

# Basick Zombi SAMMENHOLDET

Et splatterhumor-scenarie af Adam Fridal Illemann

“Jeg forsikrer dem fru Stauning, der må være tale om en misforståelse” nærmest pøb den svedende overlæge ned i telefonen, imens hans fingre nervøst fumlede med ledningen, “dette er aldrig sket før, der...Ja. Jeg forstår...Deres søns lig kan jo ikke bare være forsvundet fra hospitalets kølerum... jeg ved det. Vi bekl..Ja...Jah...Nej ... Undskyld...Vi skal nok finde det...”

Et helt andet sted var Fru Staunings afdøde søn ved at sætte sin arm fast til skulderen med en Black & Decker sømpistol, men skidtet blev ved med at falde af. Han gryntede irriteret og pløkkede endnu et ni-tommer søm ind i skulderen...



Om systemet:

## Vold:

Systemet er totalt baSick, og dog er der lige en enkel særregel:

En Zombie har ikke hitpoints, men derimod sammenholdspoint. Hver gang en zombie mister sammenholdspoint sker der et eller andet splattet, det kan være at den mister en finger, en arm, hovedet eller måske bare flækker bækket, kun din fantasi sætter grænser. Den eneste måde hvorpå en Zombie kan få sammenholdspoint igen, er ved at indtage hjerner. Men zombieerne kan ikke "heale" deres afrevne lemmer, dem må de prøve at fastgøre så godt de kan, med ståltråd, sømpistoler og gaffatape! Så længe det afrevne lem er i kontakt med kroppen, funge-

Hovedet kan dog sagtens fungere normalt selvom det er frigjort fra kroppen (derimod løber kroppen naturligvis rundt og opfører sig fjollet hvis den mangler hovedet).

**Det Himmelske Vagtværn:** Vagtværnet bliver tilkaldt hvis der er nogen af funktionærerne har problemer med deres klienter. De patruljere korridorerne i Himlen og står vagt de steder hvor det ikke er tilladt at gå ind. Hovedparten af vagtværnet er rekrutteret fra afdøde dørmænd og voldsmænd som kun er alt for glade for at kunne fortsætte deres primitive levned efter døden. Derfor er de fleste vagtmænd ret uintelligente og forstår kun simple ordre som: "Stå vagt", "før denne man bort" og "tæv lige noget fornuft ind i denne genstridige klient".

Vagtmændene er bevæbnet med en næsten lige så absurd stor politistav som stormtropperne.

**Færdigheder:** Parere ordre: 55%, Vold: 75%. Skadebonus: 1d3, SP: 13.

re det normalt, ellers ligger det bare og spræller. Hovedet kan dog sagtens fungere normalt selvom det er frigjort fra kroppen (derimod løber kroppen naturligvis rundt og opfører sig fjollet hvis den mangler hovedet).

En zombie kan kun miste det sidste sammenholdspoint ved at få knust hjernen (med andre ord: De kan splittes fuldstændigt ad, men stadig være i "live").

Hvad våben gør i skade er helt op til dig som ZombieMaster. Man ved aldrig hvad de kære spillere finder på at bruge som voldsredskaber, så jeg vil ikke forsøge at gætte.

## Spilstart: Himlen (onsdag d. 29 Januar 1997)

Spillerne bevæger sig igennem mørke, i en virkelig drømmeagtig tilstand, de føler ingen smerte længere og de kan ikke rigtig fornemme deres krop. Pludselig begynder de at skimte en lysplet i mørket. Denne bliver større og kraftigere, indtil de opdager at de bevæger sig i en tunnel, en tunnel med et blændende hvidt lys for enden.

Det viser sig at være en rulletrappe der fører dem op imod det skærrerende lys. De bliver opmærksomme på, at der er andre skikkelser omkring dem, skikkelser som også kører op af den rullende trappe (dette er de andre spillere). Trappen ender ved en stor svingdør, over denne er der et kraftigt hvidt neonskilt der forkynder; "Himlen: ventesal 34", det er åbenbart dette skilt som oplyste tunnelen.

Rummet bag døren ligner mest af alt ventesalen på en banegård. Langs væggene er der bænkerækker og modsat svingdøren er der en dobbeltdør i materet

glas, over døren hænger et stor håndmalet skilt hvorpå der står skrevet: "VENT". Bagved døren lyder den umiskendelige lyd af larmen fra gammeldags skrivemaskiner.

Når spillerne ser ned af sig selv opdager de, at de ikke har nogen synlige skavanker, det er som om deres voldsomme død slet ikke har mærket deres kroppe.

Efter lidt tid går svingdøren op og ind kommer en lille bleg mand i et kedeligt gråt jakkesæt. Hvis spillerne spørger ham hvornår det er deres tur, kigger manden vredt på dem og peger på "VENT" skiltet, derefter forsvinder han igen.

Endelige bliver det dog spillernes tur, og en bleg mand i et kedeligt gråt jakkesæt henvender sig til dem og beder dem følge med ham. Manden fører dem igennem døren og ind i noget der mest af alt ligner et gigantisk kontorlokale, hvor hundreder og atter hundreder af gråklædte mennesker, både kvinder og mænd, sidder og arbejder ved hver deres lille skrivebord.

Hvis nogen af spillerne spørger hvor de er, vil den grå mand svare: "I Himlen, naturligvis!". Alle andre spørgsmål vil blive besvaret med: "Det kan jeg ikke udtale mig om" eller: "Det vil Sakariasen kunne svare dem på!".

Den grå mand fører spillerne videre ind i en labyrint af gange, korridorer og andre kontorsale, så de til sidst føler sig fuldstændig overvældet af dette tilsyneladende endeløse kompleks.

Til sidst stopper han ved en smal sort dør med et skilt der forkynder nummeret 237, døren befinder sig i en ret øde og mørk korridor.

"Sakariasen vil tale med dem nu", forkynder deres grå guide, og forsvinder så ned af en anden korridor.

## Mødet med Sakariasen:

Sakariasens kontor er lille og utroligt smalt, det er møbleret med en stol og et stål skrivebord, hvorpå der står en gammel skrivemaskine.

Han præsenterer sig som deres fælles skytsengel og beder dem om at være meget samarbejdsvillige, da han har haft en meget stresset dag. Hvis nogen af spillerne antyder, at han ikke har gjort sit arbejde som







skytsengel, bliver han ildrød i hovedet og svarer vredt med en blanding af beskyldninger og dårlige undskyldninger.

Han beder derefter spillerne hver især at opgive deres alder, fulde navn, sidste bopæl, arbejdsplads og til sidst dødsårsag (han vil, hvis spilleren ikke selv kommer ind på det, indskyde syrlige bemærkninger som: "Og jeg forstår de blev kørt ned af en gummiged?"). Hvis nogle af spillerne begynder at svare ham igen eller bliver decideret voldelige, gør han dem venligt opmærksomme på at det er ham, Sakariasen, der bestemmer om de kan blive i Himlen eller skal sendes til Helvede.

Dernæst sidder han og rasler med nogle papirer, kigger surt på spillerne, og stempler så dokumenterne "Godkendt" og siger så: "I er hermed optaget i Himlen, i vil snart få tildelt jeres poster, men først er der en del papirarbejde der skal ordnes". Herpå giver han dem et stemplet dokument, som han beder dem udfylde og aflevere ved skranke 457c. Hvis de ikke forsvinder, siger han surt: "I kan gå!". Hvis nogle af spillerne spørger hvor skranke 457c ligger, sukker Sakariasen opgivende: "Følg skiltene". Når spillerne først har forladt Sakariasens kontor er det så godt som umuligt for dem at finde det igen.

### Skranke 457c:

Når spillerne endelig finder skranken (skiltningen i Himlen er totalt kaotisk og når de spørger om vej får de kun uforståelige eller ingen svar) står her endnu en mand klædt i gråt, som tager imod deres papirer, kigger dem overfladisk igennem, arkiverer dem og giver spillerne nogle nye dokumenter der skal udfyldes og afleveres ved skranke 1267d ...

### Skranke 1267d:

Her for spillerne at vide at de har begået en fejl (det må jo være deres skyld, eftersom der ikke opstår fejl i Himlen) og at de skal henvende sig ved skranke 23a.

### Skranke 23a:

Når spillerne langt om længe finder frem til denne skranke får de at vide at der mangler et stempel på deres dokument og at de bliver nødt til at henvende sig ved skranke 457c igen for at få ordnet dette...

Når spillerne så endelig vender tilbage og afleverer det stemplede dokument, får de et nyt stempel og besked om at henvende sig i lokale 125r. (Nu er de sikkert også ved at blive en anelse gnavne).

### Lokale 125r:

Da spillerne træder ind i dette store rum, er det første de ser noget der mest af alt ligner en stor dykkerklokke, hvortil der er forbundet et utal af rør og ledninger. Spillerne bliver modtaget af nogle små skaldede mænd i orange kjortler, der nikker og smiler og tager imod spillerernes dokumenter. Herefter føres spil-

**H.E.T. (Himlens Efterretnings Tjeneste):**  
H.E.T. arbejder, i modsætning til det Himmelske Vagtværn, både inden og udenfor Himlen og de personer som er ansat i H.E.T. er også gennemsnitligt langt kløgtigere end deres kolleger i vagtværnet.  
Det er også H.E.T. agenter der bliver sendt til jorden for at finde eventuelle bortløbne klienter. H.E.T. agenter er altid klædt i sor-

skiltningen i Himlen er totalt kaotisk og når de spørger om vej får de kun uforståelige eller ingen svar

lerne over imod "dykkerklokken". Hvis de prøver at gøre modstand peger de små skaldede mænd på de udfyldte dokumenter, nikker og smiler og peger imod dykkerklokken. Hvis spillerne stadig modsætter sig tilkaldes vagten og de bliver brutalt skubbet ind i klokken. Døren bliver boltet bag dem og spillerne befinder sig nu i et lillebitte rum med glatte vægge. Der er et lille vindue i døren og en af spillerne for igennem denne øje på et skilt der hænger over indgangsdøren hvorpå står skrevet: "REINKARNATIONSNUM 125r". Der sidder også et lille skilt inden i maskinen hvorpå der står:

Fare!  
kun buddhister må benytte reinkarnationsmaskinen. For alle andre former for troende er processen ekstrem farlig og forbundet med uforudsigelige konsekvenser

Spillerne kan råbe og skrike alt det de vil, men reinkarnationsmaskinen er fuldstændig lydisoleret. Pludselig begynder maskinen at vibrere og med et befinder alle spillerne sig i et iskoldt mørke....

te uniformer med dertil hørende knæstøvler og kasket.

De er som regel bevæbnede og er specielt trænedte til nærkamp. Alle de våben agenterne bærer er velsignet af Ledelsen selv og kan derfor såre ethvert tænkeligt væsen.

H.E.T. har ingen beføjelser overhovedet når det gælder almindelige levende. H.E.T. agenter udstationeret på jorden er usynlige overfor almindelige mennesker.

**Færdigheder:** Årvågenhed: 80%, Snige: 60%, Undvig: 60%, Vold: 80%. Skadebonus: 1d4, SP: 17.



**H.E.T. Stormtropper:**  
 H.E.T. har beføjelse til at kalde deres frygtede stormtropper ind til enhver tid de føler at en situation kræver det.  
 Stormtropperne arbejder altid i grupper på mindst halvtreds mand, de er altid i kampuniform med hjelm og plexiglas skjold. De er bevæbnet med en absurd stor politistav.  
 Stormtropper er også usynlige overfor almindelige mennesker.  
**Færdigheder:** Parere ordre: 90%, Vold: 75%.  
 Skadebonus: 1d3, SP: 14.



## ZOMBIE TIME! (Torsdag d. 30 Januar)

Spillerne opdager nu til deres skræk at de befinder sig i et lillebitte rum på størrelse med en kiste (køleboksene i kælderens på Rigshospitalet). Men samtidig føler de sig utroligt sløve og det er svært for dem at tænke klart. Efter en del spark går lågerne op og spillerne kan kravle ud. I det blege lys ser spillerne nu deres ( nøgne) døde kroppe, forfærdeligt skæmmet af deres forskellige skader (skud huller, mærker fra bildæk etc.) og flere er også blevet obduceret. Selvom situationen er afskyvækkende, føler spillerne den

Hvis en af spillerne også køber ham en kold øl, vil denne person have vundet sig en ven for livet.

drømmeagtig og uvirkelig, hvilket måske også er grunden til de ikke mister forstanden ...

Enhver handling kræver den yderste anstrengelse, bare det at holde balancen er nær umuligt.

Nu tager spillerne måske flugten, ellers begynder de at vade rundt på hospitalet og skabe kaos. Men nu er spillerne blevet opmærksomme på, at de er sultne, meget sultne; når duften af hjerne (den første den bedste forbigående) møder deres næsebor går zombierne amok og kaster sig over den uheldige for at stille deres sult ...Velbekomme.

Efter at have indtaget hjerne vender en del af spillernes fornuft tilbage, men du bør gøre det klart for dem at de hver især kun er en skygge af deres gamle jeg.

## I: Gensyn med Sakariasen

Når du syntes spillerne har moret sig nok med at sprede skræk og rædsel vil det være tid til et gensyn med Sakariasen. Han kontakter han dem hvor de end måtte være.

Sakariasens entré er altid ledsaget af et blændende hvidt lys og en disharmonisk fanfare fra et usynligt horn.

Den lille fede engel kommer smilende frem imod spillerne mens han siger "beroligende" ting som; "bare rolig, jeg kommer med fred" og; "gør nu ikke noget overilet, det skal nok gå alt sammen".

Sakarinsen er kommet for at hente spillerne så de kan komme for en dommer i Himlen (og sendt lige ned i Helvede), de har jo myrdet folk OG ladet sig gøre til zombier! Han har meget svært ved at skjule hvilken skæbne der venter dem, så spillerne bliver givet meget hurtigt modvillige.

Hvis (når) spilleren bliver tilstrækkeligt trætte af at høre på Sakarinsens ævl og beslutter sig for at angribe ham, får de sig en ubehagelig overraskelse. For lige som de skal til at kaste sig over Sakarinsen for at flå

ham i småstykker, knipser han med fingrene og bliver dermed "uden substans", dvs. at det er umuligt at skade eller få fat i ham på nogen som helst måde. Han ler hånligt af spillerne og gør dem opmærksomme på at ingen kan skade en engel og snerrer dernæst noget om at han skal sætte H.E.T. i hælene på dem og forsvinder så.

## II: En Hjælpende Hånd

Snart efter Sakariasens er forsvundet træffer spillerne Jensen. Hvor og hvordan han gør sin entré er op til dig. De kan også møde ham tilfældigt, men han ved under alle omstændigheder hvem spillerne er.

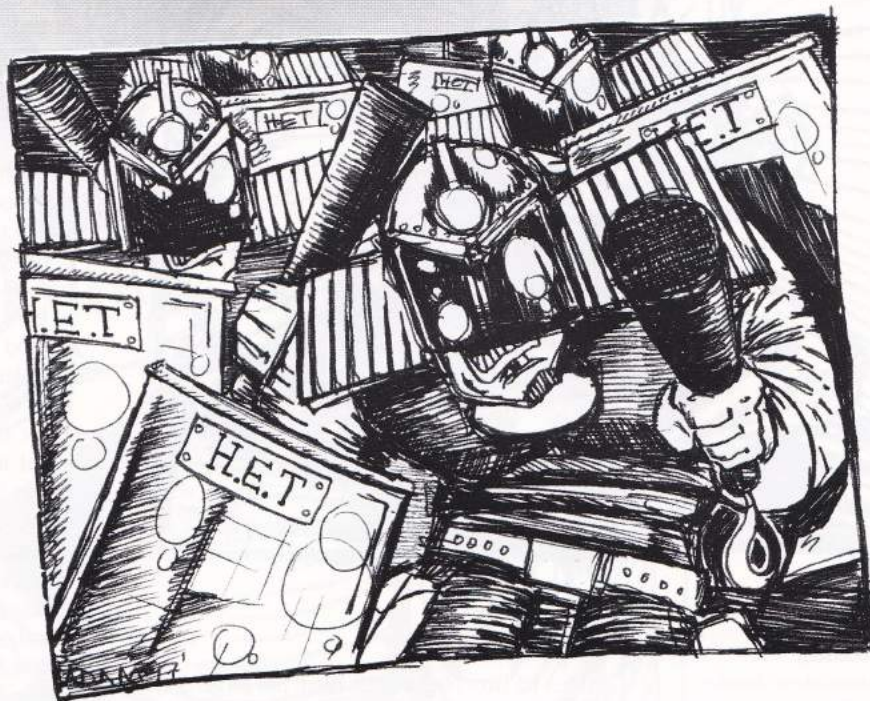
Jensen præsenterer sig som freelance engel og fortæller spillerne, at han ikke er ansat i Himlen, men at han derimod modarbejder den så meget han formår.

Grunden til Jensen kender til spillerne, er at han, igennem en af sine kontakter i Himlen, har overhørt Sakariasen fortælle H.E.T. om de bortløbne klienter og han er her for at advare spillerne. Jensen er i den henseende fuldt ud på spillernes side og vil besvare alle deres spørgsmål så godt han kan. Han vil især blive snakkesalig hvis der er en af spillerne der vil gøre ham den tjeneste at købe ham en dåse "7 Reserve" tobak, da han jo ikke er synlig for almindelige folk og derfor ikke kan købe det selv (og han vil meget nødig stjæle, han er jo en engel). Staklen har været uden tobak til sin pibe i flere uger nu og er begyndt at kunne mærke det. Hvis en af spillerne også køber ham en kold øl, vil denne person have vundet sig en ven for livet.

Jensen ved at der er nogle "fortabte" som er vendt tilbage til livet, men han har ingen idé om hvordan (småengle kun har meget begrænset adgang til information i Himlen). Han er dog sikker på at engle højere oppe i hierarkiet vil sidde inde med oplysninger herom. Jensen ved at en engel ved navn Jørgen Gyldenløv tit tager til København for, vistnok, at besøge sin (levende) familie, men han ved ikke hvor



han har langt filtret hår med  
et blomstret pandebånd, er  
iført trompetbukser og en  
hjemmestrikket sweater



det er. Han minder også spillerne om (hvis de da ikke selv husker at spørge om det) at engle ikke kan røres af noget angreb, på grund af deres særlige "evner". Men Jensen fortæller dem også at der er et gammelt ordsprog blandt engle der lyder:

*"Tag dig i agt for dem der kaster onde øjne, står du dem i vejen kan du miste din englekraft"*

Jensen er ikke helt sikker på hvad det betyder, men han har altid taget sig i agt for folk med alt for bryske blikke. Hvis spillerne ikke har opført sig helt tåbeligt over Jensen, giver han dem sit kort og siger de bare kan ringe hvis der er noget han kan hjælpe med.

### III: Et gammelt ordsprog:

Måske er ordsproget ikke et spor spillerne vil følge og det er også helt fint, så må de jo bare selv fortolke ordsproget og hvis de finder på noget rigtigt snedigt, så lad det lykkedes for dem. Men hvis de bruger lidt tid, vil det hurtigt blive klart at det ikke er svært at finde hvad de søger efter. I sagnet fortælles om en ond herremand som gør en guds engel magtesløs ved at "kaste onde øjne på ham" (han kaster gedebukkeøjne på englen).

### IV: På gedebukke jagt:

Når spillerne har fundet sagnet om "de onde øjne" vil der sikkert ikke gå lang tid før de beslutter sig til at gå ud og finde sig nogle gedebukke de kan lemlæste. Hvor gør man det i København? Et muligt sted ville være zoologisk have. Det kan også tænkes at spillerne får andre smarte indfald til hvor de kan finde deres ged, være det sig en bondegård i Smørum Nedre, eller noget helt tredje.

I denne del er der rig mulighed for at lade spillerne blive jaget af sure bondemænd, gale dyrepassere og/eller en børnehave der ikke vil have at de slemme mænd (og en kvinde) løber afsted med en af deres "kælegeder".

### V: Jagten på Jørgen:

At finde Jørgen Gyldenløvs slægtninge er ikke noget større problem (Gyldenløv er et ret særpræget efternavn), hvis spillerne slår op i "de hvide sider" står her kun 2 personer med efternavnet Gyldenløv:

Grete Yvonne Gyldenløv  
c/o: Dronning Ingrid's Hjem  
Carl Jacobsensvej 6A.  
Valby

Donny Gyldenløv.  
Sandbjerggade 17 st th  
København N

Hvis spillerne tager ud til Donnys adresse, er der en midaldrende mand som åbner døren, han har langt filtret hår med et blomstret pandebånd, er iført trompetbukser en hjemmestrikket sweater med et motiv der mest af alt ligner 16 små lyserøde pingviner der danser om et fældet juletræ. Donny er alt for skæv til at deltage i nogen form for sammenhængende dialog og han er absolut ikke beslægtet med Jørgen Gyldenløv (Donny fik i '69 ændret sit navn fra Henriksen til Gyldenløv, fordi han syntes det kunne være syret).

### Hjerner:

For at opretholde deres ugudelige eksistens må Zombier æde hjerner, friske hjerner, så de kan nyde godt af den store energi nexus som findes her. Hvis Zombien ikke forærer hjerner med jævne mellemrum, vil den først blive sløv og miste den sidste del af sin menneskelige intelligens. Den vil blive til et væsen som kun kan vade formålsløst rundt og kaste sig over den første og den bedste for at stille sin sult. Hvis zombien bliver ved med ikke at spise vil den snart synke sammen og "dø" igen. Hjerner der har været døde i lang tid (frosne fx) indeholder ingen næring for zombierne.

Spilteknisk får en zombie ét Sammenholdspoint igen for hver hjernehalvdel den spiser.





#### Ledelsen:

Menneskene kender Ledelsen under navne: Vorherre, Gud, Allah, Jehova, Jesus, Elvis, Wanka-tanka, Buddha, etc. Ledelsen er den øverste myndighed i Himlen alle er underordnet den. At Ledelsen skulle bestå af en enkelt man er dog højst usandsynligt.

Men på Dronning Ingrid's Hjem bor Jørgens søster, hun er efterhånden en gammel dame, fuldstændig døv, næsten blind og en pokkers hård bridgespiller.

#### VI: Besøg På Plejehjemmet:

Når spillerne har fået fat i øjnene, er deres næste punkt på programmet naturligvis at opsøge en engel og de er jo (forhåbentlig) klar over at der befinder sig en sådan på Dronning Ingrid's Plejehjem i Valby. Så afsted til Valby...

Da de træder ind i plejehjemmet strømmer den

..absolut ægte griseøjne, som nemt vil kunne anskaffes hos din lokale slagter...

hæslige danske slagter; "Lille Sommerfugl" dem i møde. Gør det helt klart for spillerne, at lyden er næsten uudholdelig. Hvis det ikke var fordi at de gamle så ofte bliver besøgt af en engel, var de ganske givet blevet skingrende sindssyge allesammen.

Englen, Jørgen Gyldenløv, går rundt blandt de gamle med hovedet på skrå, smiler kærligt til dem og klapper dem lidt på deres gamle rynkede hoveder. Han tager sig særligt kærligt af sin søster.

Spillerne har måske lagt en slagplan, eller måske kommer de bare stormende ind på plejehjemmet og begynder at smide gedeøjne efter den harmløse

engel. Hvad end de gør er det nu tid til en smule live roleplay...

Spillerne får nu udleveret ... deres gedebukkeøjne! Her i form af absolut ægte griseøjne, som nemt vil kunne anskaffes hos din lokale slagter (erstatninger kan fremstilles af våd køkkenrulle, men det er for tøsedrenge). Tegn silhuetten af en engel på et stykke papir og hæng den op på væggen, bed derefter de personer der i spillet har tænkt sig at kaste øjnene efter englen om at rejse sig fra deres pladser og tage et gedeøje hver og derefter stille sig 2-3 meter væk fra tegningen. Når de så i spillet kommer ind i de gamles "værerum" og ser englen, er det tid til at kyle øjne efter tegningen af englen. De bliver nødt til at ramme ham første gang, ellers kan det jo være han når at flygte! Det bliver ikke noget problem at se om man har ramt, for de snaskede øjne skal nok lave et fugtigt mærke på tegningen.

Når (hvis) spillerne har ramt Jørgen, er det som om han bliver ramt af et pistolskud, han flyver hen over et bord, hvor to gamle sidder og spiller dam og bræger ind i væggen mens hans glorie triller hen af gulvet. Herfra er det ikke noget problem at overmande ham. Men husk at ligeså snart øjnene rammer englen bliver han synlig for de gamle (og spillerne har jo været til at se hele tiden!) så der bliver en hel del påstyr.

Jørgens hemmelighed: Hvordan spillerne får de oplysninger de har brug for fra Jørgen, ja, det er jo deres problem, men Jørgen er ikke nogen stærk mand og hvis nogen begynder at true ham, begynder han straks at fortælle dem alt hvad de vil vide. Jørgen påstår at den eneste der kan hjælpe spillerne er "Døden fra Dragør". Han skynder sig at fortælle, at Døden er til at snakke med og at han i øvrigt ofte sidder på Dragør kirkegård ved solnedgang.

#### VII: Hævnen over Sakariasen:

Da spillerne er på vej til Dragør (i bus, i taxi, på cykel eller til fods) henvender deres elskede skytsengel/sagsbehandler Sakariasen, ifølge med to H.E.T. agenter sig til dem igen. Han bebrejder dem på det kraftigste angrebet på Jørgen Gyldenløv og beordrer dem at følge med til en dommer mens de to H.E.T. agenter går truende frem imod spillerne. Hvis en af spillerne stadig har et af "de onde øjne", så er det måske på tide at tage en grusom hævn over Sakariasen. Ellers må spillerne nedkæmpe de to H.E.T. agenter.

Spillerne skulle gerne overleve denne kamp, men der er tilkaldt forstærkninger. Så det er med hele H.E.T. (og deres stormtropper) i hælene spillerne fortsætter deres færd mod Dragør...

#### VIII: Mødet Med Døden fra Dragør:

Dragør kan med meget få ord beskrives som en lille søvrig by beliggende på vest Amager. Med små nydelige bindingsværkshuse og en gammel kirkegård (med dertil hørende kirke).

Når spillerne ankommer til Dragør, vil de have det meste af H.E.T. i hælene. Et par hundrede stormtropper som kommer løbene ud over markerne med hævede køller vil sikkert gøre dette HELT klart for dem. De har travlt.





ADAM 97'





## Så løfter han sin kæmpestore le og hugger hovedet at de resterende spillere.

At finde Døden er ikke så svært, han sidder på en gravsten på kirkegården og kikker surt ud over gravene. Først ignorerer han spillerne, men da de tilsyneladende ikke vil gå væk, spørger han dem med en dyb dommedags stemme, hvorfor de forstyrrer ham, selveste Døden (fra Dragør). Da de fremlægger deres sag for ham, er han først ret uinteresseret, for hvorfor skulle han dog hjælpe dem. Men så får døden en idé og fremsætter sit forslag:

"Hør her, lad os spille et spil, hvis i vinder giver jeg jeres liv tilbage og hvis jeg vinder... Så tager jeg jeres sjæl!" (efterfulgt af en grim latter). Hvis spillerne spørger hvilket slags spil, så svarer Døden; "helst skak, men jeg kender de fleste spil så bare få fat i et eller andet!".

Spillerne må skynde sig ud og finde et spil af en slags (og husk at H.E.T. kan ankomme hvert øjeblik). Men da der er gået ti minutter er det eneste spillerne har kunnet fremskaffe ... et spil ludo. Døden ville hellere have spillet skak men indvilliger dog til at spille ludo, dog med nogle få ændringer til reglerne.

### Ludo spillet med Døden (her skal du bruge et rigtigt ludospil):

Særregler:

1. Spillerne får hver især én ludobrik (hvis de alle stadig er i live må to brikker repræsenteres de starte på to forskellige baser). Døden får som den eneste 4 ludo brikker.

2. Hvis en spiller bliver slået hjem af Døden må han/hun besvare en af Dødens udspekulerede gåder, ellers har han/hun tabt sin sjæl til Døden (de andre spillere må gerne hjælpe til med at svare).

3. Når en af spillerne når i mål med deres brik er han/hun frelst, de resterende må fortsætte deres spil med Døden.

4. Hvis Døden får alle sine brikker i mål, så har de spillere der endnu ikke har fået deres brik i mål tabt deres sjæl til Døden (oh ak, oh ve).

Døden har en stor svaghed for spil og han lever sig meget ind i ludospillet mens han konstant udbryder eder og forbandelser ved hvert terningslag (også hvis det er godt), mens han med jævne mellemrum ler sin grumme latter.

Når (hvis) den sidste af spillerne når i mål rejser Døden sig op og siger: "Det var forbandet god underholdning, det var det!". Så løfter han sin kæmpestore le og hugger hovedet at de resterende spillere.

Spillerne befinder sig nu igen i et dybt mørke og har en foruroligende følelse af dejavu, og snart syntes de også at kunne se et lys i mørket. Men med ét eksploderer mørket i et overvældende lyshav og spillerne føler det som om de bliver revet fra hinanden og sat sammen igen (hvilket de også gør). Og pludselig er de tilbage på kirkegården. Både Døden og ludospillet er væk (Døden syntes alligevel at det var et ganske underholdende spil, så han snuppede det).

Når spillerne nu er blevet mennesker igen, har H.E.T. agenterne ingen magt til at pågribe dem, og de bliver nødt til at vende tilbage til Himlen med uforrettet sag.

Og spillerne kan leve lykkeligt til deres dages ende (og derefter er de i store problemer!).

SLUT...







## Jimmy Stauning

**Alder:** 23 år

**Beskæftigelse:** Professionel sportsmand.

**Bopæl:** Duevej 100 st tv, Frederiksberg.

**Citat:** "Vil du ha' min autograf?"

**Færdigheder:**

Atletik: 80%, vold: 55%, undvige: 55%, naivitet: 75%, andet: 25%.

**Skadebonus:** 1d4, Sammenholdspoint: 19.

### Kommentarer om den afdøde:

**J.P. Illumsen, Jimmys Løbetræner:**

"Jimmy var sgu en rigtig fighter, der var ikke noget der!- Han var sgu parat til at sætte verdens rekord i 400 meter, så sikkert som fæden i helvede! Jeg mener knægten var jo for satan næsten to meter høj og svulmede af råstyrke og han kunne kraftedeme!... Hmmm, undskyld, han kunne satenedeme' løbe!"

**Mette Stauning, lillesøster:**

"Jeg er sgu glad for den opblæste flødebolle er død. Han fes altid rundt i sit smarte mærketøj, som om dét at kunne løbe hundrede meter hurtigere end man kan nå at sige; "uintelligent sports idiot", var noget særligt. Hans musiksmag var også rædselsfuld, da han boede hjemme måtte jeg høre på hans afsindige disco pop sange fra hans absurd dyre anlæg, så til helvede med dig brormand!"

**Kent Hansen, fan:**

"Jeg har hans autograf!"

**Benny Kristoffersen, spritbilist:**

"Ja, det var sgu' ikke så smart, det indrømmer jeg nu, men jeg kommer jo også ind og brumme for det. Vi var jo nogle gutter der havde fået et par øl og da vi så sku' hjem så tog jeg jo bilen.

Men på vejen hjem dukker den her fyr pludselig ud af ingenting og bang! Så ligger han der. Hvis jeg ikke havde kørt på fortovet og havde haft lygterne tændt, så var uheldet garanteret aldrig sket, men man kan altid være bagklog."



## Ejnar Plum Sandager

**Alder:** 51

**Beskæftigelse:** Rørlægger.

**Arbejdsplads:** "Byens Varme og Sanitets Service".

**Bopæl:** Ejderstedgade 12 4th, Vesterbro.

**Citat:** "Kone! Stik mig fjernbetjeningen!"

**Færdigheder:**

Brolægning: 65%, vold: 70%, drikke bajer: 80%, reparere: 65%, køre bil: 55%, andet: 25%.

**Skadebonus:** 1d6, Sammenholdspoint: 20.

### Kommentarer om den afdøde:

**Karen Plum Sandager, enken:**

"Åhh, min kære elskede mand, nu ser jeg ham aldrig igen, hvordan kunne han dog forlade mig nu? Skæbnen er dog grusom når den så brat tager min stærke gode mand fra mig. Jeg kunne godt have levet med hans druk og obskone hæfter med nøgne piger i. Jeg ville også have fundet mig i at han altid skulle bestemme det tøj jeg skulle gå i og at jeg ikke måtte klippe mit hår. Poker aftenerne med hans støjende venner ville også være i orden. Men nu hvor han alligevel ikke er her mere, kan jeg jo lige så godt få det bedste ud af det..."

**Niels Olsen, kammerat:**

"Hva' fæn'? Er han død? Han skylder mig satenedeme' to hundrede kroner, den stødder!"

**Ib Johansen, svoger:**

"Jeg må nu indrømme at jeg ikke rigtig brød mig om ham, han var pokkers svinsk i munden og hvis man sagde ham imod kunne man hurtigt ende med at få et par på skrinet, ham for vorherre nok sit hyr med."

**Gunner Frandzen, gummigedsfører:**

"Ja, det var fændeme noget lort at jeg ikke så at Ejnar var gået om bag gummigeden, hvis jeg havde vist det var jeg aldrig begyndt at bakke..."





## Erling Nøkk Uhrbrand

**Alder:** 28

**Beskæftigelse:** Kosmetolog.

**Arbejdsplads:** Elisabeth Arden, Glostrup.

**Bopæl:** Smallegade 124, Frederiksberg.

**Citat:** "Nej, altså, jeg flækkede en negl!"

**Færdigheder:**

Kosmetologi: 92%, sort snak: 30%, vold: 35%,  
årvågenhed: 55%, snige: 75%, undvige: 70%, andet:  
25%.

**Skadebonus:** ingen, Sammenholdspoint: 16.

### Kommentarer om den afdøde:

**Yvonne von Niederling, kollega:**

"Erling var sådan et blidt menneske og han var ganske magnificent i sit arbejde, jeg har aldrig mødt et menneske som kunne lægge en rouge som Erling, han var fantastisk med en pudderkvast i hånden, alle damerne stod i kø for at komme til hos ham og når Erling var optaget af sit arbejde, var der intet der kunne stoppe den lille mand. Må han hvile i fred".

**Børge Larsen, underbo:**

"Den lille mide og hans forbandede køter til en pudel var fanderne' en skændsel for hele huset!- Hver aften kom han svansene hjem som et andet pigebarn i hans stramme læderbukser og åndssvage lyserøde skjorter, som i øvrigt matchede køterens kulør, og begge stank de langt væk af en eller anden ækel parfume!

**John Iversen, nyhedsoplæser i P1**

(sendt d. 26/1-97):

"Rocker krigen krævede endnu et offer i dag, da der blev foretaget en såkaldt "driveby shooting" imod den 26 årige Hells Angels rocker Bjarne Dølleberg, også kendt som "Nilfisker", rockeren slap med en skramme på venstre øre, men den 28 årige kosmetolog Erling N. Uhrbrand blev fanget midt i kugleregnen og blev slået ihjel på stedet. Man fandt også liget af en puddelhund på stedet, politiet antager at det er den afdødes hund der her er tale om."



## Thorkild Fochdal Schøtt

**Alder:** 44

**Beskæftigelse:** Forsikringsagent.

**Arbejdsplads:** "Flex Assurance"

**Bopæl:** Nordre Frihavnsgade 58, Østerbro.

**Citat:** "Mit navn udtales Foh-dahl!"

**Færdigheder:**

Sort snak: 85%, køre bil: 45%, vold: 45%, undvige:  
45%, computer: 45%, jura: 45%, andet: 30%.

**Skadebonus:** 1d2, Sammenholdspoint: 18.

### Kommentarer om den afdøde:

**Nicolai Friesen, kammerat:**

"Ja, det gik jo ikke så godt for Thorkild her på det sidste han havde en sygelig overbevisning om at konen så en anden og han var også begyndt at se en psykolog, jeg personligt tror ikke det var godt for ham, men han begyndte da at få det bedre her de sidste par uger, jåh og så blev han dræbt, det er en hård og brutal verden vi lever i"

**Anis Fochdal Schøtt, enke:**

"Stakkels Thorkild, det er næsten slet ikke til at fatte at han er død. Han var altid så glad og munter, ih hvor jeg dog savner hans kække smil og kvikke kommentarer. Men dem skal jeg aldrig høre mere. Ja, vi havde jo været gift i 21 år og vi har to børn, Sine på 2 og Thomas på 11 år, de savner deres far.

Men jeg må jo nok indrømme at vi havde vores problemer her på det sidste, Thorkild troede at jeg så en anden. Nu når han er død kan jeg jo ligeså godt indrømme at han havde ret, jeg har mødt denne her fantastiske aerobic instruktør og han har alt det Thorkild ikke havde, med undtagelse af ølmave.. Nej, undskyld, det var ikke pænt sagt, æhh nej, jeg ER altså meget ked af det, virkelig."

**Jønne Bonnesen, HT chauffør:**

"Ja, det var selvfølgelig uheldigt at denne Hr. Schøtt ikke var kommet ordentligt ud af bussen da jeg lukkede dørene, men sådan er det i myldretiden, der er stop fyldt i bussen og jeg kan ikke se hvem der går ind og ud. Det var også pokkers uheldigt at han så blev slæbt efter bussen fra Nørreport til Kongens Nytorv, men hvordan skulle jeg vide at det var derfor billisterne dyttede sådan, det gør de jo altid alligevel. Jeg ved at HT sender en stor buket blomster til hans begravelse".





## Minna Kvide Ællehøj

**Alder:** 26

**Beskæftigelse:** Telefondame.

**Arbejdsplads:** Sonofon.

**Bopæl:** Håndelsgade 21 2 th, Kbh SV.

**Citat:** "Det er Sonofon, godaften".

**Færdigheder:**

Sort snak: 78%, køre bil: 10%, undvige: 55%, vold: 45%, computer: 55%, andet: 30%.

**Skadebonus:** 1d2, Sammenholdspoint: 17.

### Kommentarer om den afdøde:

**Bente Attergang, kollega og veninde:**

"Det er jo frygteligt, frygteligt siger jeg, tænk at skulle dø i så tidlig en alder. Der er ingen retfærdighed til! Vi var bedste veninder, mig og Minna, vi blev også ansat på Sonofon samtidig og vi gik til aerobic sammen og alting. Jeg savner hende meget, hun var der altid for én når man ringede".

**Michael Polzak, ekskæreste:**

"Jeg blev selvfølgelig enormt ked af det da jeg hørte Minna var død, vi boede jo sammen i tre måneder sidste år og havde det også godt sammen, så længe det varede. Grunden til vi skiltes var nok mest at hun snakkede så meget og øhhh... Hun var bare sådan lidt øhh, hvordan skal jeg sige det... Uintelligent at høre på nogle gange..."

**Henrik Rasmussen, talsmand for McDonalds:**

"Bare fordi en person bliver fundet død med en halvspist BigMac i hånden, er det ikke ensbetydende med at der er noget galt med vores råvarer!"

## NPCerne: (in order of apperance)

### Hr. Sakariasen, "skytsengel":

Sakariasen er den skytsengel som er blevet sat til at passe på spillerne, årsagen til de ikke har fået en skytsengel hver, er på grund af de nedskæringer der er blevet foretaget i Himlen, så nu tildeles der kun én skytsengel per hundrede personer. Sakariasen er fuldstændig uduelig til sit job, men til alt held for ham, er der endnu ingen som har opdaget dette.

Sakariasen tilhører den laveste rang af engle, hans pjuskede vinger er for små til de kan bære hans lille fede krop og dette er han ekstremt flov over. Han har leverpostejstfarvet hår, redt i sideskilning, er klædt i et lurvet jakkesæt og hans lille gyldne glorie dugger konstant, så han med jævne mellemrum må tørre den af med sit ternede lommeterklæde.

**Færdigheder:** Sort snak: 70%, Himmelløre: 10%, Være uduelig: 90%.  
**Skadebonus:** ingen, SP: 12.

### Jensen, freelance engel:

Der er ingen der ved hvorfor Jensen i sin tid blev engel, men engel det er han. I levende live var han maskinarbejder, og han var en god kammerat og var altid den første mand på barrikaderne når der skulle kæmpes for retfærdighed på arbejdspladsen. Han døde i 1972, da han blev kørt ned af en gaffeltruck. Han blev ekskluderet fra Himlen i 1976, da han ledede en strejke blandt de engle som reparerede Himlens ældgamle elektriske installationer. Strejkens formål var at skaffe bedre arbejdsforhold blandt Smænglene. Men deres opstand blev slået ned med hård hånd, H.E.T. blev tilkaldt og det var kun med nød og næppe Jensen slap væk med skindet i behold. Siden da har Jensen arbejdet som freelance engel.

**Færdigheder:** Årvågenhed: 68%, Undvige: 65%, Vold: 40%, Agitere: 85%, Reparation: 89%. Himmelløre: 20%.  
**Skadebonus:** 1d3, SP: 16.

### Jørgen Gyldenløv, barmhjertighedsengel:

Jørgen har været engel i snart tredive år, han har opnået sin nuværende status i kraft af sit store hjerte og en del klækkelige bestikelser.

Han arbejder til daglig i Himlen (i PR afdelingen) men han tilbringer næsten al sin fritid på "Dronning Ingrid's Hjem", et plejehjem i Valby. Her går han rundt og klapper de gamle på hoveder og spreder en kærlig stemning. Det er svært at sige hvorfor Jørgen føler sig tiltrukket af netop dette plejehjem, men et kvalificeret gæt ville være at det er fordi hans gamle søster er blevet interneret her. Han fremstår som en smuk ung mand med gyldenblond krøllet hår. Han er klædt i en blændende hvid kjortel, har store snehvide vinger og hans glorie er altid skinnende blank.

**Færdigheder:** Være kærlig: 90%, Himmelløre: 51%, Undvige: 40% og PR: 70%.

**Skadebonus:** ingen, SP: 14.

### Døden (fra Dragør):

Døden er en bitter mand, mest fordi hans storhedsdage forlængst er forsvundet i fortiden. Han husker med nostalgi på de dage for længe siden da han gik gennem landet med sin le og høstede de døende. I dag har Himlen næsten intet arbejde til ham, efter at dødsprocessen er blevet automatiseret (tunneler med lys, rulletrapper og den slags).

Når chancen en sjælden gang viser sig for at svinge den gamle le, så er intet offer for lille.

**Udseende:** En mørk og skummel skikkelse, næsten 2.5 meter høj, klædt i en sort kutte og støttende sig til en stor (og efterhånden ret rusten) le.

**Færdigheder:** Vold: 110%, Skak: 66%, Himmelløre: 85%, Mørk magi: 96%.  
**Skadebonus:** Meget! SP: Mange!

### Gedebuk:

**Færdigheder:** Stange: 65%, Springe: 80% og Undvige: 45%.

**Skadebonus:** 1d3, Sammenholdspoint: 15