ærten. Find hvad der passer til situationen.

