

DØDT KØD - Larpscript

Af Amanda Rasmussen

amanda.n.rasmussen@gmail.com

Setting:

Nutiden, Stenstrup, en landsby i nutidens Danmark. Alle kender alle - i hvert fald går sladderer hurtigt. (Der findes ret mange små byer, der hedder Stenstrup, rundt omkring i Danmark).

Præmis:

For halvandet år siden begyndte de døde at rejse sig. De mennesker, der var døde i det forgangne år, genopstod fra deres grave og gik til angreb på alt de mødte. Mange civile blev dræbt af de udøde. Nogle greb til våben og gik til modangreb under navnet *Human Friheds Front (HFF)*, mens andre satte deres lid til regeringen og Forsvaret.

Et gennembrud kom, da der blev udviklet en behandling mod de udødes aggressive tilstand. Med lægemidlet *Neuroparex* lykkedes det at bringe de udøde tilbage til livet - eller i hvert fald til en tilstand, der minder om dengang de var rigtigt i live. I løbet af et års tid lykkedes det regeringen at få indfanget langt de fleste udøde og få dem i behandling på sikrede institutioner.

Men at vende tilbage fra de døde kræver langvarig rehabilitering, støtte - og masser af dækkende sminke. Desuden er det ikke alle, der stoler på at medicinsk behandling gør blodtørstige zombier til rigtige mennesker - Stenstrups borgere glemmer ikke så let! Selvom det officielt hedder "*personer med Partielt Afdød Syndrom*", taler landsbyboerne stadig om "*de rådne*" med afsky i stemmen. I dag vender en gruppe Partielt Afdøde hjem - men hvordan tager deres hjemby imod dem?

Temaer:

Fordomme, diskrimination, integration, frygt, skyld, skam, sammenhold, identitet, forsoning.

Hvad scenariet går ud på:

At komme videre efter katastrofen. At genopbygge det lille samfund, der engang var, selvom I ikke længere stoler på hinanden. At skelne mellem ven og fjende, mellem den reelle trussel og den, der gøres til syndebug. At miste sin menneskelighed og prøve at vinde den tilbage igen. At få et menneske tilbage, du troede du havde mistet for evigt.

Dødt Kød er primært inspireret af BBC-serien *In the Flesh* og Telltale Games' *The Walking Dead*. Her er god inspiration til den, der skal afvikle scenariet.

Hvad scenariet ikke går ud på:

At plukke zombier i lange baner og løbe rundt i vild panik. At være en minoritet af mennesker blandt horder af zombier, der kan smitte dig med deres zombievirus.

Fraktioner:

HFF, Human Friheds Front - den lokale gruppe zombiedræbende militiafolk. Bevæbnede med skydevåben, iklædt militærjakker og armbind. Før var de helte, men nu hvor zombier igen skal ses som mennesker, er de ved at miste deres status. (fraktionen er med, når der er min. 15 spillere)

Undead Pride - et politisk kollektiv for PAS-ramte, der er trætte af diskrimination og undertrykkelse. En del medlemmer er desperate og tiltrækkes af ekstremisme. (fraktionen introduceres, når der er min. 20. spillere)

Den Anden Opstandelses Kirke - de kalder sig selv en frimenighed, andre kalder dem en sekt. Mener at zombierne er de *Falske Genopstandne*, og Gud tester os mennesker for at se om vi er værdige til den ægte, *Anden Opstandelse*, hvor de retfærdige kommer tilbage med raske kroppe - ikke med deformede, dæmoniske, halvdøde kroppe, som de nuværende udøde. (fraktionen introduceres, når der er min. 30 spillere)

Familier:

Andersen - 2 forældre, 3 børn. Et barn med PAS, et barn der er HFF-soldat og et barn, der kæmper for social retfærdighed.

Bach - 2 forældre, 2 børn. Et barn med PAS, en forælder er i HFF og benægter barnets sygdom.

Christensen - 2 skilte forældre, 2 børn og 1 ny partner/papforælder, der mistede kontakten med sit barn, der døde og nu har PAS.

Darzi - 2 forældre, 1 barn i HFF og 2 tanter/onkler. Den ældste tante/onkels ven blev dræbt af zombier.

Eriksson - 3 personer; en HFF-soldat og et kærestepar, hvoraf den ene er dybt fascineret af PAS-ramte.

Falk - 2 personer; et kærestepar, hvoraf den ene døde af leukæmi og nu er tilbage som PAS-ramt.

Undead Pride (fungerer også som politisk fraktion) - 4 personer med PAS, der bor sammen i et kollektiv. Dels fordi de ikke har nogen at vende tilbage til, dels fordi de politisk vil kæmpe

imod undertrykkelse af PAS-ramte.

Hansen - 2 forældre, 2 børn. Forældrene blev skilt, og kort tid efter døde den ene af et hjerteanfald, men er nu tilbage som PAS-ramt. Det ene barn er besat af Undead Pride og tanken om at blive udød.

Iversen - 2 forældre, der mistede deres lille barn i et zombieangreb. Nu er de flyttet til Stenstrup for at være tættere på familien (Jensen).

Jensen - 2 forældre, 1 barn og 1 "bonusbarn", der mistede sit hjem pga. zombiekrisen. Forældrene har et barn til: den ene halvdel af Iversen-parret, der mistede et barn i et zombieangreb.

Kampmann - 2 forældre, hvoraf den ene er påvirket af *Den Anden Opstandelses Kirkes* zombiekritik, 1 barn, der døde i en motorcykelulykke og nu er tilbage med PAS, samt den PAS-ramtes levende kæreste, der synes at zombie-tilstanden er alle tiders.

Den Anden Opstandelses Kirke (fungerer også som politisk fraktion) - 7 medlemmer, som stort set alle har mistet familie eller venner til zombiernes hærgen og nu finder trøst i religion.

Karaktertyper

Spillerantal	15	20	25	30	35	40	45	50
Rehabiliterede zombier (PAS-ramte)	2	6	7	7	8	9	10	10
Pårørende (familie/partnere) til PAS-ramte	7	8	9	10	12	13	14	15
Pårørende til folk der blev slået ihjel af zombier	0	0	1	2	3	3	5	6
Personer, der bekæmper zombier militært (HFF)	4	4	4	4	4	4	4	4
Personer, der kæmper for zombiers rettigheder (Undead Pride)	0	3	3	3	3	4	4	4

Briefing (5 min.)

Forklar præmissen for scenariet (læs **pitchen** op) Er der spørgsmål til Partielt Afdød Syndrom, henvis til **PAS-pjecen** og fortæl at lidt misforståelser er fint at spille på!

Forklar grupperne og karaktertyperne. Fortæl at den vigtigste information om karaktererne er øverst på **karakterarket**.

Fortæl at ikke alle relationer, der står i karakteren nødvendigvis har spillere, da scenariet er skalerbart. Ved at se på **relationsdiagrammet**, kan man se om ens relationer er i spil eller ej.

Før spillerne kommer, er karakterarkene (passende til spillerantallet, jf. relationsdiagrammet) lagt ud på et bord eller sat op på en opslagstavle.

Lad folk snuppe en karakter og læse den - hvis de ikke vil have dem, tager de en anden. Ellers er det først til mølle. Casting skal ikke tage for lang tid - karaktererne er skrevet **kønsneutralt** og alderen er ikke specifik. **Alle kan spille alle karakterer**.

Workshops

Blok 1: Dit hjem (15 min.)

Familierne, *Undead Pride*-gruppen og *Den Anden Opstandelses Kirke*-gruppen mødes i hver deres gruppe og taler om deres forskellige relationer og holdninger til PAS-ramte.

Blok 2: Dine ligesindede (10 min.)

De PAS-ramte mødes. Mulighed for at "kende hinanden fra behandlingscentret". Pårørende til PAS-ramte mødes. Mulighed for at "kende hinanden fra pårørendegruppen" HFF (Human Friheds Front) mødes. Snak om indbyrdes relationer, hierarki og warstories. Fortæl HFF, at deres våben først må bruges til at dræbe i 3. Akt. Indtil da truer de bare. De andre PAS-kritiske mødes.

Blok 3: Andre relationer (15 min.)

Brug et lokale med plads til alle spillerne. (Læg papirer/post-it med spillernr. ud på gulvet, i mønstret fra relationsdiagrammet.) Spillerne kan nu stille sig i formationen fra relationsdiagrammet for lettere at finde hinanden. Når alle er på plads, kan man mingle, bare man holder sig i nærheden af sin plads.

Blok 3: Metateknikker (10 min.)

(Mens metateknikker forklares, skal en anden arrangør fjerne post-its fra salens gulv) Scenariet lægger op til at de PAS-ramte bliver diskrimineret og mobbet. Det kan være verbalt, eller det kan være fysisk (let skub, holde person fast, hive fast i trøje eller lign.). Vil I gøre spillet mere fysisk, er det vigtigt at I bygger det op gradvist og ideelt set snakker sammen før I går in-game.

Vil du eskalere en konflikt, kan du sige "*Er det det værste du har?!*" - husk, det er en *invitation* til din medspiller om at være mere led/højtråbende/fysisk. Ikke en ordre! Start med lav intensitet, og byg op gradvist, i takt med at eskaleringsordet bruges mere.

Safewords er ALTID okay at bruge. Safewords i DØDT KØD er:

Brems (de-eskaler, men spil videre)

Cut (stop, gå off-game, sørg for at alle er okay, før I spiller videre. Hvis spilleren, der cutter har brug for at gå, er det i orden).

Skal du spørge om noget off-game, lægger du en *hånd på hovedet* og spørger lavmælt.

Vil du og din medspiller spille en mere intim scene med kys, kærtegn eller sex, går I diskret offgame og snakker om hvad der sker, og om I vil symbolisere handlingen fysisk (fx med et langt kram, nakkemassage eller *Ars Amandi*). Husk at respektere hinandens grænser og tage hensyn til andre spillere - husk også, at der er mindreårige spillere til scenariet.

Minibriefing (7 min.)

Det er i dag, at de kommer tilbage til byen. De første rehabiliterede udøde. De Partielt Afdøde. Derfor er I indkaldt til beboermøde for Stenstrups borgere. Når I er gået in-game, begynder I at gå mod salen, hvor mødet foregår.

Nu spiller jeg en sang for jer. (Sæt sangen igang: The Noose af A Perfect Circle). Når sangen er slut, er I in-game og spillet er i gang. Næste gang der bliver spillet musik er når I skal til at vælge side. Tredje gang I hører musik, er scenariet slut. Prøv at lyt til stemningen og teksten, mærk hvilke tanker den sætter i gang i forhold til din karakter og den situation du er i. Det du vil. Det du har oplevet.

1. akt - Dagen de vender tilbage (30-45 min.)

Regeringen har for nogle måneder siden meldt ud, at de *Partielt Afdøde* skal re-integreres i samfundet, og selvom det skabte bekymring, er det først i dag, hvor den første gruppe PAS-ramte kommer til Stenstrup, at lokalsamfundet går i panik og føler sig nødsaget til at *gøre noget*.

Der er derfor indkaldt til et beboermøde (i hallen/salen), hvor to talere er på podiet. Først en zombiekritisk lokalpolitiker, der giver en brandtale til beboerne. "*Vi kan ikke have dem her - det er et spørgsmål om tryghed! Om Stenstrups sikkerhed! Hvad med børnene...*" etc. Læg gerne vægt på at de PAS-ramte er *maskerede som rigtige mennesker*, da de med sminke og kontaktlinser kan se ret almindelige ud.

Lokalpolitikeren afbrydes af en repræsentant for Sundhedsstyrelsen, der maner til ro: "*Nu skal lige passe på at vi ikke spreder misinformation - de nævnte PAS-ramte har alle været igennem et langt rehabiliteringsforløb, og jeg kan forsikre om at de er velbehandlede og fuldstændigt harmløse... Jeg ved godt, at der er mange rygter, men jeg kan forsikre om at alting forløber fuldstændig planmæssigt, og hvis I hører om PAS-ramte der er "ude af kontrol", er det noget vrøvl.*"

Beboerne (spillerne) kan række hånden op og komme med spørgsmål, kommentarer og

indsigelser, men det er vigtigt at NPC'erne er lidt ordstyrere, så mødet ikke trækker i langdrag)

Mens beboermødet står på, har de PAS-ramte et afsluttende møde i deres terapigruppe (i et rum m. 11 siddepladser i en cirkel), hvor de bliver forberedt på hvad der kan være svært. En terapeut (NPC) kan hjælpe dem til at føle sig klar, men kan også give dem helt nye bekymringer at tænke på. Kom evt. med eksempler på almindelige misforståelser, pinlige spørgsmål og svære situationer.

2. akt - (45-60 min.)

Derefter mødes PAS-lidende med deres familier i familiernes **hjem** (et rum eller bord med stole til hver af de 10 familier - de skal kunne tale sammen nogenlunde privat).

PAS-patienten bliver eskorteret til deres hjem af en PAS-terapeut, der udleverer **PAS-pjecer** - evt. kan terapeuten deltage lidt i genforeningen og gøre det hele mere akavet (kommer an på hvor mange NPC'er man har folk til).

Hjemkomsten er svær. Der er både gensynsglæde, lettelse, frygt, sorg og vrede. Akavede misforståelser *"Lad os spise middag sammen.. nå nej, du spiser jo ikke mere, gør du vel?"* Generelt vil familiemedlemmerne have forskellige holdninger og reaktioner til den nyankomne, baseret på deres oplevelser med zombier, deres venner og andre fællesskaber. Kernen i spillet er hvordan alle involverede skal deale med deres nye virkelighed.

Efter genforeningen er det op til spillerne om de vil tage over på **pubben** eller besøge deres venner og bekendte, eller opsøge *Den Anden Opstandelses Kirke* eller *Undead Pride*.

De spillere, der enten ikke har en PAS-ramt i familien ELLER ikke ønsker at møde vedkommende, kan i mellemtiden hænge ud på den lokale **pub** (lokale med bardisk/bord, siddepladser, nogle glas, noget at drikke). Det er byens mødested, der også har været stedet, hvor HFF er blevet behandlet som helte. Men tiderne skifter, og tingene er ikke så sorthvide mere.

HFF-folk har som opgave at patruljere i Stenstrup og holde øje med folk der er mistænkte for at være eller skjule PAS-ramte. Om de samarbejder med andre zombiekritikere, såsom *Den Anden Opstandelses Kirke* er op til spillerne, men det er oplagt.

HFF-folkene kan også have sammenstød med *Undead Pride*-aktivisterne, der nægter at assimilere og er stolte af at være udøde. Rig mulighed for at chikanere hinanden.

3. akt - (45-60 min.)

I denne fase af spillet, dukker der 1-2 vilde zombier op (NPC'er - eller spillere, hvis karakterer har "glemt" at tage deres medicin og er blevet instrueret og sminket) Zombierne må have skjult sig i skoven eller i en forladt bygning, men nu er de løs, og de er blodtørstige og farlige. Det er op til spillerne at afgøre om de skal ringe til myndighederne (GM'erne), prøve at indfange zombierne selv, lade en PAS-ramt tale dem til ro eller lade HFF skyde dem.

Alt efter spillernes valg, kan konflikten optrappes mere eller mindre, men følelsen af at PAS-ramte er farlige skal øges. Mere drama, flere konflikter, mere anspændthed. Hvis ikke der er nok paranoia, kan lokalpolitikeren (NPC) fra første akt gå rundt og piske en hadsk stemning op.

De PAS-ramte kan forsøge at kæmpe for deres rettigheder, skjule sig eller forsøge at vise, at de ikke er farlige.

Den Anden Opstandelses Kirke kan forsøge at vinde flere tilhængere med deres dommedagsprædiken. Eller måske vil nogle af dem vakle i troen?

Efter den første løse zombie er dukket op, *kan* HFF-folkene skyde med deres våben - også hvis deres mål er en behandlet PAS-ramt. Mulighed for diskussioner: Er det illegalt at skyde en PAS-ramt? Er rehabiliterede zombier rigtige mennesker? Og hvad hvis det her ikke er en enlig zombie, men en ny bølge, der har rejst sig?

4. Akt - Valget (30 min.) Igangsættes af at der spilles *A Perfect Circle - Passive*

Valget for de PAS-ramte:

Vil du blive i denne her by, eller vil du rejse væk til et mere tolerant sted? Kan du se dig selv bo her, eller er dit liv i fare? Måske har du allerede mistet et par af dine PAS-venner til skydegale HFF-medlemmer eller religiøse fanatikere? Har du lyst til at blive hos din familie eller flytte sammen med andre PAS-ramte? Spilleren vælger selv, og det forskelligt hvad der er rigtigt for den enkelte.

Valget for de andre beboere: Vil du være med til at tage imod eller udstøde de PAS-ramte? Har du allerede valgt side? Hjulpet eller skjult en PAS-ramt? Udleveret eller dræbt en PAS-ramt? Spilleren vælger selv, og det forskelligt hvad der er rigtigt for den enkelte.

Uanset hvad beslutningen bliver, gælder det om at få den kommunikeret ud til sine medspillere, så de kan reagere på det før spillet slutter.

Afrunding og debrief (10 min.)

Evaluering - feedback (60 min)

Kostumer:

Deltagere kan komme i almindeligt nutidstøj, men dem der spiller ældre end de er kan godt have brug for lidt mere "voksant" tøj. PAS-folk bruger sminke og linser, så en form for hudfarvet pandekagemakeup, der ser lidt kunstig ud, vil passe fint. Til de få PAS-lidende der ses uden sminke, vil hvide kontaktlinser, bleg hud og tydelige blodårer kunne gøre det.

Lokation/scenografi:

Der skal være et lokale, hvor PAS-ramte kan mødes som terapigruppe.

Der skal være en lokale, der fungerer som uformelt mødested (kro/pub) Base for Menneskenes Beskyttelsesfront-militia, et sted hvor forskellige grupper kan mødes og få nogle konflikter.

Der skal være nogle hjem for familierne (eller lokaler, hvor de kan være alene og snakke sammen alene i familiegruppen.)