

# Jagten

- eller Jæger & Bytte

*He who fights with monsters might take care,  
lest he thereby becomes a monster.  
And if you gaze for long into an abyss,  
the abyss gazes also into you.*

- Nietzsche

JAGTEN  
ER GÅET IND!



PseudoSats™ Inc. præsenterer  
Marvin Nail Lloyd Trust Edvard Hurt Roger Urqhert  
Nick Furry Asta Donnerwetter og Lord Barclay i JAGTEN  
Tekst & tilrettelæggelse ASK AGGER Illustrationer PETER VILLUMSEN  
Version 2.5 © 1996

*He who fights with monsters might take care,  
lest he thereby become a monster.  
And if you gaze for long into an abyss,  
the abyss gazes also into you.*

- Nietzsche.

Et HOLOCAUST-scenarie  
om spillet mellem jæger og bytte.

# Indhold

<b>Kredits:</b>	
Skrevet af:	Ask Agger
Illustreret af	Peter Villumsen
Provespillere:	Gimle Larsen Thomas Greve Jesper "full-auto" Niels Høgh
Blindtestere:	Søren Parbæk Jacob Jaskov
Tak til:	Jonathan Ørnstrup Asta Wellejus Kristian List Paul Hartvigson Flemming Sander Mike Pondsmith Fiske-Con '95 Thomas M. Christian Ballund Bernhard Mod Gregurium Garth Graphic Avant Garde Uni Roman Bold LFF
<b>Skrifter</b>	
<b>Hardware</b>	COMIXX Mac Classic Performa 475
<b>Software</b>	Word 5.1 QuarkXPress 3.3 Photoshop 2.5.1 Version 2.5 © 1996
<b>Det løse:</b>	(Finders bagerst i scenariet)
	• Oversigt over handouts o.lig.
	• Oversigt over værktøjer
	• Fire sæt personark
	• Fire fortællinger
	• Oversigtskort over London
	• Kort over det centrale London
	• Flow-chart over forløbet
	• Persongalleri
	• Tegning af Mill's Bomb
	• Tegning af Byttets skjulested
	• Tegning af hospitalet
	Hand-outs til spillerene:
	1) Kort over London
	2) Seddel med radiofrekvenser
	3) Udsnit af Norton's notater
	4) Dr. Gull's rapport
	5) Byttes radiofrekvenser
	Gadgets:
	(udleveres først på kongressen)
	6) Lugtprøve
	7) Rorscach-tavler
	8) Reagensglas

Indholdsfortegnelse	side 2
---------------------	--------

## Kapitel 1

Forord	side 5
En verden af lave	side 5
Synopsis	side 6
Indledning	side 6
Forhistorien	side 7
Spilpersonerne	side 7
Bipersonerne	side 11

## Kapitel 2

Fortællingen	side 18
Før I starter	side 18
Anslaget: Møde med Lord Barclay	side 19
Afdeling Exalibur	side 20
Igangsættende plotpunkt: Mill's bomb	side 21
Body delivery	side 27
Vendepunkt: Mordet på Professor Norton	side 30

## Kapitel 3

Tvivil	side 37
Skjulestedet (optional)	side 38
Point of No Return: Sandheden	side 40
Klimaks: Rollerne byttes om	side 43

## Kapitel 4

Serum & mutation	side 47
Psykologiske spidsfindigheder	side 49
Sidehistorier	side 51
London anno 1951	side 52

# Kapitel 1

Indlevende manøvre, synopsis, baggrund og personbeskrivelser.

*Civilisationen begynder med orden, vokser med frihed  
og dør med kaos.*  
- Will Durant



VILLUMSEN 93

# Horror

*“At turde er at miste fodfæstet for et øjeblik,  
ikke at turde er at miste sig selv!”*

**Jagten** er et psykologisk horror-scenarie om menneskelig forfald og spillet mellem jæger og bytte. I en alternativ verdenshistorie, hvor Anden Verdenskrig ikke stoppede i 1945, indblandes de fire spilpersoner i en menneskejagt indenfor den belejrede by, London. Det bliver uhyggeligt, blodigt og grusomt, før spilpersonernes skæbne sluttes af magthavernes rankespil.

Scenariet er ikke udelukkende skrevet til kongres-brug; derfor er der elementer i historien, som eventuelt må vælges fra, da de nemt bliver for tidskrævende.

## En verden af lave

Året er 1951 og Moder Jord oplever lidt af en nedtur. Verden er i forfald: Nazityskland har spredt sine imperialistiske ambitioner som en steppebrand over hele kloden, krigen har raset i over ti år og intet tyder på fred. Hele det centrale Europa lider under nazisternes overherredømme, kun enkelte modstandslommer på balkan og den engelske ø holder stand. London er belejret på tredje år og de sidste rester af britisk ånd er snart knust. Kun Churchill's jernvilje og demagogiske evner holder håbets flamme tændt.

Sovjetunionen eksisterer ikke længere, tilbage er kun uendelige vidder af aske-grå atomørken og sortsvedne ruiner. Siden det tyske atombombardement i 49 har der ikke været noget nyt fra østfronten. Kun få hvad der ligger bag det endeløse månelandskab.

Nazisternes fremgang fik dog et alvorligt knæk for halvandet år siden. Under ledelse af Feltmarskal Rommel slog en kreds af sammensvorne til over hele det tredje rige. Der blev kæmpet over hele kontinentet og i perioder så det ud som om Føreren ville tabe. Rommel forsøgte personligt at dræbe Hitler i Rigskanceliet, men blev stoppet i sidste sekund af Heydrich, Førerens betroede og leder af sikkerhedstjenesten SD. Hårdt såret flygtede Feltmarskalleni et fly fra Tempelhof lufthavnen, og sluttede sig til oprørsstyrkerne i Grækenlan - det eneste område, hvor de havde sejret. Føreren blev dog hårdt såret af flere skud fra Rommels pistol og har siden været lænket til en respirator. Trods vedvarende og ubønhørlige angreb har oprørerne formået at holde stand på Balkan og har tilmed tilkæmpet sig en position, så de nu truer de vitale olie-felter i Bulgarien.

Sent i 1941 gik USA under Roosevelts ledelse ind i krigen på allieret side. De første år var krigslykken ikke med amerikanerne, der mistede mange skibe til tyske ubåde og tabt en række flådeslag til japanerne i stillehavet. Roosevelt blev i 1943 erklæret mental ustabil af sine rådgivere og nærmeste familie. Kontrollen med administrationen og de væbnede styrker blev derefter overtaget af overgangs-kommissionen, de har regeret siden. I kommissionen sieder en række senatorer, generaler og erhvervsledere.

### Læsevejledning

Teksten er inddelt i en hovedspalte og en sidespalte. Hovedspalten rummer de primære oplysninger, imens sidespalten tager sig af det spiltekniske, supplerende detaljer samt mine forskellige mere eller mindre interessante bemærkninger. Desuden er teksten inddelt i fire kapitler, hvoraf de to beskriver selve handlingen.

Teksten kan læses i den skrevne rækkefølge, dog er det måske en god idé at kikke lidt på afsnittet om Serummet & Mutationer før du går i gang med selve handlingen. Det kan også anbefales at ha' flowchartet, handouts-oversigten og persongalleriet ved hånden, alle tre oversigtsark findes bagerst i scenariet.

### Der var engang...

en skummel aften i vinteren 95 hvor jeg faldt til den lidt roste actionfilm Split Second. Det var kun Ruger Hauer's hovedrolle, der gav filmen interesse - lige siden Blade Runner har han haft en plads på min stjernehimmel over filmstjerner. Filmen var på mange måder en skuffelse, men stemningen i det oversvømmede London blev siddende og gærede vinteren over med gamle erindringer fra Lars von Trier's Forbrydelsens Element, samt en facination af jagtens psykologi, som den f.eks. ses i Flygtningen. Da Peter Villumsen så senere bad mig lave et tegneseriemanuskrift, der forgik i en verden hvor 2. Verdenskrig var fortsat, fik ideerne fart. Resultatet blev Jagten, der forhåbentlig gøre mere og andet end at underholde.

### Varefakta

Jagten er skrevet til fire spillere og en spiller. Oprindeligt var det ikke tænkt som et kongresscenarie og egner sig stadigvæk bedst til at blive spillet over to eller tre lange aftner med de bedste venner. Det er hårdt arbejde at koge historien ned til en standard-spilperiode på 6-8 timer.

Scenariet er skrevet til Via Prudensiae (VP), men vil også være velegnet til Basic Roleplaying, GURPS og KULT.

For ikke at bryde tekstens fængslende spænding er alt regel-teknisk degraderet til sidespalten.



## Om sex og vold

I scenariet optræder en hel del vold og sex, ofte i ret perverterede variationer. Det er gjort helt bevidst for provokationens og effektens skyld, men vær alligevel opmærksom på hvor gamle dine spillere er og hvor langt du bør gå. De fleste spillere er forhædede tv- og video-narkomaner og kan klare volden, men sex og galskab er stadigvæk tabu for mange og kan derfor sætte spillet i stå.

Gør dog ikke scenariet for stuert, for som Steen har sagt det:

*“Uden synd, ingen frølse!”*

## Omgivelser

Solskin og fuglekvider er smukt til en skovtur med kærresten i hånd, men til Jagten er skumringsmørke, ulvehyl og kold regn mere i spænd med fortællingens stemning. Spil derfor en uvejsaften med stearinlys på bordet, stemningsmusik i højtalerne, samt en dryppende cisterne i baggrunden. Seet jert tæt om lyset, lyt til hinanden og drik rigeligt med te og gin (smager ad helvede til).



## Om tegningerne

Peter Villumsen arbejder for tiden på at lave en tegneserie over scenariets historie. Han bliver nok aldrig færdig bl.a. fordi jeg skal skrive dialogerne, men det giver mig muligheden for at bruge hans lækre tegninger som illustrationer.

Hvis I havde nogle fede og uforglemmelige scener under spillet, så fat tastaturet og send et par ord. Jeg savner lækre detaljer og skøre indslag til at flette ind i tegneserie-manuskriptet.

Efter 1943 nedtrappede USA gradvist sit engagement i Europa og satte i stedet kræfterne ind mod den *“Opgående Sols Rige”*. Mange hævder endnu i dag, at amerikanerne solgte briterne til Hitler af frygt for de tyske atomvåben. Et kolossalt amerikansk atomvåbens-program havde den første bombe klar i 1946, et år efter den første tyske a-bombe knuste forsvaret af Leningrad. De følgende år blev omkring tyve atombomber nedkastet over Japan og japanske besiddelser i asien. I bogstaveligste forstand blev kejserrigets imperialistiske visioner sprængt til atomer. En simultan detonering af otte atomladninger i 1949 udløste en serie voldsomme vulkanudbrud og jordskælv langs den japanske østkyst. Store områder sank i havet under det seismiske kaos.

På nuværende tidspunkt er tyskerne ved at afslutte forberedelserne til den endelige invasion af Nordamerika. Der kæmpes indædt om kontrollen over Grønland og Atlanten.

Et økologisk kaos favner den nordlige halvkugle i en isnende atomvinter. Støvet fra utallige atombomber ligger som et sort tæppe i hemisfæren og dræber solens stråler. De sidste to år har det sneet mindst en gang om ugen i Germania, det gamle Berlin. Over hele Europa hænger sult og sygdom - millioner dør.

**Enden er nær...**

# Indledning

Der ligger tre intentioner bag scenariet som forhåbentlig realiseres gennem spillet. Først og fremmest skal det være en sej horror-historie, rigeligt krydret med action, vold og hårde mænd. Desuden er det mit håb, at spillerene fornemmer de to temaer - menneskehedens forfald (verdens ende om du vil) på et psykologisk niveau, og det mentale spil mellem jægeren og den jagede.

Scenariet handler om hvordan fire soldater forrådes af deres overordnede, gennemgår et frygteligt eksperiment og derefter sættes til at rydde sporene efter eksperimentets forrige ofre. Soldaterne forandres, både mentalt og fysisk. Først bliver de stærkere, hurtigere og får forbedret sanserne, senere forvandles de til rotte-lignende monstre. Psykologisk sker der også ændringer - aggressivitet og blodtørst vælter frem og til slut forsvinder menneskeligheden. Eksperimenterne skaber et mentalt-bånd mellem spilpersonerne og dem de jager, hvilket skaber tvivl om hvem, der begår forbrydelserne.

Handlingsforløbet er opdelt i to kapitler, hvor det første er rimelig fast og det sidste meget løst. I starten går spilpersonerne næsten direkte fra scene til scene, og er i stor grad låst fast af plottets rammer. Der er dog væsentlige frihedsgrader i den videre efterforskning og i det interne spil mellem spilpersonerne. I det afsluttende kapitel er der ingen forskreven struktur og jeg begrænser mig til forslag og anbefalinger. Jeg har lagt op til fem forskellige slutninger, men der er andre muligheder.

# Synopsis

Historien udspiller sig i foråret 1951 i den belejrede by London. Spilpersonerne er fire elite-soldater, der sættes på en særlig mission af den britiske efterretningsorganisation SIS. De skal opspore og eliminere

en gruppe nazister, der huserer indenfor byens fæstningslinier, hvor de på bestialsk vis dræber fremtrædende briter. Det starter som en simpel efterforskning med besigtigelse af gerningssteder, afhøringer etc., men hurtigt bliver det klart, at noget er galt. Meget tyder på, at "nazisterne" er andet og mere end mennesker, og deres gerninger bærer galskabens præg. Spil-personerne ændre sig også, får sære syner og vandrer selv på kanten af sindsyge.

Det viser sig til slut, at spil-personerne har gennemgået et genetisk forsøg, der har alvorlige bivirkninger og medfører galskab. De "nazister" som jages er britiske soldater, der gennemgik det samme forsøg som spilpersonerne og nu er forvandlet til umenneskelige mordere. Muligvis når spil-personerne frem til bagmændene, der skal findes blandt deres overordnede.

Scenariet slutter med at spil-personerne overtager rollen som jagede galninge idet et nyt hold soldater sendes efter dem.

**Rollerne byttes om - jægeren er nu bytte.**

## Forhistorien

*"Mennesket nedstammer fra et behåret, langhalet, firbenet væsen, som sandsynligvis levede i træerne."*

- Charles Darwin

I slutningen af fyrrene kom en ny type soldater til den tyske front. Soldater på over to meters højde med fantastisk fysik og uden kendskab til normale grænser for smerte, udmattelse eller frygt. De nye soldater gik under navnet "**Sturmkrigere**" og viste sig hurtigt uhyggeligt effektive på slagmarken.

Amerikanerne fulgte udviklingen med bekymring og startede i 1948 deres eget program for produktionen af supersoldater. Mange forsøg blev udført i både etikken og naturens grænseland før man havde det første konkrete resultat. Man havde lavet et serum, der gennem genterapi overførte udvalgt arvmasse fra dyreriget til patienten. Serummet skulle forbedre fysikken, overlevelsesevnen, sanserne og følelsen af frygt. De første resultater var yderst tvivlsomme, men serummet blev gradvist forfinet og efterhånden anvendelig.

I vinteren 1951 udviklede man en ny og mere vidtgående variant, der skulle medføre mere direkte fysiske og psykiske forandringer. Det nye serum blev i foråret 1951 smuglet ind til fæstningen London, hvor de første tests blev udført på britiske soldater.

**Lord Barclay**, der er Oberst i den britiske efterretningstjeneste, stod for det program, der skulle teste serummet. Første gang kom man til at give en alt for stor dosis, og patienterne døde af voldsomme mutationer. Man prøvede endnu engang med fire udvalgte elite-soldater som forsøgsdyr. I starten gik det godt, men efter to uger forsvandt de. En eftersøgning gav intet resultat og snart blev to efterretningsofficerer myrdet. De arbejdede alle under Lord Barclay og det var tydeligvis de fire overløbere, der slog igen mod deres overordnede. På dette tidspunkt var fire nye elite-soldater klar til test; de fik serummet for lidt over en uge siden. Deres dosering var større end tidligere og metamorfen forventedes derfor at indtræde tidligere. De fire nye "super-soldater" sendes efter de fire forgående, der udlægges som nazistiske snigmordere. **Spilpersoner er disse fire soldater.**

## Om Holocaust

Jagten er det første i en planlagt serie på tre scenarier, der alle udspiller sig i en alternativ verden, som jeg har valgt at kalde Holocaust. Den historiske forklaring går på, at tyskerne (læs Hitler) ikke begik en række af sine største dumheder og derfor har ført krigen helt frem til 1951. Målet er at skabe en mørk, dynamisk og konflikt-fyldt verden, der kombinerer det nordiske Ravnerok, med kristendommens Dommedag og jødernes Holocaust. Dæmoner, guder og engle findes, og de kæmper alle med i den store strid på den yderste dag.

Mit håb er at lave en færdig kampagne-verden, eventuelt med udgivelse for øje. Har du lyst til at gi' en hånd med evt. ved at play-teste scenarier og køre kampagner så vil jeg meget gerne høre fra dig. Ring på 86 18 22 18 eller skriv til mig:

ASK AGGER  
VESTERGADE 6B.1  
8000 ÅRHUS C





## Om "spøgelse"

Inspirationen til at bruge spøgelse kommer fra sociologien, hvor amerikaneren George Herbert Mead i starten af dette århundrede beskrev psyken som en diskussion mellem en persons "jeg" og "mig". "Jeg" er den intuitive/kreative del af personligheden, imens "mig" er et billede af hvordan personen opfatter omgivelsernes normer og forventninger. Lidt humoristisk kan en personlighed altså beskrives som en diskussion/strid mellem det velopdragne og artige "mig" og det impulsive og instinktive "jeg". Tankgangen svarer til Freud's "id" og "overjeg".

Spøgelse, eller flere personligheder til at afspejle en psyke, bruges også i andre rollespil bl.a. Wraith og Immortal.

I dette scenarie bruges spøgelse kun til at vise enkelte aspekter af spilpersonernes psyke.

Captain Hurt's hustru og datter af-spejler hans nagende sorg og selvbebrejdelse.

Kong Arthur er som Sergent Trust's mentor et billede på frygten for at blive voksen og tage et ansvar.

Lieutenant Urqhart's indre dæmon illustrerer hans egoisme og griskhed - ondskab om du vil.

Sergent Nail's forfølger er hans nemesis, der hævner fortidens ugeringer, og repræsenterer hans fortrængte samvittighed og skyldfølelse.

# Spilpersonerne

Scenariets fire hovedpersoner er alle erfarende medlemmer af de britiske elitestyrker, de såkaldte *Commandoes*. De er yderst kompetente soldater, der hjulpet af det famøse serum, får superhelte-agtige egenskaber. Spillerene skal gerne glædes over soldaternes kompetence, og få spasmer ved tanken om de mange nazister de skal tæske.

Storhed fører som bekendt til fald og det er også hvad spillerene vil opleve, når serummet's "mirakuløse effekter" trænger dybere ned i deres gener.

Som spilpersonerne forandres får spillerene løbende udleveret nye personark. Der er fire ark til hver spiller.

Alle spilpersonerne er tillagt psykiske ar, der kan få andre og dem selv til at tvivle på deres mentale-stabilitet. Fortællingen foreskriver ikke konsekvenserne af de psykologiske spidsfindigheder, det er spillernes job, og nu har de fået noget at arbejde med.

## Lig i lasten

Alle spilpersonerne forfølges eller hjemses af indbildte personer, der skal afspejle væsentlige aspekter af deres psyke. "*Spøgelse*" optræder når du vil og kan ud over underholdning også bruges effektivt til at vejlede og manipulere spillerene.

Spillerene vil sandsynligvis få lidt af en chok og rynke på næsen, når Kong Arthur pludselig står bagerst i spejlbilledet. Mange vil umiddelbart tænke, at det er for langt ud og ikke holder en meter. Det er derfor vigtigt, at spillerene fra starten forstår, at spøgelse blot er afspejlinger af spilpersonernes personlighed og lærer at spille med, og ikke imod, dem.

I starten skal du selv styre *spøgelse*, men som scenariet skrider frem kan du eksperimentere med at lade de andre spillere komme til, eller ved at lade spillerene styre deres egne *spøgelse*. Den første gang du introducerer *spøgelse* bør være på to-mand-hånd med spilleren. Senere skal det hele dog køres åbent, så glæde og indsigt bliver alle til dels.

*Spøgelse* er også et effektivt redskab til at påvirke spillets udvikling. Spillerene kan få hints, gode råd og hvem ved? - måske kan dæmonen eller Kong Arthur direkte påvirke omgivelserne og derved vende nederlag til sejr. F.eks. kan Kong Arthur midlertidigt besjæle Lloyd, der pludselig kæmper som en garvet og frygtløs ridder (ca. 20. levels Paladin).

**Pas på!** *Spøgelse* sluger nemt en frygtelig masse tid, og scenariet har i forvejen en tendens til at trække i langdrag. Overvej eventuelt at droppe et par af *spøgelse*, eller læg det meget ud til spillerene selv at bruge dem.

## Beretningerne

Hver spilperson har mindst en historie, som han skal fortælle i løbet af scenariet. Historierne udleveres med retningslinier sammen med det første personark. Den enkelte spiller vælger selv hvor, hvornår og til hvem han vil berette sin historie. Der ikke må læses op, men skal fortælles med egne ord. Det gør heller ikke noget, hvis historien udvikles og ændres under fremlæggelsen. Fælles for flere af historierne er, at de belaster fortælleren og tvinger tilhørerne til at revidere deres for-

domme og overveje om de skal indberette ugeringerne.

Captain Hurts historie handler om tabet af hans familie. Det var ham, der var fej, og derfor indirekte førte dem i døden.

Lieutenant Urqherth har en historie, som han fortæller i to versioner. Først fortæller han en løgnagtig udgave, hvor han selv fremstår som helten. Senere fortæller han sandheden om sin egen fejhed og egoisme.

Senior Sergent Nail fortæller om sin tid i Afrika. Under en flugt gik galt og det endte med at han dræbte den unge og uerfarene overordnede. Historien fortælles kynisk og sandt.

Sergent Trust finder en barndomshistorie frem. Med barnets fantasi fortæller han om et ulykke på en togbane og om hvordan hans bedste ven reddede ham og derfor måtte lade livet. Vennen var glad for gamle legender og hed Arthur - det forklarer måske et og andet.

### Eksterne problemer

Spilpersonerne lever ikke i en glasklokke, de bor i London og har lokale venner og fjender. Hver spilperson er tillagt et eksternt bekendskab, de har selvvelgelig flere, men resten overlader jeg til dig.

Captain Hurt har en gammel soldaterkammerat, som han møder på gaden en dag. Kammeraten afvarer ham mod Sgt. Nail. Se sidespalten på side 24.

Lieutenant Urqherth har hustruen Margrit, der er en plage. Se sidespalten på side 10.

Senior Sergent Nail har et problem. For et par uger siden kom han i slagsmål med en beruset amerikaner fra 82nd. airborne. Amerikaneren døde, og Sgt. Nail er nu efterlyst af militærpolitiet og eftersøgt af den afdødes kammerater. Hans identitet kendes ikke, men det er svært at gå fejl af signalementet. Se sidespalten på side 49.

Sergent Trust kender præsten Fader Horsey, der fatisk er en skurk og hjernen bag nazisternes spionnet i London. Se side 52.

### De fire sæt personark

Som serummet påvirker spilpersonerne udskiftes deres personark med nye. Der er tre skift i alt og de er i stor grad bestemmende for scenariets udvikling. Personarkene skal gøre ændringerne mere konkrete for spillerene, og giver en belejlig mulighed for gradvist at ændre tegningerne af spilpersonerne. Desuden sparer det tid i forhold til hvis ændringerne skulle udpensles for hver enkelt spiller.

Gør dig umage med at holde spillerene i den tro, at processen ikke er ens for alle. Du kan gøre det ved at tage hver enkelt spiller udenfor og bedre ham eller hende om at medbringe sit personark. Udenfor beskriver du lynhurtigt spilpersonens ændringer og bytter personarket ud. Spilleren får besked på at lade som ingen ting og holde kæft med skiftet. En spiller der har fået sit ark udskiftet vil dog være opmærksom på skift hos de andre, men ideen holder selv om alle ved det blot ingen omtaler det åbent.

### Captain Edward Hurt

35 år. 185 cm. 90 kg. En erfaren officer med adelige aner. Enhver trussel mødes frygtløst med afmålt ro og stædighed. Under skallen krakelerede Edvard for to et halvt år siden. Hans hustru gennem 14 år og deres to børn blev opslugt af atlantens iskolde dyb, da en nazistisk ubåd sænkede den transporter, der bar dem mod det forjættede land - Amerika. En stor knude har lagt sig om hans hjerte, hvor den

### Om beretninger

Her er nogen af de grunde jeg umiddelbart kan lægge til grund for de fire beretninger.

Først og fremmest er det en anderledes måde at viderebringe de nødvendige baggrundsoplysninger til spilleren. En historie er sjovere at læse end tørre data og der er rigere mulighed for at ligge noget mellem linierne som spilleren langsomt kan tygge på.

Beretningerne kan også give spillerene en større indsigt i de forskellige spilpersoners psykologiske særpræg.

Endelig er det også et redskab i spillederens hænder, der gennem historie-fortællingerne kan sætte gang i eventuelt uengagerede spillere.

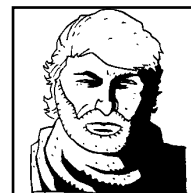
I scenariet bliver det nødvendigt med en del opsplitning af både spilpersoner som spillere. Med beretningerne har spillerene en ekstra tilskyndelse til at snakke i rollerne, imens spilletiden er udenfor døren med andre spillere.



**CAPTAIN HURT**  
- Gruppens strenge leder.



**LT. URQHERT**  
- Den stræberiske næstkommanderende.



**SGT. NAIL**  
- Den barske og kyniske sergent.



**SGT. TRUST**  
- Den lidt naive grønskolling.

## Margrit Urqhert

Denne naive og misbrugte sygeplejerske skal gennem scenariet bruges til to ting:

Først og fremmest skal hun gi' sin mand noget modspil han kan bruge til at vise de værste sider af sin personlighed. Gør det nemt for løjtnanten ved at gøre Margrit omklamrende og kvalmende. Hun ringer konstant, sender ham pakker med småkager, pusler om ham og kalder ham manse i andres påhør. Sekundært har Margrit en rolle som informer. Hun arbejder på samme hospital som Professor Norton og kan lokkes til at stjæle nøgler eller finde oplysninger. Hun er dog for inkompetent (det der blonde hår, du ved) til at klare komplicerede opgaver og vil sandsynligvis blive taget, hvis hun prøver på at stjæle journaler eller hugge serum-prøver.



martrer hans sjæl til døde. Edvard har altid regnet sig for modigst blandt mænd, har altid vovet og mødt frygten med oprejst pande. Den indre sorg har han dog ikke haft mod til at konfrontere og derfor ædes han langsomt op (Det hele skyldes jo nok det umenneskelige uddannelsessystem, se blot på de britiske prinser og deres ægteskabelige held.).

Edwards sorg personificeres som hans elskede hustru, der hjem søger ham. Han hjem søges normalt kun om natten, men efterhånden som scenariet skrider frem får han også frygtelige mareridt i vågen tilstand. Som hadet æder ham op bliver hustruens fremtræden stedse mere grotesk og makaber. Hun lokker ham til at få afløb for smerten gennem aggressivitet. Som modvægt kan Edwards yngste datter bruges. Hun kommer som en engel i hvidt, favner hans hånd og ryster tavst på hovedet, når han skal til at gøre noget stygt.

## Lieutenant Roger Urqhert

25 år. 172 cm. 60 kg. En ung og ambitiøs officer, der uforbeholdent sigter efter forfremmelse. Roger giftede sig for tre år siden med Margrit, men han har aldrig elsket hende. Når han ligger i sengen med ryggen til hendes snorken tænker han ofte over hvorfor han stadigvæk hænger på hende. Han ved det ikke er sex, for han kender mindst en håndfuld ludere, der klare den del betydeligt bedre end hende. Han kender ikke svaret, men det er magt, der binder dem sammen. Hendes underkastelse og beundring giver ham den følelse af magt, som smager så sødt. Margrit arbejder som sygeplejerske på Skt. Georges Hospital og kan derfor direkte inddrages i plottet.

Roger hjem søges af en indre dæmon, der også repræsenterer hans brændende magtbegær. Dæmonen hjem søger ham ofte og smiler for ham på en inddadende og kammeratelig måde. Ingen andre end Roger kan se dæmonen, men da den er påpasselig med ikke at støde ind i nogen vides det ikke om den har en fysisk form og blot er usynlig. Den lokker ham til frygtelige ting med løfter om magt. Dæmonen bliver større og større som scenariet skrider frem. Mr. White kan fornemme dæmonen og muligvis uddrive den, hvis Roger selv beder om det.

## Sergent Marvin Nail

28 år. 195 cm. 110 kg. Marvin er veteran fra Afrika og har en massiv fysisk udstråling. Den blotte tilstedeværelse af hans brede ryg skaber automatisk tillid eller frygt - afhængigt af øjnene, der ser. Marvin har så vidt han ved ingen følelser. Han prøver ofte på at finde dem f.eks. gennem smerte, massiv druk, eller ved at pine og maltraktere folk. Endtil videre har han aldrig fået respons.

Marvin hjem søges af en stor sergent, der får ham til at føle sig som en lille uartig dreng. Det er altid mørkt og Sergenten fremstår aldrig som andet end en massiv kontur med en bundløs kommanderende røst. Sergenten beskylder Marvin for at være svag, bange, og han undertreger sine argumenter med susende lussinger og mavepumpere. Bagefter kan Marvin kun vagt huske hvad der er sket, men de fysiske spor er virkelige nok. Marvin har på fornemmelsen, at han selv er ophavsmand og lænker derfor sig selv med håndjern før han lægger sig til at sove. Nøglen til håndjernene bærer han i en kæde om halsen.

### \*Sergent Lloyd Trust

22 år. 181 cm. 87 kg. Lloyd er et barn. Han har endnu ikke haft nosserne til at træde ind i de voksenes rækker og lever et ansvarsforflygtende drømme-liv, hvor alt er leg. Han er en dygtig soldat og udviser på sin egen impulsive måde en masse initiativ. Krigens grumme alvor og dødens hårde realiteter ligger endnu bag hans horisont. Lloyds store problem er ansvar. Han får sved på panden, når ordet nævnes og vil gøre alt for at slippe fra ansvarets tunge lænker. Når han har gjort noget galt, vil han lyve om sin uskyld og blive sur og trodsig. Som et barn er Lloyd egoistisk og tænker kun på sig selv, andres problemer og gruppens fælles opgaver er ham ikke interessante. Når snakken falder på det andet køn rødmer Lloyd generet - han er jomfru.

Sergentens forældre og søskende døde alle under blitzen. Lloyd fornægter dog det skete og lyver til andre om de breve de sender ham fra Canada. Siden sine forældres død har Lloyd haft en solid støtte i Fader Horsey, der er præst ved St. Mary's Church i Kensington. Det var Fader Horsey, der skaffede Lloyd ind i militæret og knægten ser præsten, der er lænket til en rullestol, som sin bedstefar. Lloyd er overbevist om, at den gamle præst har nære forbindelser til kongehuset og undertiden udfører hemmelige opgaver på kronens vegne. Et par gange har Fader Horsey ladet Lloyd være med i de hemmelige missioner som budbringer eller lignende. Det er som i et rigtigt eventyr og Lloyd elsker det. Han er fuldstændig uvidende om, at den elskelige præst faktisk er leder af en omfattende spion-ring af nazistiske agenter.

Lloyd søger støtte og råd hos sin helt, Kong Arthur, der da også hjemsøger ham ved lejlighed. Kongen står bag ham i diverse spejle, og Trust mærker undertiden et sværd eller en harnisklædt næve på sin skulder. Enten leger Lloyd selv at han er King of the Brits eller så lader han Kong Arthur klare alle de store problemer som et lille barn ikke selv kan klare.

## Bipersonerne

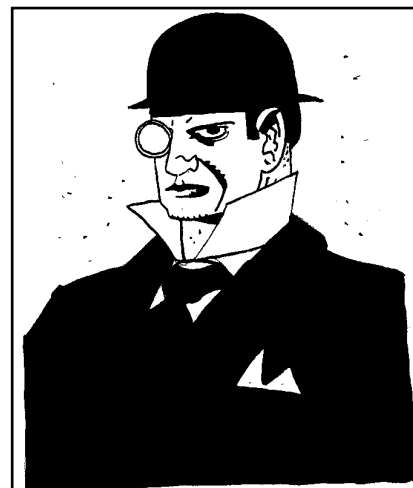
*"He took a face from the ancient gallery, and he went on down the hall."*  
- Jim Morrison.

I fortællingen optræder en lang række personer, som giver spillerene med- og modspil. Her er en kort gennemgang af bipersonernes personligheder og pladser i den overordnede handling, supplerende bemærkninger følger i de relevante scener.

### Lord Barclay - Fortællingens onde skurk

*"Mørkets fyrste er en adelsmand."* - Shakespeare, King Lear.

Oberst i den britiske efterretningstjeneste og leder af krigsministeriets tophemmelige afdeling Exalibur, der bl.a. står for udviklingen af genetisk forædlede kampenheder. Hans højre hånd og stik-i-rendreng er Major Jack Marble. Lord Barclay er upåklageligt klædt i skræddersyet jakkesæt, bowlerhat og paraply, han holder alle standarder for en britisk gentleman. Den fysiske fremtoning er afdæmpet, men hans øjne rummer en dybde og ro, der maner til lydighed. Han blinker aldrig - hvis man ser ham i øjnene i længere tid løber ens egne øjne i vand, som på hans vegne. Lord Barclay tjener en større sag og har et fuldstændigt koldt og nøgternt forhold til menneskelivets værd. Uden anelse af anger udsætter han spilpersonerne for et serum, som



#### Stats:

Lord Barclay Helbreds point (HP): 28,  
Reaktionstid (RT): 1d4 seg. og MMM  
(Moral): 20.

Undvige: 15, Nærkampsvåben (stok): 15,  
HIV (pistol): 18, Overtalelse: 17, Okkultisme:  
me: 22, Etikette (snob): 16 og Hypnose: 23.



### Stats:

Larry "the Fat". Helbreds point (HP): 40, Reaktionsstid (RT): 2d6+2 seg., Skadebonus (SkB): +1 og MMM (Moral): 9.

Undvige: 6, Nærkampsvåben (flaske): 8, Slagsmål: 10 og HIV (pistol): 7.

Jaka. Helbreds point (HP): 20, Reaktionsstid (RT): 2d4 seg., Held: 17 og MMM (Moral): 14.

Undvige: 13. Har Svineheld.

Big Sally. Helbreds point (HP): 32, Reaktionsstid (RT): 3d6 seg., Skadebonus (SkB): +1 og MMM (Moral): 14.

Undvige: 3 og Slagsmål: 13.

Martha. Helbreds point (HP): 27, Reaktionsstid (RT): 2d6 seg. og MMM (Moral): 17.

Undvige: 12 og HIV: 10.

Fanny. Helbreds point (HP): 21, Reaktionsstid (RT): 3d6 seg. og MMM (Moral): 9.

Undvige: 10.

Nick Furry. Helbreds point (HP): 48, Reaktionsstid (RT): 1d4 seg., Skadebonus (SkB): +3 og MMM (Moral): 20.

Undvige: 16, Slagsmål (karate): 18 og HIV (pistol): 18. Desuden No Pain, Hurtig helning og Klodset.

han ved er dødeligt. Der er mange udlægninger af Lord Barclay. Det vides med sikkerhed, at han er højt placeret indenfor frimurer-ordenen og har haft kontakter til Alistair Crowley. Påstande om, at han er dæmon eller tempelridder fra 1300-tallet ligger ubeviste.

### Larry "The fat" Leech - Bæretjer og alfons

Larry the Fat er ejer af Mill's Bomb. En lang karriere på den lyssky side af livet har gjort ham til en blegfed og læsket mand, med ondt sind og griske griseøjne. Han har en foruroligende måde at gnide sine fedtede hænder på, når han lugter penge. Gennem hele scenariet er han iført den samme undertrøje, der kun går til lige over navlen. I sit beskidte forklæde gemmer han en gammel trumlererevolver, som han ikke er sen til at true med, hvis lejligheden byder sig. Revolveren er tom, da Larry har en paranoid frygt for skydevåben. Han forlader aldrig baren eller sit lille bordel i lejligheden ovenover. Blev betalt af Byttet for at udlevere sine nøgler og hjælp derved med til mordene.

### Jaka Paradis - Barmeluder og øjenvidne

En Lolit-luder på 13 år med uskyldens øjne i behold. Jaka holder til på "Mill's Bomb", hvor hun danser og prostituere sig for penge til narke. Hun overværede mordet på Sir Henry og Sir Fairlane, og er derfor et vigtigt øjenvidne for spilpersonerne. Spilpersonerne føler sig draget til hende, og hun ved mere end hun kommer ud med. Hun har engang mødt en engel.

### Big Sally, Martha og Fanny - Triste glødespiger

Udgør sammen med Jaka det faste inventar i Larry's lille bordel. De er alle på narke og rutinerede i verdens ældste håndværk. Enten har de faste kunder, der kommer ind af fordøren, eller så fisker de mænd i baren under lejligheden.

Big Sally er en stor pige over tredive med bryster til navlen. Hun sminker sine æblekinder rosenrøde og er nødsaget til at betjene de mest desperate kunder.

Martha er et sted i tyverne og den smukkeste af pigerne. Hun har kontrol over stofferne og er faktisk ganske køn at se på med sit lange røde hår og frække grønne øjne. Har indtaget en moder/store-søster rolle overfor Jaka, som hun deler værelse med.

Fanny er en ung ranglet pige, der er fuldstændig ødelagt af narke. Hendes gullige hud, blodsprængte øjne og fremstående ribben fortæller historien om en optimistisk pige fra landet, der blev fanget i London og ikke havde andre ressourcer end sit eget kød.

### Mr. Nick Furry - Dum og misbrugt amerikaner

En bastant og garvet agent på amerikanernes lønningsliste. Er for nyelig blevet udlånt til Lord Barclay, hvor han med tiden skal lede afdelingens operative sektion. Mr. Furry er spilpersonernes overordnede og ved intet om de lyssky eksperimenter som forgår for næsen af ham. Han udnyttes af Major Jack Marble og tror naivt på den gode sag. Mr. Furry har gennemgået en behandling med en tidligere og svagere version af serummet, hvilket har givet ham mange hår på brystet. Hans reaktionsevne, overblik og styrke er forøget, men intelligensen er stadigvæk yderst moderat.

I tidsbesparelsens hellige navn bør Mr. Furry muligvis helt udelades fra historien.

### Major Jack Marble - Næstkommanderende prügelsknebe

Lord Barcleys redskab og tilknyttet den operative sektor, hvor han formidler kontakten mellem spilpersonerne, Mr. Furry og de øvre organer. En slesk væsel-type, der aldrig ser folk direkte i øjnene. Han manipulerer med Mr. Furry på Lord Barcleys ordre og er den faktiske leder af den operationelle afdeling. Han kender sandheden om serummet og afdelingen, og har til lige visse ideer om Barcleys magt og baggrund. Bag facaden er han ved at bryde sammen under sandhedens byrde og en fanatisk tilbedelse/frygt for Lord Barclay.

#### Stats:

Major Marble, Helbreds point (HP): 33, Reaktionsid (RT): 2d4 seg., Skadebonus (SkB): +1 og MMM (Moral): 12.

Undvige: 11, Slagsmål (boksning): 13 og HIV (pistol): 14.

### Dr. William Gull - Kynisk psykiater

Chefpsykiater indenfor afdeling Exalibur, hvor han registrerer og analyserer "emnernes" psykiske status og udvikling. Dr. Gull er en ubehagelig indtørret mand i hvid kittel, der har iskolde hænder og fugter sine læber med sput. Han arbejder for Lord Barclay og holder kontrol med serumets psykologiske virkninger. Han gennemfører en række tests på spilpersonerne og bliver sandsynligvis dræbt og/eller udspurgt senere i fortællingen. Dr. Gull er meget fascineret af kirurgiske-redskaber og betragter folk med en slagteriarbejders målende blik; "*Bov, inderlår, korteleter, lever etc.*".

Dr. Gull, Helbreds point (HP): 41, Reaktionsid (RT): 2d4 seg., Skadebonus (SkB): +2 og MMM (Moral): 18.

Undvige: 12, Nærkampsvåben (skalpel): 16, Slagsmål: 13 og HIV (pistol): 9. Desuden No Pain og Super Cool.

Frøken Right, Helbreds point (HP): 24, Reaktionsid (RT): 2d6+1 seg. og MMM (Moral): 14.

Undvige: 11, Nærkampsvåben (fyldepen): 10, Slagsmål (judo): 11 og HIV (pistol): 13.

### Frøken Dorathy Right - Blond sekretær og info-kilde

Sekretær og naiv blondine. Hun arbejder i Exalibur som sekretær for Lord Barclay og passer telefonen. Frøken Right er utrolig lydig og loyal, og vil på ingen måde trods sine overordnede eller bryde reglementerne. Det er hende ubegribeligt, at Major Marble, Dr. Gull eller Lord Barclay skulle kunne have gjort noget uetisk eller enddog kritisabelt. Kan torteres eller narres til at udlevere information om sine overordnede og tidligere teams.

Overlæge Cable, Helbreds point (HP): 25, Reaktionsid (RT): 3d6 seg., Held: 4 og MMM (Moral): 8.

Undvige: 9, Slagsmål: 7 og HIV (pistol): 8.

### Overlæge Charles Cable - Godtroende kirurg på opium

Arbejder på Skt. Georges Hospital, hvor han indtræder som leder af *Afdeling XIII for virus-forskning* efter Professor Nortons død. En ussel lille nørd med et lykkeløst liv bag sig. Charles Cable er morfin-misbruger, hvilket har forvitret hans vilje og efterladt en ynkelig skal på randen af sammenbrud. Han skal undersøge spilpersonerne for fysiologiske ændringer og skal obducerer alle lig, som afdelingen modtager. Han er ikke sat ind i situationen, men lærer løbende mere som han graver sig gennem Professor Nortons gnidrede notater. Kender koden til pengeskabet på Nortons kontor (koden er 161199).

Lieutenant Urqhert's kone arbejder på samme hospital og kan bruges som kontakt.

## Byttet:

En gennemgang af de fire stakkels soldater, der jages af spilpersonerne. De udgjorde Exalibur's "Team Bravo" og fik serummet for lidt over to uger siden. For fem dage siden indtraf de første synlige fysiske ændringer og de fire soldater fattede mistanke. De stak af og fandt et skjulested i byens oversvømmede kloaknet. De overvågede afdelingen og skyggede deres to forbindingsofficerer (Sir Henry og Mr. Fairlane) til "Mill's Bomb" - et luderværtshus i Soho. De bestak Larry the Fat til at røbe hvor de to fyre var og lånte en nøgle af ham. De fandt deres to overordnede i lejligheden over baren, der fungerer som bordel. Før

**Stats:**

Byttets stats er lavet ud fra en forholdvis fremskreden mutation, der omtrent passer med kampen på hospitalet.

Cap. Pryer. Helbreds point (HP): 51, Reaktions-tid (RT): 1d6 seg., Skadebonus (SkB): +5 og MMM (Moral): 20.

Undvige: 17, Nærkampsvåben (bøynet): 15, Slagsmål (klør): 15 og HIV: 15. Desuden No Pain, Hurtig helning og Super sanser.

Lt. Reeves. Helbreds point (HP): 38, Reaktions-tid (RT): 1d4 seg., Skadebonus (SkB): +4 og MMM (Moral): 18.

Undvige: 18, Nærkampsvåben (dolk): 17, Slagsmål (klør): 13 og HIV: 14. Desuden No Pain, Hurtig helning, Super sanser og Sadist.

Sgt. Elton. Helbreds point (HP): 65, Reaktions-tid (RT): 2d4 seg., Skadebonus (SkB): +8 og MMM (Moral): 20.

Undvige: 15, Slagsmål (klør): 16 og HIV: 14. Desuden No Pain, Hurtig helning og Super sanser.

Kor. York. Helbreds point (HP): 46, Reaktions-tid (RT): 1d6 seg., Skadebonus (SkB): +4 og MMM (Moral): 17.

Undvige: 18, Nærkampsvåben (dolk): 16, Slagsmål (klør): 14 og HIV: 16. Desuden No Pain, Hurtig helning, Super sanser og Nekrofil.



Mr. White. Helbreds point (HP): 60, Reaktions-tid (RT): 1d4-1 seg., Skadebonus (SkB): +7 og MMM (Moral): 20.

Undvige: 15, Nærkampsvåben (sværd): 18, Slagsmål: 16 og HIV: 6. Desuden No Pain, Hurtig helning, og Super sanser. Immun overfor magi og fordeærv. Hans hellige sværd kan skære gennem hvad som helst.

deres død blev de torteret til at røbe, hvad de vidste, hvilket ikke var meget. De vidste kun, at Lord Barclay havde gang i nogle forsøg for amerikanerne og at Professor Norton stod for det praktiske arbejde.

Som scenariet skrider frem muterer de fire stakler og mister langsomt deres menneskelighed.

**Captain Andrew Pryer**

En utrolig dygtig karriere-officer, der i mange år var udstationeret i asien. Høj og lidt ranglet med udstående kindben og en vindtørret hud, der stadigvæk er svagt brun. En meget intelligent mand, der er gruppens planlægger og primus motor. Han er frygtelig kynisk og sætter hårdt ind mod enhver, der truer hans autoritet. De ældste af spilpersonerne har hørt om den legendariske Captain Pryer.

**Lieutenant John Reeves**

En arrogant narcissist, der går umådelig meget op i sit udseende. Hans hud er mælkevid, og æblekinderne uden spor af skægvekst, hvilket får ham til at virke meget ung. Hvad han mangler i fysisk styrke har han i listighed og rankemageri. Han er homoseksuel, hvilket fortrænges ved at hade og jage alle bøsser.

**Sergent Ben Elton**

Et stort godmodigt brød, tidligere rygby-spiller. Har et stort hjerte og vil meget nødtigt skade eller dræbe andre mennesker, hvilket han dog er utrolig kompetent til. Det eneste, der kan gøre ham rasende, er hvis man taler ned til ham eller antager, at han er dum pga. hans fremtoning og klodsede adfærd.

**Korporal Glen York**

En doven overklasse-knægt, der altid tager gærdet, hvor det er lavest. En damernes ven, der har meget i munden, men flygter som et lam, hvis faren viser sit grumme fjæs. Han var særligt glad for små piger og kunne ikke stå for Jaka, som han dog så mere som en lillesøster end som et sexual-objekt.

**Sidehistorierne**

Scenariet har et par sidehistorier, som kan køres ind over hovedplotet, hvis der er tid og lyst.

**Mr. White - Fortællingens hvide ridder**

Tempelridder af Kristi Blods Orden og agent for Vatikanets efterretningstjeneste. En næsten femten hundrede år gammel kriger, der oprindeligt kæmpede ved kristi grav i det hellige land. Blev for nyelig vækket med gralens livgivende vand og jagter nu anti-Krist og andre i Satans fold på direkte ordre fra Paven. Har overnaturlige kræfter og udfrier koldt ethvert spor af ondskab på sin færd. Kan kastes ind i historien, hvis spilpersonerne behøver akut hjælp.

**Fader Horsey - Nazistisk spionchef**

En tysk spion, der styrer et omfattende net af agenter i London. Af ydre en from præst og sjælesørger, men under præstekåben en ondsindet og skrappelløs nazist. Blev såret i den spanske borgerkrig for 15



år siden og er lænket til sin rullestol. Har kontakt til Sergent Trust, som han udnytter til at skaffe oplysninger om serummet og Exalibur.

### Asta Donnerwetter - Nazistisk håndlanger

En overbevist nazist, der fungerer som Fader Horsey's bodyguard og næstkommanderende. Går under navnet Asta Wellesley og er officielt plejer for den handicappede præst. Asta har gennemgået en forfinet version af Stürmkrieger-forædlingen og har ekstreme egenskaber. Hun er en hensynsløs dræbermaskine og yderst sexet i sin stramme sygeplejerske-uniform.

### Margrit Urqhert - Godhjertet ægteviv og nyttigt redskab

Sygeplejerske på Skt. Georges Hospital og gift med spilpersonen Roger Urqhert. Selv om han behandler hende som skidt tilbeder og elsker hun sin ægtemand. Hun arbejder på samme hospital som Dr. Cable og kender ham overfladisk. Hun er et godt og moralsk menneske med en solid borgerlig og kristen baggrund, men hun kan presses til næsten alt af sin elskede. I en smart kjole og med lidt make-up er hun faktisk en indtagende kvinde. Som hendes blonde hår byder er hun ret naiv og uden de store kognitive færdigheder.

## Ofrene:

Her præsenteres de tre personer, som byttet dræber i løbet af scenariet. De to efterretningsofficerer optræder aldrig som andet end lig, men spilpersonerne når at møde Professor Norton en enkelt gang før hans tragiske endeligt.

### Sir Andrews Henry

En højt placeret Major i efterretningstjenesten, der arbejdede lige under Lord Barclay i afdeling Exalibur. Sammen med Mr. Fairlane var han Team Bravo's kontaktperson og overordnede. Det kostede ham livet, da byttet besluttede at bide igen. Sir Henry er en lille og fedladet mand i fyrrerne, hvis fingre og kinder stadigvæk strutter af hvalpefedt. Han går i vinrødt jakkesæt og blomstret vest.

I størekassen bliver han fundet på sengen med skallen slået ind og hånden naglet til væggen med en dolk.

### Mr. Hugh Fairlane

Kompagnon til Sir Henry og Kaptajn i efterretningstjenesten. En høj og spinkel mand med voldsomme whiskers og overbid. Han går altid med høj hat og nålestribet jakke.

Endte sit liv hængende i ledningen fra en loftslampe og med indvoldene til offentligt skue.

### Professor dr. med. Gilbert Norton

Arbejdede på Skt. Georges Hospital som ekspert af Afdelingen XIII for virus-forskning. Tjener Lord Barclay og har overlæge Dr. Cable som underordnet. Det var Professor Norton, der gav byttet deres injektioner, og blev derved deres offer. Han er en midaldrende overklasse englænder med gullig hud og en pose af dobbelthagen under sin stramme mund.

### Stats

Fader Horsey. Helbreds point (HP): 27, Reaktionsid (RT): 1d6 seg. og MMM (Moral): 18.

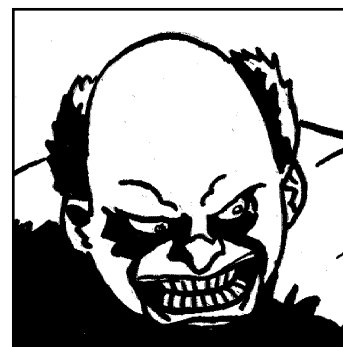
HIV (pistol): 16. Desuden Lam og Tale gave. Har en Mauser "Broomhandle" pistol.

Asta Donnerwetter. Helbreds point (HP): 51, Reaktionsid (RT): 1d4-1 seg., Skadebonus (SkB): +5 og MMM (Moral): 20.

Undvige: 14, Slagsmål (kung fu): 18 og HIV: 17. Desuden No Pain, Hurtig helning, Glimt i øjet, Cool og Super sanser.

Har en Mauser Stumpistol SP-50 pistol og en MP45 "Schmeisser" maskinpistol.

Fru Urqhert. Helbreds point (HP): 27, Reaktionsid (RT): 3d6 seg. og MMM (Moral): 7 (paralyseres og hviner skingert).



Professor Norton i arbejdsomt humør.



- Lieutenant Urqhert

## Kapitel 2

Om starten på fortællingen og de første faste scener.

*Theirs is not to make reply,  
Theirs is not to reason why,  
Theirs is but to do and die.*

- Lord Alfred Tennyson, The Charge of the Light Brigade

## Om sprit

Det er jo altid dejligt at lede ungdommen i fordærv, men det er min erfaring, at lidt alkohol i blodet hjælper rollespillet godt på vej. Det må ikke tage overhånd, men hos mange gør et par drinks eller glas rødvin mirakler ved talelysten og generthed.

## Om anslaget

Formålet med anslaget er at slå scenariets rammer fast, at introducerer den alternative verdenshistorie og at så mystik om afdelingens ledelse, særligt Lord Barclay.

Jeg har tidligere brugt en hektisk action-scene som anslag, men har her valgt at starte i det stille og bygge op til senere. Det er vigtigt, at spillerene spores ind på scenariets investigation-element og ikke tror det hele handler om at skyde tyskere.

Lord Barclay holder en længere enetale og den skal du lire af efter bedste evne. Øv dig i forvejen og prøv på at tale meget korrekt med udtale af alle endelser, dybt toneleje og lange pauser. Hvis du kan gøre det på snobbet engelsk er det perfekt. Du kan eventuelt bruge et element af live: Få spillerene til at side side om side med ansigtet mod en mur og sluk al lys på nær et par stearinlys. Sæt dig bag dem og lad snakken gå. Som Lord Barclay går rejser du dig, letter på toupeen og forlader rummet.

At huske: Spillerene skal få banket ind i hovedet at ligene skal afleveres til Professor Norton samme aften. Professoren skal nemlig slås i hjel snart og spillerene skal lige nå at hilse på ham først.

# Fortællingen

Nu gennemgås scenariet som det omtrent vil forløbe. Scenerne i dette kapitel er meget detaljerede og faste til forskel fra næste kapitel, hvor ansvaret lægges i dine hænder. I sidespalten er der stemningsbeskrivelser, bemærkninger og uddybende detaljer.

## Før I starter

Find dit lokale før spilstart og gør det klar. Sæt borde og stole som du vil, træk gardinerne for hvis det er dag og gør ghetto-blasteren klar. Jeg plejer at smide bordene ud til siden og lade spillerene side i en rundkreds om en stol, der overlæsses med stearinlys.

Stearinlys er et *must* - helvede er beklædt med kommunalt lysstofrør. Sorte lys er selvfølgelig det sejeste, men andet kan også gøre det.

Stemmingsmusik er utrolig effektivt og gør det halve arbejde med at få spillerene i stemning. Alle har deres foretrukne musik-stykker, jeg kan anbefale soundtracket til *Angel Heart*, *Brad Stoker's Dracula*, *Terminator II*, *Blade Runner*, *Aliens* eller *The Thing*. Se mere i sidespalten på side 50.

Forkæl spillerene med the på thermokande og småkager. Skjul dog kande og kopper af vejen, så de får en "live" overraskelse, når du tryller teen frem i scenariets anden scene. Hvis du har mulighed for at skaffe en flaske gin eller anden sprut, så er det helt perfekt. Gem spritten til *Mill's Bomb*.

## The entrance

Saml alle spillerene udenfor døren til spillokalet. Hvis der mangler nogen, så skaf reserverne før du lukker de andre ind. Når alle er klar går du ind, tænder stearinlysene, slukker det øvrige lys og starter musikken, først derefter åbner du døren for spillerene.

## Personarkene

Efter spillerene har sat sig uddeler du personarkene og de tilhørende beretninger. Tjek tegningerne og egenskaberne så du er sikker på at spillerene starter med det første sær personark - det er desværre ikke muligt at sætte numre på, da spillerene for nemt vil opdage disse. Det er også vigtigt, at spillerene ikke ser de øvrige personark - gem dem godt.

Find den af spillerene, der ser ældst og mest rutineret ud, han får kaptajnen. Rutine skal i den forbindelse ikke forstås som dygtighed, men som år på bagen. Gamle nisser med ti års erfaring fra AD&D plejer alligevel altid at kommandere rundt med resten af "party'et".

Den yngste spiller skal du gi' Sergent Trust. Forhåbentlig kan han fange Kong Arthur som helteskikkelse og han vil sandsynligvis optræde tilpas impulsivt.

Den bedste spiller skal ha' løjtnanten. Som næstkommanderende står løjtnanten centralt i gruppen og godt spil fra hans side vil hurtigt smitte. Det kræver også en del at gøre det godt som dumt svin.

Den sidste spiller får Senior Sergent Nail. Forhåbentlig bliver det en, der ikke falder fuldstændig ind i rollen som dum barbar, for Marvin er faktisk ganske sej og kan mangt og meget.

Når spillerene har fået deres ark og har læst beskrivelsen på forsiden kan I gå i gang med anslaget. Beretningerne og præsentationer kan vente.

## Anslag: Møde med Lord Barclay

Scenariet starter i **Westminster Cathedral**, hvor spilpersonerne mødes med Lord Barclay. Her får de deres opgave, introduceres til fortællingens hovedskurk og får lidt at vide om verdenssituationen.

### Cathedralen

Det er sent på eftermiddagen en dag i foråret 1951. Himlen er askegrå og det svage lys der presser sig gennem atmosfærens støvskjold henligger byen i tasmørke. Det blæser og en blytung regn slår mod katedralens marmor.

De fire elite-soldater står sammen med Major Marble i døren til den gigantiske katedral. Over dem forsvinder søjlerne i mørket og de kan kun fornemme loftet højt over dem. Katedralen er sluppet forholdsvis uskadt gennem krigen, men har alligevel ligget tom de sidste to år af frygt for nedstyrtning. Rummet ville være mørkt og stille som en grav, hvis det var for en filmfremviser, der kastede sit lys på et lærred i katedralens fjerneste ende. Major Marble viser dem ind frem mod lærredet og de begynder færdens over marmorgulvet. Som deres øjne vænnes til mørket skimter de lange rækker af støvdækkede bænke og en ensom skikkelse foran lærredet. Høj oppe i mørket høres en blaffer af vinger og en dueklat rammer gulvet - I det mindste er der nogen, der stadigvæk søger ly i kirken.

### Lord Barclay tegner og fortæller

Spilpersonerne når sammen med Major Marble frem til katedralens fjerneste ende. Foran lærredet er der opstillet en snes stole og på en af dem sidder Lord Barclay tavst med ryggen til. Lærredet viser et gammelt sort-hvidt klip af en tysk Stuka-dykbomber, der kaster sin last over forlængst glemte byer på de russiske stepper. En ensom højtaler skratter forældet propaganda på tysk og det går op for spillerene, at de ser en gammel tysk ugerevy.

Uden tegn eller tale byder Lord Barclay soldaterne at sidde og de parere automatisk ordre. Længe sider de tavst og betragter de gamle filmklip - minder trækkes frem og de genkalder krigens forløb, deres egne tab og kampe. Tiden er her inde til en kort gennemgang af verdenssituationen og krigens forløb.

Filmen er færdig og lærredet bades i blegt lys. Major Marble rejser sig hurtigt op og farer hen for at slukke fremviseren. Da Majoren finder kontakten bliver alt sort. Så lyser en svag flamme, Lord Barclay tager et sug af piben og begynder på perfekt overklasse-engelsk at briefe sine rekrutter.

Først byder han Team Charlie velkommen til afdelingen og udtrykker sine bedste forhåbninger om fremtidens samarbejde. Han indskærper vigtigheden af afdelingens arbejde og personalets ihærdighed. Så fortæller han om den opgave, der venter dem:

I går aftes blev der i en lejlighed over "Mill's Bomb", en bar i Soho, fundet to lig. Af årsager som soldaterne desværre ikke kan delagtiggøres i formodes det, at gerningsmændene er nazistiske infil-

### Alternative anslag

Anslaget i katedralen er en forholdsvis afslappet måde at starte på. Hvis du har temperament til noget lidt mere nærgående, så er her nogle muligheder.

**Ventetid.** Spillerene får ikke lov til at gå ind i spillokalet, men må vente udenfor. Vær flink og stil nogle stole eller bænke frem. Udlever personarkene og fortællingerne, og gi' spillerene en ultra-kort beskrivelse af situationen - de sidder i et SIS hovedkvarter og venter på at blive kaldt til møde hos deres nye overordnede. Ideen er, at spillerene skal vente som spilpersonerne og bruge lejligheden til at småsnakke før mødet med Marble. Efter et par minutter kalder du spillerene ind, får dem til at stå ret og briefer dem derefter som Marble og/eller Lord Barclay.

**Urqherts historie.** Det hele starter med at spillerene gennemspiller den første og løgnagtige udlægning af Urqhert's fortælling om hvordan han fik sin tapperhedsmedalje. Urqhert spiller sig selv, en anden spiller Smith, en tredje den sårede officer og fjerdemanden kan så passende være tysker. Lav en blanding af genfortælling og normalt spil. Stop pludseligt og før spillerene tilbage til deres kontor i hovedkvarteret, hvor Urqhert umiddelbart har fortalt sin løgnhistorie.

**Briefing i lastbilen.** Hop frem i tiden og start bag i en lastbil på vej mod Soho og Mill's Bomb. Kom med en ultra-kort indledning og lad derefter Cap. Hurt fortælle sine tropper om missionen.

**Spøgelserne præsenterer.** En noget alternativ måde at få præsenterer spilpersonerne for hinanden er ved at lade de forskellige spøgelser tale sammen og fortælle om deres "ejere". Muligheden er mest velegnet, hvis du har tænkt dig at gøre hyppig brug af spøgelserne. Forestil dig, at spilpersonerne sidder og ser hinanden ud, imens de venter på at møde Major Marble. Spøgelsernes samtale svarer til det ubevidste psykologiske spil, som finder sted mellem de ventende soldater. Kræver nogle frisindede og friske spillere.

## Om Charge of the Light...

Jeg har ingen logisk forklaring på hvorfor Lord Barclay læser citatet op, men det passer fint på spillpersonerne og den måde som deres overordnede betragter dem på. Situationen kan måske sammenlignes med Jules' bibelcitater fra Pulp Fiction. Der er noget særligt ved at sige noget sejt til folk før de sendes i døden!



## Tips til Barclay

Manden skal fremstå arrogant, mystisk og magtfuld. På samme tid skal han være ærkebrittisk.

Sid tilbage på stolen med ret ryg og dydigt foldede hænder, hold eventuelt om en stok.

Gør ansigtet stramt og munden lille, imens du taler langsomt og meget gestikulerende.

Hvis spillerene afbryder dig eller stiller spørgsmål, så stir dem enten ondt i øjnene (uden at blinke!) eller se dig ligegyldigt rundt, som om de rager dig en skid. Afbryd gerne.

Forbilleder: Alan Rickman (Die Hard & Robin Hood), Sir Francis Urquhart, Sir Humphrey (Yes Minister) og Donald Sutherland (Outbreak).

## Om hovedkvarteret

Exalibur har hjemme under Westminster Cathedral, hvor de gamle katakomber er indrettet til kontorer.

Komplekset er ret omfattende og spillpersonerne får næppe det hele at se. Der er omkring tyve kontorer, et arkiv, et par tekniske laboratorier/værksteder, en lille kantine, et køkken, et radiorum og en serie lager-rum. Spilpersonerne får deres eget kontor. Følgende interessante personer har kontorer: Lord Barclay, Major Marble, Dr. Gull, Nick Furry, spillpersonerne, samt hver af de to dræbte fra Mill's bomb (kontorerne er tomme).

Indgangen er strengt bevogtet og hele området er befæstet med sandsække og anti-luftskysreder.

Den nøjagtige indretning af kompleks passer du efter omstændighederne.

tratorer, der opererer indenfor fæstningen London. Soldaternes mission er, hurtigt muligt og med største diskretion, at finde og "fjerne" disse terrorister. Det vides endnu ikke hvem de er, hvor mange de er, eller hvor de holder til. Soldaternes første opgave er at undersøge gerningsstedet, afhører eventuelle vidner, samle bevis-materiale og at fragte ligene til Skt. Georges Hospital, hvor de skal overdrages til Professor Norton. Professoren er underrettet og ligene skal afleveres til ham endnu i aften. Andre myndigheder, særligt militærpolitiet, skal holdes udenfor. Er der problemer i den forbindelse skal Major Marble straks kontaktes. Hver dag forventes en skriftelig redegørelse for missions fremskridt. Det var alt. Spørgsmål og forespørgsler skal fremover rettes til Major Marble eller Mr. Furry. Som afslutning åbner han en lille lommebog og læser følgende op:

*Theirs is not to make reply,  
Theirs is not to reason why,  
Theirs is but to do and die.*

Uden at vente på spørgsmål rejser Lord Barclay sig, letter på sin bowler-hat til farvel og slentrer mod en sidedør. Major Marble gør tegne til soldaterne om at følge med og de begiver sig alle tilbage til hovedkvarteret, der ligger i katakomberne under katedralen. På vej ud rammes en af soldaterne i håret af en dueklat.

## Afdeling Exalibur

Soldaterne kommer tilbage til afdelingen, hvor de præsenteres for diverse bipersoner og får en masse praktiske oplysninger. Hvis du kan plante en begyndende mistanke om lusk, er det fint.

### Cut scene: Ankomsten (optional)

Så snart spillerene er ude af katedralen stopper spillet og uret stilles et par timer tilbage. Spillerene spiller selvfølgelig med.

Spilpersonerne ankom hver for sig til katedralen og fandt indgangen til afdelingen. De fik alle et brev for tre dage siden, hvor det blev meddelt, at de var udvalgt til særligt arbejde og efter tre dages orlov skulle møde kl. 1500 hos SIS's lokaler ved Westminster Cathedral. De viste deres legitimationskort til vagten og blev fulgt ned i katakomberne. I et lille forkontor samledes de fire soldater for første gang, de havde aldrig set hinanden før. Sergent Trust kom forpustet som sidste mand, og Senior Sergent Nail mødte op med dunrende tømmermænd. En yndig blondine serverede biscuits og te indtil Major Marble modtog soldaterne efter en halv times ventetid. Ventetiden kan spillerene bruge til at læse deres fortællinger og præsenterer sig for hinanden.

Major Marble bød sine nye mænd velkommen og viste rundt på afdeling. Bagefter forklarede han lidt om afdelingen, soldaternes opgaver og de almindelige rutiner. Gennem samtalen oplystes følgende:

- Afdelingen hedder Exalibur og hører under den særlige efterretningstjeneste SIS. Afdelingen er top-hemmelig og beskæftiger sig med forskellige special-opgaver indenfor kontra-spionage og anti-terrorisme.

- De fire spilpersoner udgør "Team Charlie" og er tilknyttet afdelingens operative sektor. Deres nærmeste overordnede er Mr. Furry fra USA, men i en overgangsperiode vil Major Marble delvist selv stå for gruppens koordination.

- Afdelingens arbejde er ofte meget delikat og andre myndigheder eller personer må kun inddrages efter direkte ordre.

- For løbende at følge personalets pålidelighed, stabilitet og holdninger er psykiater Dr. Gull tilknyttet. Han skal jævnligt undersøge alle medlemmer af personalet gennem terapeutiske samtaler. Ledelsen er klar over det stress og pres som personalet udsættes for, og ønsker blot at tage bedst vare på medarbejderne. Samtalerne er således kun til personalets bedste og Dr. Gull har selvfølgelig tavshedspligt.

- Afdelingens leder er Lord Barclay, og han vil personligt byde Team Charlie velkommen og briefe dem om deres første opgave. Lorden venter i katedralen over hovedkvarteret.

Spilpersonerne fik desuden vist deres kontor, to radioer blev udleveret, og de blev præsenteret for Mr. Furry, Dr. Gull og Frøken Right.

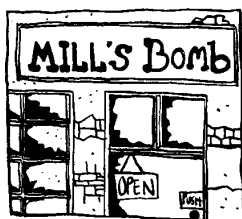
Som spilpersonerne begav sig mod katedralen stopper cut-scenen, der ikke må tage særlig lang tid. Eventuelt kan den helt droppes, det er dog lidt synd for særligt ventetiden i kontoret er velegnet til at få præsenteret spilpersonerne for hinanden.

## Hd af røret

Efter mødet med Lord Barclay har Team Charlie fået klare instrukser og skal hurtigt afsted til Mill's Bomb.

Af Mr. Furry får de udleveret nøglerne til en lille militær lastvogn, der holder bag katedralen, de får et bykort (**handout nr. 1**) og en liste over frekvenser til deres radioer (**handout nr. 2**). Der er en frekvens til gruppens interne samtaler mellem de to radioer, en direkte frekvens til hovedkvarteret og en nødkanal, som går direkte til alle militære politifolk (MP) i området. Soldaterne kan få mad i hovedkvarteret og kan sove på de madrasser der står op af væggen på deres kontor.

Spillerene kan sikkert finde på at bede efter ekstra våben, håndgranater, sprængstof, skudsikre veste, lasersigter etc. Til alle deres vilde forespørgsler er svaret: *"Nej! Det er vist ikke nødvendigt for at hente to lig og forhøre et par vidner"*.



## Igangvættende plotpunkt: Mill's Bomb

Spilpersonerne kommer ud til "Mill's Bomb" - den bar, hvor Sir Henry og Mr. Fairlane blev myrdet natten før. Her besigtiger de gerningsstedet og ligene, samt snakker med luderne, Jaka og Larry the Fat.

### Sight seeing

Fortæl ganske kort om turen gennem London. Lad spillerene granske deres kort og følge ruten fra hovedkvarteret til Soho. På dit eget oversigtskort kan du se hvor baren ligger. Beskriv vandet i gaderne, de fede rotter, udbrændte bygninger, artilleriild i det fjerne, samt de sårede og sultne i gyderne. Eventuelt kan du bruge en af de små episoder, som er beskrevet i kapitel 4.

## Tips til Marble

Majoren skal være irriterende, irettesættende og hånende. Spillerene skal ydmyges, så der fra starten skabes en hævnthirst efter at få skovlen under deres overordnede.

Få spillerene til at stå ret (evt. rør) imens du sidder afslappet bag bordet og råber af dem. Sid med næsen i sky og "stif upper lip".

Hån spillerene for den mindste fejl og overhør enhver undskyldning. Nedgør dem og fremdrag ubehagelige detaljer fra deres fortid (Majoren har læst deres journaler): "Det kan godt være at deres afkom ligger på havets bund Kaptajn!, men det betyder ikke at De skal flæve som et spædbarn! - så ta' Dem dog sammen!".

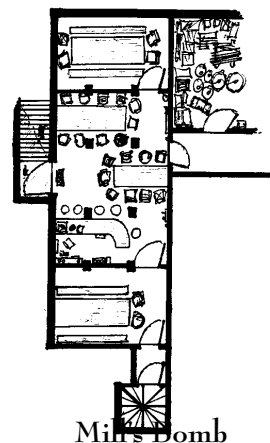
Stil beskyldende spørgsmål, som du selv svare på: "Havde jeg bedt om at få hele den indre by sprængt til atomer?" - "For hvis jeg havde, så var det til bomber command og ikke til en udvalgt flok skydelegale svanse for hvem situationsforståelse er en by i Rusland!".

Hvis du får lejlighed, så ryk om på graderne og hiv striber af soldaterne: "De skuffer mig Løjtnant, sådan at tænke med dit underliv, når nationens skæbne står på spill! - Jeg er bange for at Sergent Trust står til en forfremmelse!"

Stik gerne opsætsige spillere en flad, hvis de taler dig imod.

Gør spillerene opmærksomme på, at missionen ikke er frivillig. Alternativet er henrettelse for lydighedsnægtelse og forræderi.

Tal til spillerene, som var de totale idioter; pensel alting ud i detaljer og gentag ofte. Både fordi de nemt kan være idioter og for at irriterer dem.





## Om SIS

Special Intelligence Service er en selvstændig efterretningsjeneste på linie med MI 5 og MI 6. SIS arbejder med Imperiets mest lyssky forehavener og har sit eget hemmelige lovgrundlag. Ingen lov binder organisationens arbejde for Dronning og fædreland, og agenterne har i praksis "Licence to kill".

Lederen af SIS omtales aldrig som andet en C. For tiden sidder den jernhårde Admiral Daxter på posten. Han er kendt for sin grundighed og kyniske syn på menneskeliv - "hellere en død for meget end en for lidt" kunne være hans motto.

Organisationens hovedkvarter blev for tre år siden forflyttet til Montreal i det østlige Canada hvorfra alle midler sættes ind mod imperiets fjender.

## Tips til Larry

Ejeren af Mill's Bomb er en central og gennemgående usympatisk biperson. Afhængigt af spilpersonernes behandling kan Larry udvikle sig på to måder - enten bliver han slesk, eller så bliver han grov.

Den sleske Larry snor sig ud af problemerne som en ål og har næse for penge. Tilbyder gratis drinks og eventuelt en fri tur med en af pigerne. Smil bredt, slik dig om læberne og gnid dine fedtede fingre. Fremstil Larry som uskyldigt offer, der vil gøre hvad som helst for at komme til bunds i sagen.

Den grove Larry nægter at samarbejde og vil hurtigst muligt af med spilpersonerne. Skyd hagen frem, hold i et par fiktive seler og stil bodega-musklen til skue. Tru med magtfulde venner og klager til overordnede. Brug revolveren om nødvendigt.

Generelt, så gør Larry ubehagelig ved at gå meget tæt på folk. Stil dig helt op af spillere og smask dem i øret. Fysisk kontakt virker frastødende - læg en hånd på skulderen, rod lidt i håret, knib i kinder etc. Det virker godt at gumle på et eller andet f.eks. en tændstik eller en cigar. Kør tingen legende rundt i flaben.

## Baren

Soldaterne når frem til baren omkring klokken syv, hvis de ikke sløser med tiden. Baren åbner først klokken ni og indgangsdøren er låst. Indefra baren høres svag swing-musik fra en skrattende gramofon.

En vedvarende banken vil tilkalde Larry the Fat, der er ved at fortynde sin sprit med kølervæske. Han åbner den lille observationslem skuler med et griseøje, råber gnavent "Kom tilbage klokken ni!" og lukker lemme igen. Penge, trusler eller anmodning om ligene kan dog få ham til at åbne.

Når de er sluppet ind kan soldaterne se sig lidt omkring i baren, der er i tre rum. I det bagerste lokale er der en solid jerndør, der fører om til bagtrappen.

Larry the Fat er godt gnaven og vil hurtigst muligt af med soldaterne. Hvis han lugter penge bliver han dog venlig og disker op med et par drinks (uden kølervæske!).

## Larry the Fat fortæller

Hvis han ikke presses voldsomt beretter Larry følgende:

*"Det var sent på aftenen i går. Jeg stod bag baren og havde travlt, for der var spækket med kunder. Pludselig lød et skud oppefra og der fulgte en masse larm. Der var megen larm og musik i baren, så jeg kunne ikke høre hvad der nærmere foregik deroppe. Jeg blev selvfølgelig nervøs og skyndte mig op til lejligheden. Jeg brugte bagtrappen og låste mig hurtigt ind. Gangen var tom, men der var en voldsom larmen inde fra Martha's værelse. Jeg frygtede det værste. Døren var låst, så jeg måtte sparke den*



*ind. Et chokerende syn mødte mig - to mænd lå myrdet og værelset var svinet til i blod. Vinduet mod gyden stod åbent og jeg nåede lige at få et glimt af nogen, der løb væk. Det var garanteret sår'n morderne var kommet ind og ud. Senere fandt jeg Martha, der lå bevidstløs på toilettet med en bule i hovedet. Der er ingen telefon i baren eller lejligheden, så jeg måtte løbe ud i regnen og praje en jeep fra militærpolitiet.*

*Angående de andre piger, så lå Fanny med en kunde og turde ikke komme ud. Sally trak i baren. Jeg kendte ikke de to døde mænd, de havde ikke været her før."*

**Larry lyver.** Han kendte de to mænd under navnene Andrews og Hugh. De kom ofte for at være fælles om Martha, og han ved de begge var officerer ved militæret. Yderligere hjalp han faktisk gerningsmændene:

Klokken lidt over ni kom Jaka ned i baren og fortalte, at Andrews og Henry var kommet. Larry smuttede op, hilste på dem og ordnede betalingen. Da han kom tilbage til baren blev han kontaktet af en høj og spinkel herre med skarpt ansigt. Herren virkede dannet og militant. Han søgte to fyre, som passede til beskrivelsen af Sir Henry og Mr. Fairlane. Larry lugtede penge, og de to blev enige om en pris. Larry skulle mod et par hundrede pund låne manden sin ekstranøgle og fortælle hvilket værelse mændene var på. Larry vente snart tilbage til bar-arbejdet, og manden forsvandt. Kort efter hørtes et skud ovenfra efterfulgt af skrig og kamp-tum-mel. Larry turde ikke gøre noget og stod stivnet bag baren. Først efter et par minutter lykkedes det for Sally at få overtalt ham til at gå op og se hvad der var sket. Bævrende gik Larry op af bagtrappen med Sally bag sig og løftet revolver. Han fik låst døren op og kom ud på gangen, hvor han mødte Fanny og Jaka, der sad i døren til toilettet og plejede den bevistløse Martha. Døren til værelset var sparket ind og kun et meget kort kig var nok for Larry. Han blev skrækkeligt bange og frygtede det værste. Han råbte og skreg af luderne og de blev truet med bål og brænd, hvis de sagde noget. Først flere minutter efter skuddet gik Larry ud for at finde en betjent.

Udover sin egen medvirken ønsker Larry også at skjule, at han har en revolver, og at Jaka er andet end hans niece, hvis forældre er omkommet. Larry er særlig nervøs over at hans ekstra-nøgle mangler.

### Undersøgelse af lejligheden

Soldaterne kan enten komme ind i lejligheden gennem fordøren eller fra bagtrappen. Larry kan låse dem ind, eller de kan banke på og få Jaka til at åbne.

Så snart soldaterne kommer ind væmmes de ved en ram stank af urin og afføring. Nogen har ihærdigt forsøgt at dæmpe lugten med rigelige mængder af billig parfume, dog uden synderlig effekt. Selv i de røde lampers vamble skær er det tydeligt, hvor hunden ligger begravet: en af dørene i gangen har tydeligvis været sparket ind, nogen har senere rejst døren op og stillet den mod karmen, sikkert for at dæmpe stanken og få ligene lidt på afstand.

Bag døren ligger et lille rum i mørke. Det svage lys fra entreen røber kun et rodet kaos i rødt og sort. I lyset fra deres dynamolygter eller et lånt stearinlys får soldaterne det første indtryk af Byttets gerninger: der er to lig i værelset, ét ligger på sengen, og ét hænger og dingler i midten af rummet. Begge lig er voldsomt molestrerede og hele rummet er tilslynget med blod og vævsrester. Stanken fra de parterede tarme kan gi' en rutineret slagterarbejder kvalme.

For at undersøge gerningsstedet bedre må soldaterne skaffe mere lys og eventuelt vaske blodet af ligene. Den eneste lyskilde i rummet er en nøgen pære, der hænger i loftet og som tændes med en lille snor. Det ene lig har dog fået viklet ledningen om halsen, så det kan nemt blive ulækkert i mørket - "Hov! Det var jo ikke snoren, men en fedtet tarm!". Pæren hænger direkte ud for det vansirede ansigt, der skuler med skrækslagne øjne, når lyste tændes.

En grundig undersøgelse af rummet vil kunne afsløre følgende:

- Liget på sengen er af hankøn, lille af statur og fedladet. Han er midaldrende, og de blegfede hænder er uden spor af manuelt arbejde eller slid. Han har overskæg og er delvist skaldet. Både skægget og håret er sortbrunt med grå stænk. Manden er iført et vinrødt jakkesæt i tweed og en blomstret silkevest. Tøjet er skræddersyet og har sikket kostet kassen. Manden ligger på ryggen og sidder delvist op af væggen. Hans højre hånd er naglet til muren med en kniv, der er stukket i til skæftet. Hans vest og skjorte er flået op og begge brystvorter er skåret

### Stærekassen

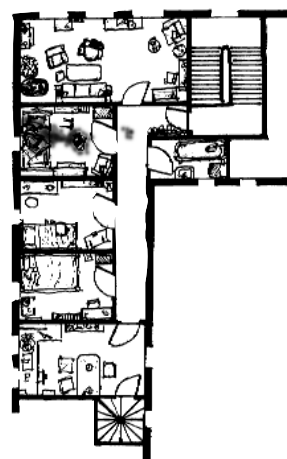
Lejligheden har tre værelser, en stue, et køkken og et badeværelse. Den ligger på første sal i en forfalden ejendom, der ellers står tom, hvis man altså ser bort fra tilfældige bumser og rotterne. De to øverste etager brændte ned for to år siden, og konstruktionen truer med at falde sammen under hvert bombardement. Første sal bruges af Larry til opbevaring af sprit, kolervæske og hans farfars gamle destillerings-apparat.

Larry har gjort sit bedste for at skabe en hyggelig stemning, hvilket for ham svarer til røde lamper, brune fløjelsmøbler og frysepuder. Der er også et par falske blomster og to udstoppede puddelhunde. Da nødgeneratoren i kælderen ofte svinger er der olielamper og tykke vokslys i alle værelser.

Sally og Fanny har hvert et værelse, imens Martha og Jaka deles om et.

Centralvarme hører stemalderen til, så en gammel sodende brændeovn i stuen må gøre sit bedste. Det er dog svært med de fugtige koks som Larry skaffer, så temperaturen er sjældent over ti grader på pigernes værelser.

Fra køkkenet kan man komme ud på bagtrappen, der fører ud til gården og ned til kælderbaren.



Stærekassen

## Hurt's Soldaterkammerat

For at puste til magtspillet i gruppen kan du lade Cap. Hurt støde ind i en gammel kammerat fra officers-skolen og/eller tiden i Østen. Den gamle ven er tilknyttet panserstyrkerne på den sydlige flanke og er på seriest duk med et par venner fra kompagniet. Han overfuser Hurt med gamle minder og forsøger at få ham med på en bar.

Lad kammeraten erfare, at Cap. Hurt har kommandoen over Sgt. Nail. Det kan enten gøres ved at sergenten er sammen med Hurt, når denne møder vennen, eller ved at få Hurt til at fortælle om sine mænd. Når han hører om Nail bliver vennen alvorlig og advarer Hurt om, at Nail vist nok tidligere har været indblandet i et par overordnede død. Kammeraten mindes særligt en episode i Afrika.



- Den blodige  
Commando-  
dolk

af. Manden er tydeligvis dræbt ved et voldsomt slag i ansigtet, der har knust hans bagehoved mod vægen. Blod og grå masse er løbet ned af væggen og er delvist suget ned i madrassen og det vinrøde sengetæppe. Mandens bukser er åbne og en rød kødklump er alt hvad der gør det ud for kønsorganer - nogen har taget et fast greb om hans genitalier og klemt til, meget meget hårdt!

- Det kræver mange kræfter at få dolken ud. Det viser sig at være en speciel dobbelt-ægget kampdolk, der kun bruges af de brittiske Commando-soldater. Der sidder et nydeligt sæt fingeraftryk på dolken, og årstallet "1944" er indgraveret i skæftet - ejeren blev åbenbart optaget som Commando for 7 år siden.

- Liget i loftet har fået viklet ledningen fra loftslampen om halsen. Gerningsmanden må være både høj og stærk, for der er langt op. Den døde er omkring de fyrre og ranglet af bygning. Han er iført hvid skjorte og lange underbukser. Han har fedtet lyst hår og voldsomme whiskers. Hans ansigt er voldsomt maltrakteret, hvilket næsten skjuler hans fremtrædende overbid. Mandens underliv er sprættet op - tarmer og indvolde dingler frit i luften.

- Der hænger en ventilator i loftet. Den er smurt ind i blod og det yderste af bladene er højede. Det hængende ligs ansigt er åbenbart gentagende presset ind i den kørende ventilator.

- Bag sengen ligger en lille kaliber .25 Browning pistol med perlemorsskæfte. En patron (6,35·15,5mmSR) mangler i magasinet og der er spor af krudtslam i løbet. På pistolen findes fingeraftryk fra liget på sengen (Sir Henry).

- Det lille vindue mangler og ligger som pindebrænde og glasskær nede i gyden.

- Døren til rummet er blevet sparket ind, hvilket er sket med sådan en kraft, at hængslerne stadigvæk hænger på dørkarmen. Dørens to midterste planker er flækket.

- I det blodige sengetæppe ligger et patronhylster, der øjensynligt stammer fra pistolen bag sengen.

- Under sengen ligger en lille sø af urin. Sengen er forholdsvis lav og af soldaterne kan kun Løjtnanten klemme sig ind.

- Der står en gammel kommode i et hjørne af værelset. Skufferne rummer udover kvindetøj også interessante effekter bl.a. en sygeplejerske uniform, en pisk, diverse klædningsstykker af læder, et par dildoer og værktøj til at fikse - gummislange, stearinlys, sprøjte og sveden te-ske.

- Over en væltet stol hænger et nålestribet jakkesæt. Et fint lommeur af sølv ligger i jakkens brystlomme. I uret's låg er et falmet billede af en ung mand i flådens kadetuniform. Det er den samme mand, der tyve år ældre hænger i loftet - ligets ansigt er så smadret at kun overbiddet kan genkendes (Mr. Fairlane).

- I døråbningen kan en del fodaftryk ses i blodet. Aftrykkene stammer fra Larry, luderne, soldaterne selv og de MP'ere, der først blev tilkaldt. Inde på værelset er der også en del aftryk i blodet. De fleste er af store militærstøvler, der visse steder har efterladt rødbrunt mudder/slam på gulvtæppet. Slammet lugter rådet og af kloak.

- Særligt iagtsomme undersøgere vil opdage en lille selvstændig blodplet på gangen umiddelbart ud for døråbningen. Pletten stammer fra den overfaldsmand, der blev skudt med den lille pistol bag sengen.

- Liget på sengen har et tykt bundt sedler i sin jakkelomme. Der er lidt over 500 £.

- I entreens loft er der et lille skudhul. Med noget besvær kan en lille og deform kugle graves ud. Kuglen var af lav kaliber.

- På knagerækken til venstre for hoveddøren hænger en masse jakke og andet overtøj. Ud over ludernes pelse og frakker, hænger der:

en lang frakke i sort læder, en fin høj hat, en frakke i vinrød tweed og en grå cotten coat. Desuden hængder der en paraply på en af knagerne. Læderfrakken er efterladt af en gammel kunde og har hængt der i flere måneder, luderne har forlængst tømt alle lommerne. Alle de andre ting tilhørte de to myrdede. Det er tydeligt at begge jakker er blevet gennemrodet - det blev gjort af MP'erne. I lommen på cotton coat'en ligger en velsmurt 9mm Walther PPK pistol.

## Citt-scener

Under undersøgelsen af mordstedet er det oplagt at smide et par flash-backs ind, hvor spillerene deltager i hændelserne natten før. To forslag:

*“Døren kastes ind i rummet og du farer ind i værelset. I det dæmpede lys ser du mændenes rædsel ved synet af dig. En trækker en blank genstand, og du mærker flygtigt et stik i siden. Gennem adrenalinsens slør ser du manden løfte sin pistol til skud. I din hånd glimter dolkens tveæggede blad...”*

*“Du står i gangen, da en dør går op. En kvinde farer ud og står med siden til dig. Du mærker parfumens sødme og stanken af sæd. Hun begynder at dreje ansigtet mod dig, imens hendes mund forbedreder et skrig...”*

I begge eksempler er det forholdsvist oplagt, at spilleren må gøre noget, men hvad og hvordan vælger de selv. Konsekvenserne af deres handlinger må du selvfølgelig flette sammen med de andre spor i lejligheden og vidnernes forklaringer.

Andre oplagte scener er:

- Når de hopper ud af vinduet og flygter ned i kloaken.
- Byttets slagsmål med slagsbrødrene.
- Torturen af de to stakkels embedsmænd
- evt. Jaka under sengen.

## Forhør af luderne

Martha, Sally og Jaka er i lejligheden, når spilpersonerne kommer. Fanny er nede efter stof og kommer en time senere. De har alle fået besked på at holde kæft og vil i starten ikke sige noget. Fysisk vold er en mulighed, men der er mange mere raffinerede måder at sætte dem under pres f.eks. trusler om at morderne måske vender tilbage, at bordellet vil blive lukket, eller at spilpersonerne vil tage deres stof.

Martha har stadigvæk hjernerystelse og en stor bule i panden, Hun blev slået ned med skæftet af en dolk og smidt ud på wc'et, da hun kom ud fra toilettet og overraskede Team Bravo. Hun nåede at få et glimt af Sergent Eltons enorme korpus, hans skæggede ansigt, hårde hænder og underlige fortænder. Hun husker også en underlig lugt, der var ram og salmiak-agtig. Se **handout nr. 6**, der er en duftprøve af rottesved, venligst udlånt af *Ronni the Rat*. Hun kan også fortælle, at hun forinden havde hygget sig med de to herre, der var faste kunder og gik under navnene Andrews og Hugh. Jaka var også med, men det vil Martha kun fortælle under tortur.

Sally trak i baren da mordet skete. Hun stod i snak med en kunde, da de hørte lyden af skud ovenfra. Kunderne er vant til så meget, men hun blev nervøs for de andre piger. Hun skyndte sig hen til Larry for at få ham til at undersøge sagen. Han var dog utrolig bange og virkede meget mere nervøs end han plejer. Hun hørte nu lyden af skrig fra

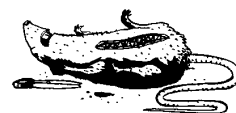
## Hvad der virkelig skete

Lidt forvirret? Det skal nok gå, her er en kort beskrivelse af det faktiske forløb på mordnatten. Der skal dog tages forbehold for de ting spillerene selv har gjort.

Byttet opdagede, at noget var grueligt galt og gik i skjul. De overvågede hovedkvarteret ved Westminster Cathedral og skyggede Sir Henry og Mr. Fairlane til Mill's Bomb. Captain Pryer gik ind i baren og bestak Larry the Fat til at låne sig en nogle og fortælle hvilket værelse de var på. Imens var der et mindre slagsmål udenfor, hvor en lokal bølge mistede et øre.

De gik op til bordellets hoveddør. På trappen blev de set af bumsen Pete. De låste sig ind og fandt værelset. De blev dog overrasket af Martha, der kom ud fra toilettet. Hun blev uskadeliggjort, men larmen varskoede mændene i værelset. Mens Sir Henry trak sin pistol skjulte Jaka sig under sengen. Sergent Elton sparkede døren ind og blev skudt af Sir Henry. Kuglen ramte hans kraveben og gik op i loftet. Sir Henry nåede ikke at skyde igen for Lieutenant Reeves havde dolket hans hånd til væggen. I de næste minutter blev de to stakler maltrakteret. Før de døde afslørede de hvad de viste, nemlig at Team Bravo havde deltaget i et eksperiment, der blev styret af en Professor Norton. Efter endt arbejde slog de vinduet ud og hoppede ned i gyden hvorfra de flygtede ned i kloaken gennem et dæksel. Sergent Elton spiste Sir Henry's brystvorter, derfor kan spilpersonerne ikke finde dem nogen steder. Lerry's reserve-nøgle blev smidt i kloaken.

Først mange minutter efter fik Larry taget sig sammen til at se på sagen. Han hentede endnu senere et par betjente fra militær politiet. Da de så gemingstedet ringede de straks til deres overordnede Cornel Daniels. Han gav betjentene beskeds på at tjekke for ID, og de fandt begge de dræbtes ID-kort i deres frakker. Da Cornel Daniels hørte hvem de dræbte var fik han på fornemmelsen at dette var andet og mere end et opgør blandt de kriminelle bander i Soho. Han kendte godt Henry og Fairlane som Lord Barclay's drenge og ringede hurtigt til afdeling Exalibur. Her blev han bedt om at kalde sine mænd hjem og glemme alt om sagen, SIS ville ordne alt det fomedne.



- Tegningen har selvfølgelig ikke det fjerneste med Ronni at gøre, men viser blot et eksempel på hvordan en rotte kan ligge, når den lugter.

## Et bytte i baren

Det er tænkeligt, at byttet vil holde øje med Mill's Bomb efter mordene. De er interesserede i oplysninger om Exalibur og vil være meget interesserede i spil-personernes mission. Yderligere vil de måske tjekke om Larry sladre. En mand kan sidde i baren, skygge indgangen, overvåge opgangen til lejligheden, eller besøge luderne som kunde.

Hvis byttet får mistanke om at Larry sladrer gør de ham kold, det samme gælder for luderne. Eventuelt vil de true først.

Lad spilpersonerne få kontakt med byttet, eventuelt blot over en banal episode med en spildt øl. Der gør ikke noget for resten af plottet, hvis det kommer til kamp og en fra byttet dør.

En lusket mulighed er at lade en fra byttet tage kontakt med spilpersonerne. Byttet kan bruge sin viden om afdeling Exalibur til at præsentere sig som en ny mand i Team Charlie, eller at han er udsendt af Marble for at holde øje med dem.

lejligheden og blev bange. Til sidst fik hun overtalt Larry, og de gik op af bagtrappen. Oppe i lejligheden fandt de Fanny og Jaka, der sad med Martha i armene. Døren til Martha's værelse manglede og der var blod overalt. Larry væltede længe forvirret og skræmt rundt før han gik efter hjælp. Da MP'erne kom så de først ligene, derefter snakkede de en del i deres radio og undersøgte jakkerne på knagerækken. De fandt noget som de huggede, hvorefter de gik. De sagde at hvis vi ville undgå ballade så holdte vi kæft og lod værelset stå uberørt. De to myrdede var vist nok nogen af Martha's faste kunder.

Fanny lå med en kunde, da hun hørte skrig ude fra gangen. Hun var diffus af sin rus og gemte sig bag sengen sammen med kunden, der var præst og en gammel kending. Hun hørte senere Jaka råbe om hjælp og væltede ud på gangen. Her fandt hun Jaka i færd med at hjælpe Martha ud fra toiletet. Først troede hun at blodet i gangen var Martha's, men heldigvis havde hun kun slået hovedet. Fanny så ikke så meget andet, da hun var for "stoned" og havde travlt med at se til sin bevistløse veninde.

Jaka er svær at få i tale og de andre piger vil gøre hvad som helst for at beskytte hende - "*hun er for ung, hun er endnu for chokeret, hun lå og sov og ved ikke noget*" etc. Rent faktisk var hun sammen med de myrdede, da de hørte Martha blive slået ned. Hun gemte sig under sengen, hvorfra hun overværede torturen og mordene. Hun tissede af skræk. Den eneste, der kan få Jaka i tale er Captain Hurt og det kun på to-mands hånd. I første omgang fortæller hun kun usammenhængende om blodet og de onde monstre med hugtænder og pels. Ind i mellem afbryder hun med mærkværdige spørgsmål som "*Hvor ondt tror du det gør at dø?*", "*Er det fordi de er dyr, at mennesker kan finde på sådan noget? Kunne du godt finde på at gøre sådan noget?*", "*Vil du se hvilken farve mine trusser er?*" og "*Du skal ikke være så ked af det, din lille pige har det godt, hun savner dig*". Senere kan Jaka fortælle om skrigene over sengen, om blodet der løb ned af væggen, om monstrenes hvæsende spørgsmål og om de mudrede og ildelugtende støvler ud for hendes ansigt. Hun husker særligt sætningen "*Se mig i øjnene Andrews! Se hva' du har gjort!*".

## En drinkers beretning

Hvis de går ned af fortrappen vil de opdage et par olmt skulende øjne inde fra mørket under trappeafsatsen. Når de nærmer sig høres en arrig knurren. Det er gravhunden Dax, der tappert forsvare sin herre og følgesvend, drinkeren Pete Hogan. Med et par tæpper har Pete installeret et sovested under trappen, der er et relativt lunt sted på grund af varmen fra baren nedenunder.

Pete er falden vismand, der på sin egen vævende og filosofiske måde kan berettige om vidt og bredt. På mornatten blev han vækket af fire herre, der uden manére forstyrrede hans nattesøvn og gungrede op af trappen. Dax var utrolig angst, hvilket ikke ligner ham, og den lille rundmavede stakkel gemte sig i den fjerneste krog hvor den klynkede jammerligt resten af natten. Da han alligevel var vågnet gik Pete ud for at skaffe sig en lille én. Da han lettede sit vand i en nærliggende gyde regnede det pludselig med glas og træ fra himlen og fire væsner steg ned fra himlen. De landede lige ved siden af ham, fløj med lynets hast ned af gyden og blev med et opslugt af jorden! Det Pete prøver på at fortælle er, at han så Team Bravo hoppe ud af vinduet, løbe hen af gyden og forsvandt ned i kloaken. Pete kan bruges til mangt og meget, bl.a. kan han fortælle om den søde lille pige, der er så flink til at fodre Dax. Med hensyn til Dax, så har han det ret dårligt med soldaterne. De lugter underligt og gør han bange. Han bider, hvis nogen kommer ham for nær.

## I gyden

Ud fra deres syner, eller Pete's beretning om hvordan væsnerne sank i jorden, finder spillerene måske på at tjekke gyden for kloakdæksler. I så tilfælde finder de minsanten et dæksel (suprise! suprise!), der er delvist dækket af gammelt skrald og murbrokker. I godt lys kan den snu observatør konkludere på skidtet og murbrokkernes placering, at dækslet har været åbnet for nyligt. Under dækslet fører en smal skakt ned i mørket. En vældig stank vælter op og dybt nede høres lyden af skvulpende vand og pibende rotter. Gamle rustne højler i skaktens side gør det ud for en stige. En af de øverste trin er så gennemrustet, at det giver efter og sender et stk. soldat ned i mørket. Heldigvis er der godt en halv meter vand i kloak-røret nedenunder, så den uheldige slipper med lidt knubs og vammelt vand ned af nakken.

Kloaken er en oplagt mulighed for en ubehagelig cut-scene, hvor spilleren indtager rollen som et flygtende medlem af bytte umiddelbart efter mordet. Lav en glidende overgang, hvor spilpersonen hører noget pjaske længere fremme i tunnelen (de andre fra Byttet). Hvis spilpersonen står for foden af skakten, kan du lade ham opfatte hvordan han taber noget glimtende ud af sin lomme. Han kan lede i vandet, men finder ikke nøglen, der skal ligge der til senere. Stop cut-scenen med at soldaten opdager blodet på sine hænder og eventuelt skudhullet fra den lille Browning.

På bunden lige under skakten ligger Larry's reservenøgle. Vandet er for grumset til at nøglen umiddelbart kan ses, men en cut-scene kan hjælpe spillerene til at lede det rigtige sted.

## Hvad har vi lært?

Jeg ved godt, at det er lidt svært at hitte rede på alle detaljerne, men det skal nok gå, hvis bare du får de vigtige detaljer med og din egen forklaring hænger sammen.

Skåret ud i pap og gentaget for arveprins Knud (som det er så synd for) skal spilpersonerne gerne fatte følgende:

1) **Noget er galt!** Nazistiske agenter ville sandsynligvis gå mere grundigt og forsigtigt til værks. Spillerene skal gerne få underbygget en mistanke til deres overordnede.

2) **De er seje!** Morderne må besidde overmenneskelig styrke. Ingen normal, og slet ikke Larry the Fat, kan sparke en tung trædør af sine hængsler, holde en mand op i en tændt ventilator, bore en dolk ind i en mur til skæftet, eller smadre hovedet på Sir Henry med et næveslag.

3) **De er psykopater!** Nogen har spist eller taget brystvorterne med, og skamfingerringene gør selv Jack the Ripper til skamme.

4) **Der er nogen, der har tisset under sengen!** Måske har morderne taget natpotten med og efterladt indholdet, men det kunne jo også tænkes at en eller andens blære blev løsnet af angsten.

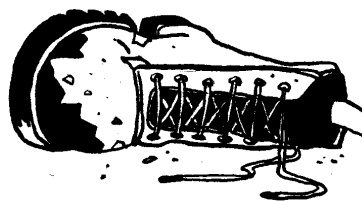
Hvis spilpersonerne er seje kan de også fatte følgende:

5) **Er det tyskere?** Dolken og Larry the Fat's samtale med Captain Pryer tyder på at det er englændere.

6) **MP'erne fjernede ID og papirer.** Hvorfor må Team Charlie ikke se papirene og hvor er de nu?

7) **Larry the Fat lyver!** Han kan presses til at fortælle om sit møde med Captain Pryer og komme med et signalement.

8) **Der noget med de kloaker!** Pete Hogan så morderne flygte ned i kloaken og der var rester af mudder/slam på gulvtæppet.



## Tekniske undersøgelser

En række af de ting, der findes i lejligheden, kan underkastes tekniske undersøgelser. Det drejer sig om fingeraftryk, mudderrester, blodprøver og våben.

**Fingeraftryk.** Omkring mordstedet og særligt på dolken i væggen er der flere fingeraftryk fra byttets medlemmer. Spilpersonerne kan selv tage aftrykkene, men de behøver et kartotek for at få noget ud af materialet. Marble vil ikke lade spillerene ordne sagen selv, men vil insistere på at lade sine særlige eksperter se på sagen. Han lover at viderebringe eventuelle resultater til spilpersonerne, men gør det ikke.

**Mudderrester.** På gulvtæppet er der rester af noget særligt ildelugtende og rødligt slam eller mudder. Undersøgelser i et laboratorium vil vise, at muddret stammer fra kloakerne og at det er farvet af tegl. Igen vil Marble lade sine eksperter se på sagen, blot vil han denne gang overbringe resultaterne til spillerene.

**Blodprøver.** I lejligheden er der en del blod. Det stammer fra de to lig, hvilket også burde være åbenlyst for enhver. Ude i gangen er der en lille klat blod fra den morder, der blev skudt. En undersøgelse af byttets blod vil afsløre en meget høj koncentration af adrenalin og tilstedeværelsen af stoffer, der accelererer stofskiftet og celledeling. En meget sej undersøgelse af dygtige videnskabsmænd vil klarlægge, at blodcellernes DNA-koder er blevet ændret på en eller anden måde. Major Marble er ikke interesseret i at soldaterne får disse oplysninger, så spillerene må være kreative. De kan f.eks. tage ind på et andet hospital og overtale stedet personalet til at foretage en undersøgelse.

**Våben.** Det lader sig nemt fastslå, at alle patronhylstre og projektiler stammer fra den lille .25 Browning. Pistolen har et registreringsnummer og kan rent faktisk spores til SIS, der købte den i 1937. Hvor sådanne oplysninger kan tjekkes er op til dig, men Scotland Yard, WarOffice og Imperial War Museum ligger alle indenfor fæstningsværkerne.

Om Commando-dolken er der ikke andet at sige, end at den har tilhørt en commando-soldat, der endte sin uddannelse i 1944.

#### 4 socialt mindrebemidlede

De fire overfaldsmænd kommer alle fra kærlighedsløse proletarhjem og er som sådan kun sørgelige produkter af den kapitalistiske samfundsorden. Alle de sociale bi-produkter er bredskuldrede klipperter på omkring de hundrede kilo med tjavset tøj, spritånde og velvoksne skægstubbe i deres grove ansigter.

Gruppen ledes af Frank, der systematisk blev banket af sin stedfar og derfor har den talefejl, at han ikke kan sige b, r, og s.

Den næstkommanderende er Bert, der kan stave og derfor har stor status i banden. Bert er voldsomt nærsynet og har briller, hvilke han dog ikke tør bære af frygt for mobning. I den mørke gyde har Bert kun sprit-stanken til at skelne mellem ven og fjende.

Bandens frontsoldater er tvillingerne Nick og Dick, der faktisk er to stakkels misfortæede knægte, der har levet et liv med mobning og for små skoleuniformer. Tvillingerne vil gøre alt for at hjælpe hinanden og har begge let til tåre og raseri. For tiden er de i særligt dårligt humør, da Nick forleden fik hevet sit ene øre af under et slagsmål.

#### Stats:

**Frank.** Helbreds point (HP): 35, Reaktions-tid (RT): 2d6 seg., Skadebonus (SkB): +1 og MMM (Moral): 15.

Undvige: 10, Nærkampsvåben (sprinkniv): 13, Slagsmål: 14 og HIV (pistol): 13.

**Bert.** Helbreds point (HP): 40, Reaktions-tid (RT): 2d6+1 seg., Skadebonus (SkB): +2 og MMM (Moral): 17.

Undvige: 4, Nærkampsvåben (Cricketbat): 10, Slagsmål: 11 og HIV (pistol): 6.

**Nick & Dick.** Helbreds point (HP): Nick(41) & Dick (48), Reaktions-tid (RT): 3d6 seg., Skadebonus (SkB): +4 og MMM (Moral): 19.

Undvige: 8, Nærkampsvåben (cykelkæde & foldeknav): 12, Slagsmål (m. knojern): 13 og HIV (pistol): 9.

## Body delivery

Spilpersonerne har fået direkte ordre til at fragte de to lig ud til Skt. Georges Hospital, hvor de skal overdrages til Professor Norton. Spillerene skal nu opdage de første fysiologiske ændringer, de er blevet stærkere, hurtigere og heler bedre. Vis det som du vil, men gør det gennem handlinger og ikke med tomme ord ala *"Forresten føler i alle sammen at i er blevet stærkere, hurtigere og i tror også at i heler bedre"*. Slagsmål og lidt action er godt, men gravhunden Dax kan også gøre det.

Husk også at køre et par små black-out's under besøget på hospitalet. **Udlever det andet sæt personark.**

### Afgangen

At transportere to sønderflånsede lig er måske nemt, men det er ikke særlig lækkert. Bare det at få ligene fri fra henholdsvis lampe og dolk er vanskeligt og man glider nemt på det blodige gulv. Hvis ligene ikke pakkes ind i f.eks. tæpper, vil de grisse trappen til og tabe forskellige "ting". Stanken er styg og på gaden vil folk kigge en del. Hvis de ikke har bemærket ham før vil humsen Pete gøre sig problematisk på trappen.

### Et slagsmål

På et passende tidspunkt omkring Mill's Bomb prøver fire overfaldsmænd lykken på soldaterne. Bøllerne vil fortrække gyden, men gaden går lige an i mangel af bedre. Brug klichéerne og få en truende stemning frem. Bøllerne har cykelkæder, trækøller og knive. Hvis spilpersonerne trækker våben har et par stykker af slagsbrødrene også pistoler.

Slagsmålet må ikke tage særlig lang tid og skal få spillerene til at opdage deres forbedrede fysik. Soldaterne har ikke fået superkræfter, men de kan meget f.eks. bryde en cykelkæde eller slå næsen op i baghovedet på en socialt belastet bølle. Prøv også på at få de psykologiske ændringer med: beskriv den dunkende puls, lugten af blod og hvordan de får små blackouts/hukommelsestab. Det er udemærket, hvis en af soldaterne såres, da det giver lejlighed til at vise hvor hurtigere de kommer sig over sår og skader.

Bøllerne kan eventuelt fortælle hvordan de aftenen før ville rulle to fyre, der stod og ventede i den selv samme gyde. Det gik frygteligt galt og Nick fik flået et øre af. Nick kan ophidset fortælle om hvordan monstret greb ham, stirrede med sine onde øjne og åd hans øre. Det var selvfølgelig to af mændene fra Team Bravo, der stod og ventede imens der blev snakket med Larry inde i baren.

Det er oplagt at køre en kort cut-scene, hvor byttet banker bøllerne.

### Mødet med Doktoren

Det er tidligt på natten, før soldaterne får kørt de to lig til Skt. Georges Hospital. På trods af tidspunktet er der hektisk aktivitet på hospitalet, hvor der konstant bliver bragt sårede ind fra stillingerne ved St. John's Wood, hvor nazisterne har indledt et voldsomt fremstød.

Lad soldaterne vælte rundt med de dryppende lig på jagt efter en ledig læge eller sygeplejerske, der kan fortælle hvor Professor Norton befinder sig. Langt om længe bliver de henvist til **Afdeling XIII**, der



ligger på tredje etage og som tager sig af forskningen i vira og bakteriologi.

I sammenligning med resten af hospitalet hersker der pinlig orden og renhed på afdelingen, der også har en militærpolitibetjent til at bevogte indgangsdøren. Soldaterne bemærker, at alle døre i afdelingen har lufttætte lister og at de to store indgangsdøre er både solide og tætsluttende. Der er forholdsvis megen aktivitet på afdelingen i forhold til det sene tidspunkt; de har åbenbart travlt med noget. En sygeplejerske giver soldaterne besked på at vente, imens professoren tilkaldtes.



Spillerene skal få et kraftigt indtryk af professoren og gerne chokeres lidt. Døren bliver sparket op og professoren kommer brasende ind med målrettede skridt. Imens han tager et par blodige gummihandsker af og fjerner en gasmaske skuler han indgående på soldaterne og derefter på deres makabre bagage. Han giver sygeplejersken ordre til at fragte ligene til obduktionsrummet og kaster sig derefter over en undersøgelse af soldaterne. Han trækker deres øjenlåg til side og stirre dem ind i øjnene, føler på deres kirtler og mærker efter deres puls. Alt dette sker imens soldaterne stadigvæk sidder ned i venteværelset. Det kommer forhåbentlig noget bag på spillerene, der næppe havde regnet med selv at blive undersøgt. Hvis nogen af soldaterne er sårede, bliver de straks bragt til en stue på afdelingen. Her forbinder professoren dem, giver et par indsprøjtninger og lader dem derefter gå igen. Alle soldaternes spørgsmål affærdiges med lægelig kyniskhed og besked om at holde næsen for sig selv.

Professor Norton er et skrækkeligt forvirret menneske, der snakker meget lavt og hurtigt imens hans blik farer forvirret rundt. Han bekymrer sig meget over sit arbejde og har eskalerende mavesår, der undertiden giver ham så voldsomme smerter, at han må sidde ned og spise en masse piller.

## Tips til kontoret

Spilpersonernes færden i og omkring deres kontor kan bruges til en masse fedt rollespil. Spilpersonerne sover sandsynligvis på kontoret, de skriver rapporter der og det er deres naturlige mødested.

**Kontoret.** Spilpersonernes kontor er omkring 4 gange 5 meter, lavloftet og med kolde stenvægge. I rummet er tre gamle madrasser, to skriveborde, fire stole, et klædeskab og en brændeovn i hjørnet. Det nærmeste man kommer et vindue er den mæterede rude i døren. Ved brændeovnen står en sæk koks og lidt træflis. En messingkedel bruges til at lave varmt vand til te. Lyset kommer fra en enkelt bar pærer i loftet, der får nervøse trækninger ved nærgående bombenedslag. På skrivebordet ligger en stak papir og en gammel skrivemaskine.

**Om natten.** Når spilpersonerne skal sove er der flere oplagte muligheder for konflikt. Det er skide koldt, så kun dem, der ligger nærmest brændeovnen, kan gøre sig forhåbninger om at sove igennem. Der er kun tre madrasser, så en må klare sig uden, eller to må deles. I mørket vil et par lede hanrotter komme frem og gå rummet igennem for mad og kørvæl. Lad en soldat vågne ved larmen fra en andens mareridt. Hvis et par soldater hvisker sammen imens de andre sover, så lad en sove rævesøvn, så han kan overhøre samtalen. Det kan gøres ved at sende vedkommende udenfor døren, men med lov til at lytte ved nøglehullet.

**Rapport-skrivning.** Det er kedeligt at skrive rapporter og soldaterne vil sikkert komme op og skændes om hvem der skal gøre det. Urqheret er oplagt, men han vil nok benytte chancen til at stille sig selv i et lidt for godt lys. Det er vigtigt, at spillerene skriver en rapport, som de afleverer til dig. Dårlige rapporter giver også en oplagt mulighed for at lade Major Marble overfuse soldaterne for stavfejl o.lig.

## Tips til Dr. Gull

Hvor meget du inddrager den kære psykiater bør afpasses med tidspresset. Det fedeste er, hvis han kan ha' løbende konsultationer med alle fire spillere.

Dr. Gull er en vaskeægte hjemnevrider, tilmed er han gammel, har fyldige bækkenbarter og hareskår. Han skal gøres slesk, gravende og usympatisk. Dr. Gull er lidt mere end normal gal, og har en tendens til at få et manisk skær i blikket, særligt når han har et blankt instrument i hånden. Under samtaler med soldaterne sidder han altid med krydsede ben, imens han noterer i et journal-ark. Han stiller spørgsmål med dyb og faderlig stemme. Spørgsmålene er blandede - enten vedrører de samarbejdet i gruppen, personlige detaljer eller soldatens barndom. Du må gerne blive meget nærgående og hentyde til spillernes fortællinger.

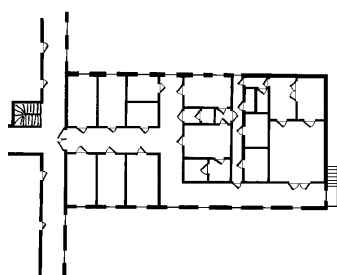
Eksempler:

"Du vågner om natten, drejer dig om på siden og trykker dig ind til din kone. Da du rører hendes hud falder den sammen og du opdager, at du krammer et foråcnet lig. Hvad er din reaktion?"

"Hvornår havde du din første homoseksuelle erfaring?"

"Hvor længe har du haft paranoide tvangstanker?"

Eventuelt kan du bruge de vedlagte Rorschach-kort (handout nr. 7), der umiddelbart ligner blækklatter. Ideen er, at patienten beskriver de assosiationer som tegningen giver ham, her udfra kan psykologen så få et billede af patientens sindstilstand.



Afdeling XIII

## Minder

Under mødet med professoren vil soldaterne finde ham bekendt selv om de ikke kan komme på hvor de har set ham før. Forklaringen er, at han for ca. en uge siden var ude i soldaternes respektive delinger og tildele serummet under dække af en normal vaccinerings. Professoren gav kun serummet til de fire udvalgte soldater, alle andre i delingerne blev vaccineret som normalt. Hvornår spillerepersonerne husker omstændighederne for deres tidligere møde med professoren er op til dig, men umiddelbart efter angrebet på hospitalet er et forslag.

## Tilbage til hovedkvarteret

Det er sikkert sent på natten før de trætte og tapre vender hjem efter dagens dont. Soldaterne kan sove på deres kontor og få lidt kiks eller suppe at spise. Det er koldt i kontoret og soldaterne må konstant pleje ilden i den minimale brændeovn. Deres søvn forstyrres også af tyskernes bombninger, der får lyset til at gå ud og pudset til at sne.

Lige når soldaterne har lagt sig til rette og glædeligt venter søvnens favntag bankes der på med cirrig hånd. Det er Dr. Gull, der indgående anmoder om at få en privat samtale med en af soldaterne. Han fører staklen til sit private kontor og kører derefter det store terapeutshow med Rorschach-tavler og søgende spørgsmål.

Lidt senere på natten vækkes soldaterne af Frøken Rights, der undskyldende meddeler, at en Margrit har ringet og insisteres på at snakke med Lieutenant Urqhert. Margrit er urolig for sin mand og vil høre om han har det godt og snart kommer hjem. Hun er meget moderlig og tilbyder også at komme ned på kontoret med et ekstra tæppe og hans yndlings pude. Gør hende træls og klæbende. Hvis Roger er grov ved hende begynder hun at græde og snakker om hvor langt hun syntes de er gledet fra hinanden, bagefter kører hun over i rablerier om deres kommende børn.

Meget tidligt på morgenen kommer Major Marble væltende ind og husker soldaterne på, at der skal ligge en skriftelig rapport på hans kontor klokken 10.00. Han vil også se soldaterne til briefing klokken 12.00. Insisterer på, at en af spillerene skriver rapporten i hånden, bare en side eller to.

Hvis en eller flere af soldaterne er såret tilkaldes Dr. Gull. Han har godt nok ikke arbejdet med fysiske skader i et årti, men kan alligevel lægge en rimelig forbindelse og give et par indsprøjtninger. Alvorligt sårede sendes til hospitalet, hvor Professor Norton tager sig af det fornødne. Hvis soldaterne har spørgsmål eller forespørgsler bliver de henvist til Major Marble. Han arbejder på sit kontor, hvor han gennemlæser stakke af videnskabeligt forskningsmateriale fra Professor Norton. Majoren er afvisende og siger at alle spørgsmål og problemer bliver taget op under briefing klokken tolv.

## Strejfer i natten

Det er oplagt at lade en af soldaterne forsvinde i løbet af natten for at vågne i en gyde næste morgen. Det er vigtigt at tage den pågældende spiller udenfor, så de andre får lejlighed til at tro det værste. Hvis du er sød, så lader du staklen vågne i Regent Park, der ligger tæt på byttets tilholdssted. Eventuelt kan du lade en af de andre spillere opdage at der mangler en kammerat, eller en portvagt kan senere fortælle, at soldaten gik sent på natten.

## Briefing

Klokken tolv er soldaterne indkaldt til orienterende briefing på Major Marbles kontor. Til stede er også Mr. Furry, der uinteresseret renser en enorm trumlevolver, og Frøken Right med en stenograf-blok.

Major Marble kommenterer rapporten og beder om at få visse ting uddybet. Han er arrogant, snagende og håner sine underordnede. Mere konkret vil han gerne vide hvordan Kaptajnen har tænkt sig at fortsætte efterforskningen. Hvis Cap. Hurt ikke selv har nogle gode ideer vil Majoren forslå, at de ser på baren igen og finder spor, der kan lede til nazisternes tilholdssted. Han er sikker på, at terroristerne har et tilholdssted og pointerer vigtigheden af at finde dette sted. Majoren vil smygge sig udenfor alle nærgående spørgsmål. Han lover personligt at ville se til at soldaternes efterspørgsler f.eks. omkring de dræbtes identitet besvares med største hast. Før de skilles understreger Majoren endnu engang vigtigheden af diskretion og effektivitet.

Under mødet vil en af soldaterne bemærke et kraftigt arkivskab bag skrivebordet. På den nederste række arkiveringsskuffer står der "Alfa", "Bravo", "Charlie" og "Delta".

## Vendepunkt: Mordet på Professor Norton

Spilpersonerne tilkaldes til Skt. Georges Hospital midt på eftermiddagen, hvor Team Bravo har slået til og dræbt Professor Norton. Morderne er stadigvæk belejret i en del af hospitalet, når spilpersonerne kommer frem. Efter en paranoid jagt gennem hospitalsgange flygter byttet ned i kloakerne, hvor de eventuelt forfølges af spilpersonerne. Efter kampe i mørket undslipper byttet. Spillerene er nu sikre på, at de er oppe imod noget fordækt og overmenneskeligt.

## Alarm!

Omkring klokken tre kaldes Team Charlie op over deres radio, eller Major Marble kommer væltende ind på kontoret, hvis de er i hovedkvarteret. Der er lige kommet en alarm-melding fra militærpolitiet - nogen har angrebet Skt. Georges Hospital. Det er uden tvivl nazisterne, der er ude efter Professor Norton.

Team Charlie skal straks komme Professoren til undsætning og nedkæmpe terroristerne. Diskretion er essentielt for at forebygge panik og andre myndigheder, inkl. MP'erne, skal gerne holdes så meget udenfor som muligt. Sikkerhedschefen på hospitalet hedder **Lieutenant Prick** og han er informeret om at Team Charlie er på vej. Hvis soldaterne er i hovedkvarteret og spørger pænt kan de få udleveret et par lyddæmpede maskinpistoler af stengun-typen. Major Marble er på sit kontor og kan kontaktes pr. radio, hvis situationen skulle ændre sig.

## Situationen

Når teamet kommer frem til hospitalet er der umiddelbart intet unormalt at se. De mange nervøse MP'ere og fjerne skudsalver fortæller dog en anden historie. De fleste af hospitalets vinduer er mørklagte og det bliver hurtigt tydeligt, at der er problemer med strømforsyningen. Så snart soldaterne kommer frem bliver de standset af en nervøs vagt. Når han hører hvem de er, sender han dem op til Lt. Prick, der leder situationen fra trappeskakten på tredje etage. Soldaten fortæller også, at en eksplosion har ødelagt hospitalets generator og strømforsyning.

## Våben sjov

Fremover i scenariet inddrages en række tungere skydevåben muligvis. Om spilpersonerne skal ha' tilgang til disse våben og i hvor stor udstrækning de skal anvendes må du selv rode med.

Sten Mk. II S - Lyddæmpet maskinpistol  
NA(5/+4), KA(30/+0), MA(75/-4), LA(150/-8),  
SkH(4/5), Sm(-/-3), Form(SA+A), Skade(2d4+1),  
AS(0,7), InIm(+1), Ms(8), Vægt(7 pund),  
Mag(32skud) og Kaliber(9x19mm).  
En grov maskinpistol med vandret magasin og indbygget lyddæmper.

Bren Mk. II - Let maskingevær  
NA(5/+2), KA(100/-1), MA(300/-4), LA(600/-8),  
SkH(5/5), Sm(-/-3), Form(SA+A), Skade(4d6),  
AS(1,0), InIm(-3), Ms(13), Vægt(21 pund),  
Mag(30skud) og Kaliber(7,7x56mm).  
Et habilt maskingevær, der både kan tage lodrette magasiner og bæltet. Er udstyret med støttefod.

PIAT - Raketstyr  
NA(5/+2), KA(15/+0), MA(45/-5), LA(90/-10),  
SkH(1), Form(E)(20), Skade(EK-6), AS(30,0), InIm(-3), Ms(13), Vægt(31 pund), Mag(1 raket) og Kaliber(89mm).  
Et primitivt raketstyr til brug mod bygninger og kampvogne. Har en kraftig rekyl og kan være meget vanskelig at genlade.

AK-47 "Kalashnikova" - Automatriffel  
NA(5/+3), KA(50/+0), MA(150/-4), LA(300/-8),  
SkH(4/6), Sm(-/-3), Form(SA+A), Skade(4d6),  
AS(1,0), InIm(-1), Ms(8), Vægt(8 pund), Mag(30skud) og Kaliber(7,62x39mm).  
Et moderne russisk våben bygget over det tyske Stürmgewehr. Findes i begrænset antal. Ammunitionen er meget sjælden.

.600 Nitro Express - Elefantriffel  
NA(5/+3), KA(30/+0), MA(75/-4), LA(150/-8),  
SkH(2), Form(E), Skade(6d6), AS(1,0), InIm(-3),  
Ms(11), Vægt(15 pund), Mag(3 skud) og Kaliber(15,7x76mm).  
En dobbeltløbet elefantriffel med stor slagkraft.

M2A1 - Flammekaster  
NA(5/+4), KA(13/+3), MA(27/+2), LA(55/+1),  
SkH(1), Form(E), Skade(2d6), AS(1,0), InIm(-3),  
Ms(11), Vægt(63 pund) og Mag(10 sekunder).  
En amerikansk flammekaster, der kan affyre fem ladninger á to sekunder eller ti sekunders vedvarende skydning. Benzinen brænder ved omkring 1200° grader i ca. 120 sekunder.

.55 Mk. I Boys - Anti-tank riffel  
NA(5/+2), KA(100/-1), MA(300/-6), LA(600/-10),  
SkH(1), Form(E)(1), Skade(6d6), AS(7,0), InIm(-3),  
Ms(15), Vægt(34 pund), Mag(5skud) og Kaliber(13,9x99mm).  
En enorm bolt-action riffel med et lodret femskuds magasin. Udstyret med støttefod. For svag til moderne panser, men god mod dækninger.

## Afdeling XIII by Nite

Som spillpersonerne bevæger sig gennem den mørklagte afdeling skal de gerne forfærdes med stygge detaljer og klassiske horror-effekter.

Generelt er der rodet og smadret. Flere år som krigshospital har ikke gjort afdelingen kønner, men nattens angreb har efterladt alt i et syndigt kaos af smadret inventar og blodige rester.

Byttet har slået omkring ti patienter eller medlemmer af personalet i hjel og har såret et lignende antal. Nogle af de lettest sårede er sluppet ud, men mange ligger endnu og gylper blod i mørket. De dræbte ligger spredt rundt som slagteraffald og bærer tydeligt præg af gerningsmændenes styrke og galskab.

Det er jo et hospital og tilmed en afdeling for virus-forskning: en stor mængde forsøgsdyr (kaniner, aber, hvide mus og selvfølgelig rotter) er sluppet løs og nyder friheden i mørket. Flere glasflasker og reagensglas er knust og har flere steder fyldt luften med skumle lugte og eventuelt giftige dampe. Spilpersonerne kommer sikkert også til at smadre en del glas selv og det er oplagt at stresser dem til at tage gas-masker på.

Små episoder:

1) Alle venter spændt i mørket, da den knugende stilhed brydes af et reagensglas, der kommer rullende hen af gulvet. Årsagen er nok et forsøgsdyr.

2) I et rum høres en skummel lyd fra et skab. Når døren åbnes hopper et par blegfede forsøgsrotter ud i hovedet på den nærmeste, der udover chokket også udsættes for et par ubehagelige bid i ansigtet.

3) En soldat der sidder vagtsomt og dækker en gang eller dør opdager pludselig, at det nærmeste dørhåndtag langsomt åbnes fra den anden side. Det sker meget, meget langsomt hvorefter døren åbnes på klem. Det er en stakkels skræmt sygeplejerske, der har gemt sig og ny prøver på at slippe væk.

4) En vildfaren kugle rammer et stort glas med hospitalssprit, der muligvis antændes og forvandles til en ildkugle.

5) Der kommer lyde fra ventilations-skakterne, som dog forårsages af et par flygtende aber.

Intensiv-afdelingen har en ekstra nødgenerator, men resten af hospitalet mangler strøm.

Kampen forgår på tredje etage af hospitalets øst-fløj. Spilpersonerne må bruge deres lommelygter til at orientere sig. Allerede på trappen op til etagen ligger der sårede sygeplejersker, læger og soldater. Flere er hårdt såret og får akut første-hjælp på stedet. Trappen ender lige ved indgangen til **Afdeling XIII**, afdeling for Vira- og bakterio-logi, hvor Professor Norton er leder. I området omkring indgangen hersker hektisk panik. Sårede slæbes bort, patienter evakueres fra de omkring liggende stuer, og soldater råber nervøst af hinanden. Spilpersonerne finder hurtigt **Lieutenant Prick** - en lille opblæst fyr, der står med en radio i hånden og ser rådvillig ud.



Løjtnanten kan fortælle, at for ca. femten minutter siden (du skal afpasse tiden med den tid det tog for spilpersonerne at nå frem til hospitalet) blev strømforsyningen og generatoren slået ud af en eksplosion. Årsagen til eksplosionen kendes ikke, men der er formodentlig tale om en tidsindstillet bombe. Umiddelbart efter eksplosionen lød der skrig fra Afdeling XIII. Da de første af hans mænd kom frem blev de mødt af panikslagne og sårede læger, der flygtede ud af afdelings hovedindgang. Flygtningene fortalte, at der pludselig blev mørkt hvorefter alt gik amok og "noget" i mørket smadrede alt og alle. De første soldater der begav sig ned af gangen blev plaffet ned af automatild. De sidste fem minutter har løjtnanten og hans mænd holdt sig afventende udenfor hovedindgangen; de har skudt lidt ned af gangen, men vover sig ikke ind i mørket. De har stillet et par batteri-drevne lamper op, så der er lys til behandling af de sårede. Løjtnanten har også posteret nogle mænd udenfor, der overvåger brandtrappen for enden af fløjen. Løjtnanten er ikke videre samarbejdsvillig, men vil hjertens gerne overlade opgaven til Team Charlie. Han vil også til nød låne dem noget udstyr f.eks. et par stengun-maskinpistoler og nogle håndgranater. Imens spilpersonerne taler med løjtnanten høres fjerne skrig fra afdelingen.

## Cut-scener

Under hele forløbet på hospitalet kan du køre en masse real-time cut-scener, hvor spillerene styrer byttet. To forslag:

*"Blodet strømmede ned af sygeplejerskens lår og danner mørke plamager på hendes hvide uniform. Hun sprælder hjælpeløst under dig og skriger i afmagt og smerte. I et sidste desperat forsøg rækker hun ud efter en skalpel med sin fri hånd..."*

*"Du hører professorens hjerte på den anden side af den spinkle dør og det gør kun lidt ondt, da du smadrer næven gennem egetræet og fatter hans hals..."*

Mange andre cut-scener er oplagte f.eks. når byttet flygter ned i affaldsskakten eller under professorens tortur. Det er også fedt, hvis du kører cut-scener under kampene, så spillerene delvist kommer til at kæmpe mod sig selv.

## Kamp i mørket

Under kampe skal en fra bytte dø. Det er som sådan ligemeget hvem, men Korporal York er et godt bud. Det er lidt synd at dræbe en spilperson så tidligt, men sår dem gerne alvorligt. Under kampen skal spillerene få et indtryk af deres modstanderes overnaturlige evner og de skal opdage hvorledes de også selv har ændret sig.

Team Charlie har tre måder at komme ind på afdeling XIII:

1) Den nemmeste og mest oplagte er at benytte hovedindgangen, der gennem en lang gang leder ned til den disk, hvor soldaterne første gang fik besked på at vente. For enden af gangen står Korporal York og dækker gangen med en MP45 "Schmeisser" maskinpistol. Afdelingens indgangsdøre har store glasruder og alle i gangen står som fine silhuetter mod baggrundsluset. Den eneste måde at komme levende ned af gangen på er ved at få slukket alt lyset. Det er dog næppe nok, for Korporal York's hører og ser efterhånden utrolig godt og vil opdage selv den bedste lister på strømpesokker. Hvis han angribes tømmer han hurtigt sin maskinpistol, hvorefter han trækker sig tilbage. Han har ingen ekstra magasiner, så maskinpistolen smider han efter brug.

2) En anden oplagt måde at komme ind på er via brandtrappen. Det tager dog lang tid at nå om til brandtrappen og soldaterne udenfor skal varskos i forvejen, hvis de stakkels spillere ikke vil skydes af deres egne. Fra brandtrappen kan man smadre en rude og komme ind på gangen lige ud for døren til fryserummet. Den svære ståldør står på klem og en tåge af rim siver ud. I det fjerne høres Professor Nortons dødsskrig.

3) Den sidste mulighed er at komme ind gennem vinduerne. Udover de praktiske problemer med tid og skafning af reb, er fremgangsmåden forbundet med to problemer: flere af vinduerne er enten spærret med brædder eller de er stoppet ud med sandsække, yderligere er det svært at finde ud af hvilke rum, der gemmer sig bag hvilke vinduer.

Imens York bevogter gangen er de andre fra Team Bravo ved at gennemrode Professor Nortons kontor, imens de torturerer ham til at afsløre hvad der vil ske med dem. Du skal time det således, at de tre resterende medlemmer af Byttet lige akkurat kan nå at flygte gennem vasketøjsskaktens før spillere ikke kommer dem.

Gør kampen hektisk og filmisk, lade f.eks. en skurk hage sig fast over en dør. Det kan enten gøres med deres velvoksne klør eller ved at stemme benene op mellem to vægge. Lad en spiller person passere nedeunder og angrib ham derefter bagfra eller oppefra.

En anden mulighed som særligt Sergent Elton kan bruge er at angribe gennem en væg ala replikanten Roy i Blade Runner.

Sidst men ikke mindst kan den blege Lieutenant Reeves lege lig. Lad ham ligge under et lagen i obduktions- eller kølerummet. Han kan eventuelt også tage en kittel på og lege død eller såret læge.

## Team Bravo flygter

Akkurat i sidste øjeblik flygter Team Bravo gennem en vasketøjsskakt, der fører direkte ned til kælderens. Gør det tydeligt for spillere, så de kan følge efter. Efter en hård tur gennem den lange skakt lander man i en bunke vasketøj. Herfra løber Team Bravo ned af et par gange og flygter ned gennem et kloakdæksel i et fyrrum. Tæt ved dækslet ligger resterne af en uheldig vicevært (en profession der kun sjældent får den fortjente anerkendelse).

Det er fedt, hvis spillere følger byttet ned i kloaken. De skal hurtigt tabe sporet, men udnyt chancen til kaotisk kamp i mørket og de oversvømmede kloakrør.

## Norton's notater...

Før de forstyrres af Lt. Prick eller Major Marble himself har spillere mulighed for at hugge nogle af professorens notater, der ligger spredt over hans kontor og afsjælede legeme.

Hvis du ønsker en hurtig afvikling, så lad spillere hugge tilstrækkeligt med notater til at klarlægge sandheden om serummet. Lad der være punkter af uvisshed, men slå fast, at der er fire teams, som systematisk er blevet brugt i eksperimenter med et amerikansk serum.

Spillere bør ikke få kendskab til notaterne i fællesskab. Udnyt chancen til at skabe konflikt ved at lade en enkelt spiller få fat i notaterne. Når han har læst tilstrækkeligt kan han presses til at destruere notaterne eller udleverer dem til Marble. Han har nu ingen beviser, hvis han vil overbevise sine kammerater om tingenes sammenhæng.

Hand-out nr. 3 er et udsnit af notaterne og er beregnet til direkte udlevering. De tre ark er tilfældigt udplukket fra forskellige kapitler og vil umiddelbart syntes forvirrende. I de tre ark er dog skjult tilstrækkeligt med information til at blotlægge det overordnede komplot.

Hvis du gerne vil bruge hand-out'et, men ønsker at trække handlingen lidt ud, så gør det svært for spilleren med papiret i hånden. Han kan høre Major Marble's målrettede skridt ude på gangen og har kun få sekunder til at skimme papirerne - Smid hand-out'et i hovedet på spilleren og smut uden for døren. Løb lidt væk og gå derefter dundrende tilbage. Spilleren har kun den tid det vare før du slår døren op i Majorens skikkelse.

## Undskyldninger

"Der er ikke fejlet noget ind under gulvtæppet!" er altid go' i en hurtig vending, men her er nogle andre undskyldninger, som spilpersonernes overordnede kan slynge ud, hvis de kommer under pres.

Først og fremmest kan de nægte at høre efter, eller de kan overhøre ubehagelighederne. Brittisk arrogance er næsten konstrueret til den slags, og spillere presser til at tage en mere direkte konfrontation.

Hvorfor skrev politiet ikke rapport?

- Fortæl sandheden. De fik besked på at glemme alt, da SIS ikke ønsker at sprede panik.

Hvor fik vi ikke at vide, at de to dræbte var fra Exalibur?

- Fordi I ikke behøvede at vide mere end højst nødvendigt.

Er vi del af et eksperiment?

- Overhovedet ikke! Det ville være fuldstændig moralsk forkasteligt og desuden har vi slet ikke de nødvendige ressourcer.

Hvad er det der sker med os?

- Vi har mistanke om, at I alle eller enkelte af jer er blevet udsat for smitte på mordstedet. I gennemgår muligvis den samme udvikling som tyskernes Stürmbrigaden og derfor har vi selvfølgelig ønsket at følge udviklingen nøje.

- Den øgede radioaktive stråling kan udløse mutationer og det er netop hvad vi tror der er tale om i dette tilfælde. Under rutinemæssige undersøgelser i jeres tidligere kompanier blev vi opmærksomme på jeres særlige tilstand og valgte derfor at samle jer, så I kunne få det nødvendige tilsyn og bistand. For jeres egen skyld valgte vi i første omgang at skjule sandheden.

- Faktisk er I tyske Stürmbrigaden, der blev taget til fange for et halvt år siden. Gennem hypnose fik I indpodet en ny hukommelse, og vi har siden benyttet lejligheden til at studere tyskernes opfindelse i aktion. Derudover ved vi ikke hvad der sker.

Er der andre teams og hvad er der sket med dem?

- Vi har tidligere været voldomt infiltreret af nazistiske agenter og var derfor nødsagede til at eliminere medlemmerne af de to tidligere teams. Team Bravo fik dog nyt om sagen og gik under jorden. Jeres Team er sammensat fra forskellige enheder og særligt udvalgt for at undgå yderligere kompromitering. Team Delta er planlagt, men endnu ikke oprettet.

- For et par måneder siden stod det overkommandoen klart, at moralen blandt forsvarerne var nær sammenbrudets rand. For at styrke det fælles fjendebillede lod man to grupper af falske tyskere sprede terror i gaderne. Det gik selvfølgelig kun ud over substistensløse og medarbejdere, som alligevel skulle afskaffes. I udgør det tredje team, der skal nedkæmpe de to største og stoppe terroren. Det vil styrke moralen og sammenholdet. Det er ikke med god vilje at Exalibur er blevet pålagt denne hæslelige opgave.

## Snusen rundt

Efter byttet er flygtet og faren drevet over har spilpersonerne lidt tid til at undersøge Afdeling XIII og særligt Professor Nortons kontor. Tekniske undersøgelser (f.eks. mærker i vasketøjsskakten) viser, at angriberne kom ind og ud på samme måde. Alt i alt har de dræbt eller lemlæstet ca. 15 patienter, personel eller soldater.

Professor Nortons kontor er fuldstændig smadret, døren er lavet til træflis og det flyder med papirer og gamle journaler fra de opbrudte arkivskabe. Professoren selv er korsfæstet til sit skrivebord med en skalpel gennem hvert lår og hver overarm. Han er i live, men dør kort efter som følge af den omfattende tortur. Hans øjne er trykket ind og nogen har perforeret overkroppen med halvtreds kanyler fra et nærliggende skab. Et af billederne er faldet ned og har afsløret et pengeskab med kombinationslås. Byttet blev forstyrret før de fik åbnet boksen, der i øvrigt gænger serummet, anti-serummet og de mest belastende papirer. Koden er 161199 og kendes kun af Overlæge Cable.

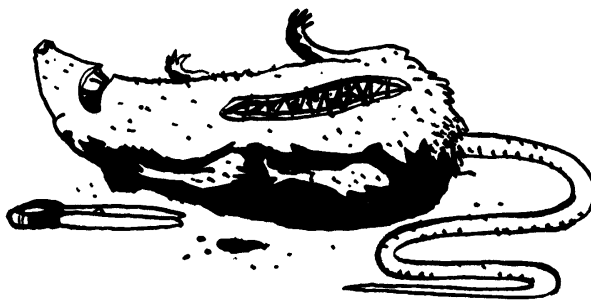
Før Team Charlie kan nå at åbne boksen eller gennemse de mange papirer bliver de kaldt op af Major Marble, der kræver, at de straks begiver sig til hovedkvarteret og aflægger rapport. Hvis han ikke kan nå dem over deres egne radioer vil han kalde Lieutenant Prick op og få ham til at formidle ordren. I sidste instans kan Majoren selv møde op på hospitalet. Det skal gøres tydeligt, at Majoren ikke ønsker at spilpersonerne skal snuse for meget rundt.

Eventuelle sårede spilpersoner bliver tilset på intensivafdelingen og derefter sendt hjem eller til observation på en stue i afdeling XIII. Den officielle forklaring på, at de skal være på lige netop denne afdeling er diskretion og praktiske hensyn f.eks. pladsmangel på de andre afdelinger.

## Tilbage i hovedkvarteret

I hovedkvarteret bliver Major Marble mere og mere streng og lusket. Han kræver en udførlig beskrivelse af forløbet på hospitalet og vil inden kl. 18.00 også have det hele på skrift. Efter beskrivelsen af byttets flugt ned i kloaken har spillerene eventuelt en ide om, at fjendens tilholdssted skal findes et sted i kloaknettet. Hvis spillerene ikke selv nævner det vil Major Marble forslå det som en mulighed, der straks bør efterforskes.

På dette tidspunkt er det også oplagt at bruge Dr. Gull eller lade Margrit komme på endnu et besøg.



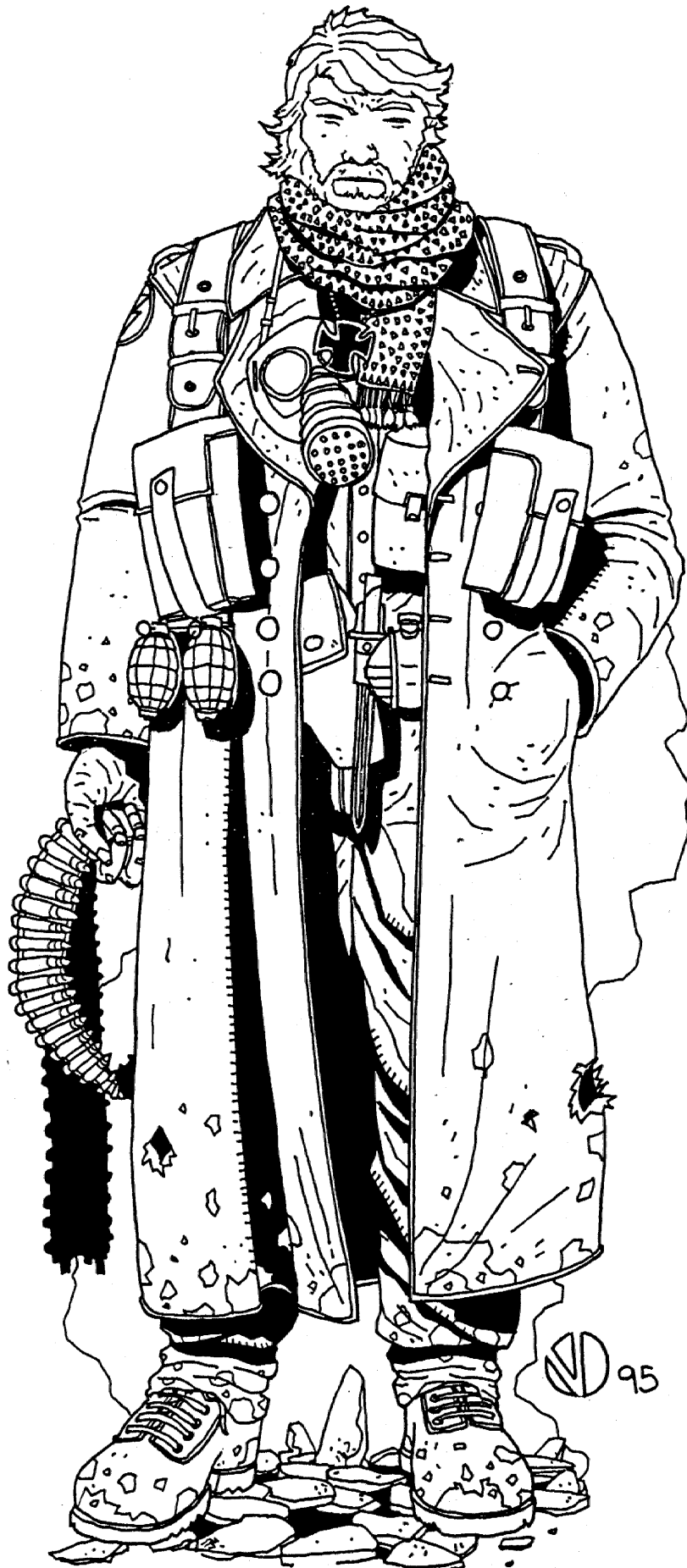
## Kapitel 3

Løse hints og forslag til historiens slutning.

*Alting ryster og alt rystes løs.  
En ulv så stor at den kan gabe fra himmel til jord  
sluger solen.  
En orm så stor den fylder hele havet skyder op over land og  
spuder gift og ild, så jorden begynder at brænde.*

- fra Villy Sørensens Ragnerok.





- Senior Sergeant Marvin Nail

## Tvivel

Det er nu tid til at rejse en massiv mur at tvivl overfor spilpersonernes overordnede. Spilpersonerne skal motiveres til at tage de drastiske handlinger, der kan klarlægge sandheden om serummet for dem. Der er stor forskel på spillere og mange vil nu ha' lugtet lunt.

Jeg ved ikke hvordan scenariet vil forløbe herfra, så forhåbentlig kan du og spillerene klare resten af vejen uden støttehjul. De fleste spillere har svært ved at "blive sindsyge" og vælger vidt forskellige tangenter at rable ud af. Gør din pligt, kræv din ret, men husk at sætte tryk på rollerne som jæger og bytte, og den forskydning der sker.

Til dem, som behøver mere håndfaste beviser, beskriver jeg i det følgende en række konkrete spor.

### Dr. Gull's noter

Den ondsindige psykiater har løbende udfærdiget psykologiske redegørelser over medlemmerne af Team Charlie. Disse overdrages løbende til Major Marble, der gennem dem i sit pengeskab.

På et passende tidspunkt, hvor en af spilpersonerne tilkaldes eller selv opsøger Majorens kontor, øjner der sig en chance. Døren står på klem og Marble er ingen steds at se. Soldatens blik falder på et stykke papir, der ligger øverst på det rodede skrivebord. Han når kun lige at læse overskriften, før nogen høres ved døren. Han kan lige akkurat nå at stikke papiret indenfor jakken før Major Marble, Mr. Furry eller Frøken Right kommer ind. Soldaten må være hurtig i munden og fyre en god undskyldning af, men han har skaffet et interessant papir.

Papiret findes som **handout nr. 4** og er fra en af de psykologiske analyser. Der nævnes ikke noget navn på siden, så spilpersonen ved ikke om den rystende læsning drejer sig om ham selv eller en af de andre. Beskrivelsen passer dog på dem alle sammen og går generelt ud på, at de er ved at blive tossede og tiltagende dyriske. Alternativt kan papiret findes ved en gennemsøgning af doktorens kontor.

### Team Alfa, Bravo og Delta

Soldaterne kan finde konkrete spor i hovedkvarteret, der fortæller om de tre andre teams. Sporene skal ikke smides i hovedet på folk, de skal selv få ideerne og gøre en indsats.

#### 1) Majorens filer

Inde hos Major Marble står der et stort arkivskab. På fire af skufferne står der *"Alfa, Beta, Charlie & Delta"*. Skufferne er låst, men kan med en dirk lokkes til at afsløre yderst kompromiterende oplysninger. I hver skuffe er der fire mapper; en for hvert medlem. I hver mappe er en kopi af soldatens militære papirer, et fotografi og tre rapporter.

De to første rapporter er fra henholdsvis Dr. Gull og Professor Norton og omtaler henholdsvis patientens psykiske og mentale "egnethed". Den sidste rapport er åbenbart fra en SIS agent og omtaler soldaternes familie-forhold, samt bekendtskabskreds. Det skinner tydeligt igennem, at agenten har undersøgt om soldaterne ville blive savnet. Hos Løjtnant Urqhert er der en bemærkning om hustruen Margrit. Agenten forslår, at hun forflyttes til et felthospital ved Regent's Park hvor man forventer, at tyskerne snart vil indsætte en offensiv med kemiske våben. Datoerne på rapporterne viser, at der er ca. en uge mellem hvert team og at undersøgerne af Team Charlie er foretaget for omkring tre uger siden. Ud fra fotografierne vil spilper-

### Mord i natten

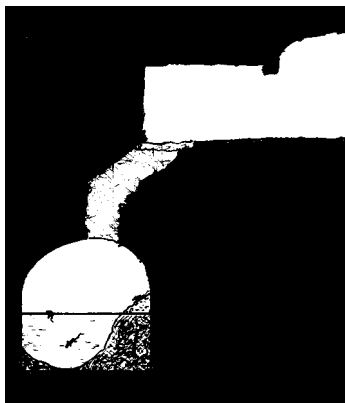
Som serummet gnasker sig ind i kroppens celler gennemgår hjernen, og hvad der der til hører, også en udvikling. Overjæget svækkes og patientens dybere drifter kommer frem, ofte i perverterede forvrængninger. Sagt uden omsvøb forvandles spilpersonerne til liderlige og blodtørstige psykopater, der vil slå ihjel, voldtage og måske endda gnaske lidt i ofrene (rækkefølgen er tilfældig og bør løbende ændres for variationens skyld).

#### Team Bravo

Byttet er de første, der starter på de slemme drengestreger. Mordene over Mill's Bomb bærer allerede tydeligt præg af deres voksende hæmningsløshed. Allerede fra scenariets start vil Team Bravo overfalde ensomme stakler og gøre uterlige ting på og med dem. Sovende sprittere, legende børn på afveje, kloakarbejdere og udstødte narkoludere står øverst på menukortet, men de er ikke kræse f.eks. kan folkene omkring Mill's Bomb være interessante. Lad spillerene følge byttets mord og uterligheder gennem cut-scener og flash-backs. Som mordene tager til vil rædslen og rygterne spredes i gademe. Alle taler om mordene og militær politiet er oppe på mærkerne. Hvis de ikke stoppes definitivt af spilpersonerne vil Byttet fortsætte deres blodige hverv.

#### Team Charlie

Som spilpersonerne muterer får de også disse dyriske lyster. De luger allerede under overfladen når det andet personark udleveres, men bør nok først føres ud i livet efter det tredje sæt personark er kommet i spil. De første par gange bør spillerene tro, at det er byttets ugeringer, som de følger gennem cut-scener. Blodige klæder, benstumper mellem tænderne og kødtrevler under neglene bør dog hurtigt få dem på andre tanker. Her er lagt i ilden til mange konflikter, både mellem spilpersonerne og for den enkelte spiller. Pust til flammerne ved hjælp af spøgelse og de nære omgivelser f.eks. Fader Horsey og Fru Urqhert. Kør konflikterne op ved at lade spillerene opdage de andres ugeringer for deres egne.



Indgangen fra kloakerne

sonerne muligvis kunne genkende medlemmer af Team Beta, enten fra deres egne møder med byttet eller fra vidners beskrivelse.

## 2) Radio operatøren

Inde i radio-rummet sidder der altid en fast operatør, der står for alle opkald ud og ind af hovedkvarteret. Radio-rummet er strengt off-limits. En seddel, der er hængt op på væggen, viser kaldefrekvenserne til Team Alfa, Beta, Charlie og Delta. Team Delta's frekvens er skrevet på senere og med en anden pen.

## 3) Forespørgsler

Alle andre i hovedkvarteret har fået streng besked på ikke at nævne noget om de andre teams til spilpersonerne. Ved list eller mere håndfast argumentation kan folk dog lokkes til at fortælle, at der har været to tidligere teams og at de forsvandt sporløst for henholdsvis en måned og et par uger siden. De har endnu ikke set det nye team, der lige er samlet og holder til et sted ude i byen. Særligt Frøken Right er nem at narre.

## Sir Henry og Mr. Fairlane

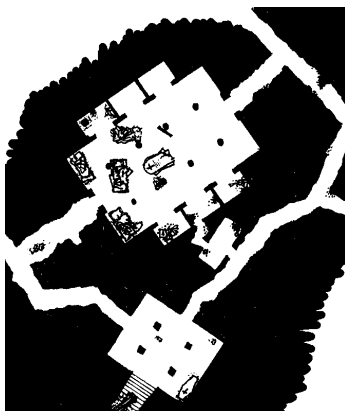
De to afdøde gentleman kan kobles til afdelingen, hvor de arbejdede til deres død. At de arbejdede for Exalibur beviser ikke noget, men det bør vække mistillid og undren.

Der er to tomme kontorer ved siden af Major Marble's. Alle skabe er tømt for nylig og der står poser med affald i begge rum. Ved at rode i skraldet kan man finde de to sammenkrøllede navneskilte, der tidligere hang udenpå dørene. Navnene "Major Henry" og "Captain Fairlane" ses tydeligt. Mere synligt ligger der øverst i en af sækkene et parfumeret silketørklæde.

## Skjulestedet (optional)

Det vil være filmisk og sejt, hvis spilpersonerne finder byttets skjulested og får et endeligt opgør med Team Bravo. Den videre handling kræver dog ikke at denne mulighed udnyttes og det er desuden ikke helt nemt for spillerene at finde stedet. Kort sagt: brug skjulestedet hvis der er tid og spillerene er smarte.

Spilpersonerne finder det forladte skjulested. Der er flere beviser på, at byttet er englændere og at de planlægger et attentat på afdeling Exalibur og særligt Lord Barclay. Byttet ankommer og der bliver kalejdoskopiske kampe i mørket. De resterende medlemmer af Team Bravo dør eller flygter for stedse.



Det skumle skjulested

## Spør til skjulestedet

Der er to spor som kan lede spilpersonerne til skjulestedet. Det første spor er teknisk og det andet af mere psykologisk art.

**Mudder.** I ludernes lejlighed og på hospitalet havde byttet efterladt mudder fra deres støvler og tøj. Noget af mudderet er rødt og undersøgelser vil vise, at det er farvet af rødt tegl. Gennem f.eks. et interview med en erfaren kloakarbejder eller et besøg hos stadsarkitektens udbombede kontor kan soldaterne finde ud af, at der ligger et gammelt teglværk i St. John's Wood kvarteret. Kloakarbejdere kan bekræfte, at kloakvandet i området ofte er farvet rødt af teglet i jorden.

**Flash-back.** Hvis du vil lede spillerene til byttets skjulested, så kød en cut-scene, hvor en af spillerene overtager et medlem af Team Bravo, der er på vej hjem gennem kloakerne. På vejen bemærker han et skilt ved en kloakskakt, på skiltet står "*Alma Square*". Opefra høres lyden af kamp, det tyskerne der de sidste par dage har indsat en offensiv mod netop denne del af forsvarsværket.

Ingen af de to spor fører direkte til skjulestedet, men de afgrænser området så meget, at spilpersonerne kan indlede en systematisk undersøgelse af kloaknettet.

### Kloakerne omkring skjulestedet

Kvarteret St. John's Wood ligger forholdsvist højt og de fleste kloaker er farbare. Det er dog ingen søndagstur; den vedvarende regn har halvfylt de fleste rør og strømmen er ofte stærk. Kampene ovenover høres tydeligt, undertiden ryster rørene, og det drysler med jord når en granat slår ned i nærheden. Du kan eventuelt få en kloaktunnel til at falde sammen eller lade store stykker af loftet falde ned. Soldaterne vil også bemærke det rødlige mudder, som også fandtes på byttes støvler. Der er rotter overalt - selvfølgelig.

### The last stand of Team Bravo

Byttet har nu udtjent sin rolle og skal blot "fades" ud på bedste hvis (I scenariets store prikkerunde kaldes de ind på KONTORET, hvor de diplomatisk, men nådesløst, sluses ud i strømmen af rolle-løse bi-personer.).

Enten kan byttet være i skjulestedet, når spilpersonerne ankommer, eller de kan være ude og komme hjem midt i gennemsøgningen. En kombination er også mulig.

Team Bravo er efterhånden degenereret til pelsede monstre og der er ingen undskyldning for ikke at køre den store omgang aliensplatter. Brug massere af cut-scener, så spillerene får prøvet begge sider af kampen.

Jeg anbefaler:

- 1) Monstret gemmer sig under vandet og springer op lige foran eller bag en modstander.
- 2) Fra neddykket tilstand fælder monstret benene på en spilperson, der til sine kammeraters forfærdelse pludselig forsvinder under vandet.
- 3) Lad soldaterne tabe deres våben i kamptumlen, eventuelt kan patroner blive våde.
- 4) Monstrene kravle op i en kloakskakt og hopper ned i hovedet på en stakkels spilperson, der går forbi nedenunder.
- 5) Ved brug af cut-scener er det forholdsvis let at få soldaterne til at angribe hinanden i mørket.
- 6) En veltempereret og blodrød Rioja til kampen.

### Team Bravo's skjulestedet

Byttet bruger den gamle kælder under St. Mary's Church til skjulested. Kirken blev bombet til ruiner flere år tidligere og den eneste indgang til kælderen er gennem et hul til kloakerne. Hullet er opstået ved en sammenstyrtning og ender i loftet i et smalt siderør. Der ligger en bunke murbrokker for foden af hullet, og en improviseret stige ligger skjult under vandet.

### Tyskere!

Lige netop nu har du scenariets første og eneste chance til at få et par rigtige tyskere med. De onde nazister har iværksat et voldsomt angreb på St. John's Wood kvarteret. Bombardementerne oppe på overfladen kan få kloakerne til at falde samme. Det kan enten tvinge spilpersonerne til at kravle op af kloaken, eller et par tyske soldater kan forville sig ned i mørket.

#### Fritz (generisk wehrmagts-soldat)

Helbreds points (HP): 36, Reaktions Tid (RT): 2d4 seg. og MMM (Moral): 16.

Undvige: 13, HIV(skydevåben): 16, Nærkampsvåben (NV): 8 og Ubevæbnet (slagsmål): 8.

Har enten en StG-48 automatriffel eller en MP-45 maskinpistol.

#### Otto (SS-Stürmkrieger)

Helbreds points (HP): 58, Reaktions Tid (RT): 2d6 seg. og MMM (Moral): 19.

Undvige: 13, HIV(skydevåben): 17, Nærkampsvåben (NV): 13 og Ubevæbnet (arisk boksning): 15.

Har enten et MG-3 maskingevær eller en Flammekaster.

Teknisk sjov:

#### StG-48

NA(5/+3), KA(83/+0), MA(250/-4), LA(500/-8), SkH(4/8), Sm(-/-3), Form(SA + A), Skade(4d6), AS(1,0), InIm(-1), Ms(9), Vægt(8 pund), Mag(30skud) og Kaliber(7,92x33mm).

En moderniseret version af Stürmgewehr'et fra 1944 - verdens første egentlige automatriffel, handy, langtrækkende og slagkraftig. Ofte udstyret med bayonet, kikertsigte eller foldekolbe.

#### MP-45

NA(5/+4), KA(50/+0), MA(125/-4), LA(250/-8), SkH(4/6), Sm(-/-2), Form(SA + A), Skade(2d6 + 1), AS(0,8), InIm(+1), Ms(8), Vægt(6 pund), Mag(32skud) og Kaliber(9x19mm).

En lettere ændret version af det klassiske "schmeisser" -design. Et elegant og effektivt våben, der særligt egner sig til bykamp.

Alt det her har selvfølgelig ikke noget at gøre med scenariets plot eller indhold.

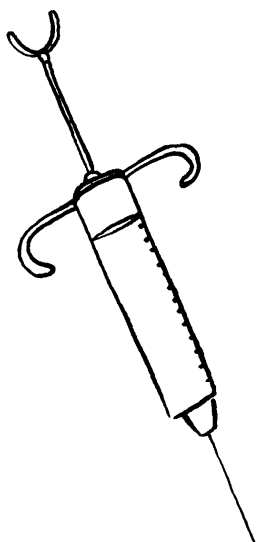
## Team Delta

Du kan vælge at inddrage Team Delta mere omfattende mod slutningen end jeg har lagt op til. Allerede umiddelbart efter angrebet på Professor Norton kan Team Delta begynde at overvåge spillersonerne og forberede rolleskiftet.

Du kan udlægge Team Delta på to måder: Først og fremmest kan gruppen blot være nye stakler på linie med de tidligere teams, de kender ikke til eksperimentet og er uskyldige forsøgsdyr.

Du kan også sige, at Team Delta, takket være de tidligere forsøg, er blevet udsat for en mere velafvejede dosis serum og derfor vil undgå de værste bi-virkninger (alt det der med hår, klør og haler). Hvis dette er tilfældet kan Marble eller Barclay eventuelt have afsløret de faktiske omstændigheder for dem.

Under alle omstændigheder har man valgt at holde Team Delta borte fra Exaliburs hovedkvarter. Gruppen holder i stedet til på en gammel flodpram, der ligger til kaj ved kanalen. Kommunikationen med de overordnede forgår via radio eller ved skumle stævnmøder på øde og uvejsomme steder. Teamet har fået stillet en half-track (lastbil med larvefodder) til rådighed.



Hullet fører op i et kælderrum med lavt til loftet og tætte rækker af små søjler. Kælderrummet har forbindelse med kirkens gamle katakomber, der udgør et helt netværk af små rum og snørklede gange. Flere steder ligger der gamle gravsten og rester af kirkens gamle ornamentik. De makabre spilledere kan sprede gamle lig og blege knogler i området. Der ligger en kirkegård omkring kirken og jorden omkring kloakerne og katakomberne er fyldt med oldgamle lig og afgnaskede knogler.

I det store kælderrum har byttet indrettet sig med fire improviserede sovepladser af gamle tæpper og tøjrester. Tre gravsten er stablet ovenpå hinanden og gør det ud for spisebord. På bordet står en række af kirkens gamle vokslys. På bordet ligger også en masse ragelse, bl.a. et magasin til en *Luger* automatpistol, et gennemlæst magasin om cricket, to tomme flasker gin, et slidt kort over London med afmærkning af Mill's Bomb, lidt madrester og en masse cigaretskoder. På en lugtig blok er skitser til en angrebsplan på Exaliburs hovedkvarter.

I et hjørne af rummet ligger to radioer af nøjagtig samme type som dem Team Charlie render rundt med. Ved den ene radio ligger en seddel med frekvenser (**Handout nr. 5**). Sammenligning vil afsløre at de to sedler er skrevet af nøjagtig den samme dame, nemlig Frøken Right, og at de fleste frekvenserne er ens - Et klart bevis på at byttets tilknytning til Exalibur.

Med megen møje og besvær er et stort spejl fragtet til skjulestedet og stillet op af en søjle. Ved første øjekast vil spillersonerne antage deres eget spejlbillede for en modstander. Spejlet er oplagt til at køre en cut-scene, hvor spillersonerne betragter lighederne mellem deres egne og byttets muteringer.

## Point of No Return: Sandheden om serummet

Motiveret af deres tvivl og diverse spor skal spillerene fremskaffe beviser for eksperimentet og deres egen rolle deri. Soldaterne er på nuværende tidspunkt så langt i deres mutering, at sagen i bogstaveligste forstand stinker. **Udlever det tredje sæt personark.** Noget er galt og der er næppe tvivl om at mindst en af deres overordnede har en finger eller klo med i spillet.

Efter Professor Norton's død er der fire personer, som helt eller delvist kender sandheden: Dr. Gull, Lord Barclay, Major Marble og Overlæge Cable.

### Dr. Gull

Psykiateren er Lord Barclay's fortrolige og de er medlem af den samme herreklub. Dr. Gull ved alt om serummet og de forskellige teams, men han kender ikke til anti-serummet. Det er forholdsvis nemt at få fat i lægen, der dagligt har sin gang i hovedkvarteret. En ting er at få fat i ham, noget andet er at få ham i tale. Doktoren har et intimt forhold til smerte og vil nærmest lyve med vilje under tortur. Den eneste måde oplysninger kan lokkes ud af manden er gennem list. Han er meget stolt og kan ved primitiv og intensiv mobning komme til at tale over sig i fortørnet ophidselse. Forresten går doktoren normalt med et sæt skalpeller på sig, og han betjener dem med stor iver og rutine.

## Lord Barclay

Den utvivlsomt onde hovedskurk kommer kun sjældent i afdelingens hovedkvarter og er ingen nem mand af træffe. Når han ikke er hjemme opholder han sig enten i sin yndlingsklub, i det militære hovedkvarter hvorfra Churchill leder byens forsvar, eller i royalt selskab på Buckingham Palace. Han færdes altid i en sort Bentley limousine med privat chauffør, bodyguard og tonede ruder.

Hjemme er et stort hus i Baker Street, der er hentet direkte ud af din værste forestilling om et ældgammelt brittisk spøgelseshus.

Klubbens prægtige lokaler ved Westminster er diskret placeret øverst i en gammel ejendom, hvis bygmester har haft en sygelig passion for gargoyler. Det er ret svært at komme ind i klubben og der er bevæbnede vagter.

Som adelsmand og ven af hoffet besøger Barclay jævnligt regenten, som han spiller skak med.

Byens mest velbevarede hemmelighed er placeringen af det militære hovedkvarter, der fra et sted dybt under byen leder og koordinerer forsvaret. Barclay bruger sædvanligvis en velbevogtet undergrundstation i centrum hvorfra et specialtog fører ham til hovedkvarteret.

Det er meget svært for spilpersonerne at få kontakt med Barclay; kun Major Marble ved noget om ham udover det banale, og han aflægger aldrig hovedkvarteret planlagte besøg. De bedste (eneste) måder er nok: at banke Major Marble til snakfærdighed, at få Frøken Right til at fortælle, at Lorden plejer at ringe fra sin klub, eller at udgive sig som noget ærefrygtigt og bull-shitte en eller anden sikkerheds-officer til at udleverer et nummer eller en adresse. Det skal bemærkes at Frøken Right ikke ved hvilken klub der er tale om eller har konkrete oplysninger. Hun ved dog at der kun er tre af de gamle herreklubber tilbage i byen.

Hvad der end sker, så vil Lord Barclay vente spilpersonernes besøg og modtage dem med alvorlig imødekommenhed. Når spilpersonerne står overfor ham, vil hans blotte udstråling standse enhver optakt til vold. Først og fremmest vil Lord Barclay lytte til soldaternes beretning og de anklager og spørgsmål, der følger med. Hvad han svarer er op til dig, og særligt hvor længe du ønsker at historien skal fortsætte.

En mulighed er at lade ham fortælle alt, både om byttet, serummet og soldaternes beseglede skæbner. Målet helliget midlet og spilpersonerne var martyrer, der (om en tragisk, så nødvendigvis) må ofres for imperiets overlevelse. Bagefter undskylder han køligt på statens vegne, løfter hatten til hilsen og går. Eventuelt fortæller han om anti-serummet, der sandsynligvis stadigvæk befinder sig på hospitalet.

En anden mulighed er at lade Barclay komme med en gennemført maskarade, hvor han dybt bevæget og harmfuld benægter ethvert kendskab og lover at tage affære. Han har selv for travlt til at følge nærmere med i afdelingens forskellige dele og det har nedrige og sandsynligvis nazistiske personer som Major Marble og Professor Norton benyttet sig af. Han råder soldaterne til at gå under jorden, indtil han har ordnet sagen, og eventuelt fortsætte jagten på Team Bravo.

Spilpersonerne vil sikkert gerne, men de kan og må ikke dræbe eller skade Barclay. Hvis hans engelske arrogance ikke er nok, så husk at han er en mægtig tryller, der næsten pr. refleks kan få våben til at jamme og navle folk til jorden med irrationel ærefrygt. I sidste indstands er han altid i nærheden af en flok seje og velbevæbnede vagter.



## Stats på Team Delta

Her dækkes det regeltekniske aspekt af Team Delta. Som sine forgængere er holdet sammensat af engelske elite-soldater. De ændre sig selvfølgelig også med tiden og serummet. Se våbenbeskrivelserne på side 31.

### Lieutenant Xavier Mirren

Ung og nidkær øverstkommanderende med en fortid i faldskærmstropperne. Hårde øjne og veltrimmet hageskæg.

HP: 41, RT: 2d4 seg. og MMM: 17.

Undvige: 14, HIV(skydevåben): 17, Nærkampsvåben (NV): 13 og Ubevæbnet (Karate): 15.

Født leder, orienteringssans og Gode øjne. Bruger en .600 Nitro Express med kikkersigte, samt en Ak-47 til de blodere mål.

### Senior Sergeant Rudolf Wallerstein

Benhård veteran fra SBS (Special Boat Service) med kronraget isse og hareskår.

HP: 55, RT: 2d6 seg. og MMM: 19.

Undvige: 13, HIV(skydevåben): 16, Sejle motorbåd: 15, Nærkampsvåben (NV): 11, Nærkampsvåben(Dolk): 15 og Ubevæbnet (Boksning): 16.

Cool, No Pain og Senestærk.

Slæber rundt på et Bren Mk. II maskingevær og en lyd-dæmpet Sten-gun maskinpistol.

### Sergent Bernhard Stevenson

Gammel Commando, der mistede sin højre hånd ved kampene om Cairo, har nu en attrap. Har underbid og er konsekvent ond mod dyr.

HP: 41, RT: 1d6 seg. og MMM: 19.

Undvige: 13, HIV(skydevåben): 15, Nærkampsvåben (NV): 13 og Ubevæbnet (Brydning): 11.

Ambidextral, 6. Sans og Reaktionsevne.

Bakser rundt med en M2A1 flammekaster og en Colt M1911A1 pistol.

### Korporal Anthony Price

Småfed skotte med kilt og sort overskæg. Nærrig og humorforladt. En kompetent snigskytte.

HP: 38, RT: 1d4 seg. og MMM: 15.

Undvige: 10, HIV(skydevåben): 19, Nærkampsvåben (NV): 9 og Ubevæbnet (Boksning): 12.

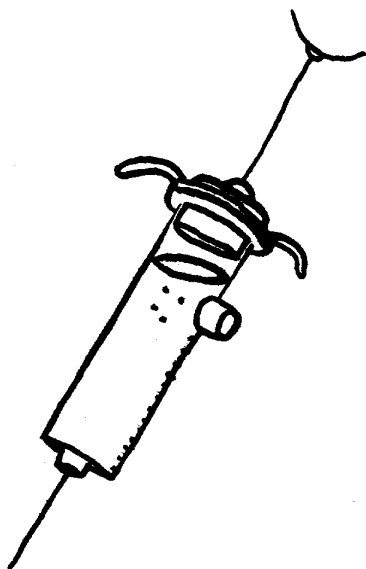
Skarpskytte, Svineheld og Vandskræk.

Bruger normalt en Enfield No. 4 riffel med et af de nyudviklede infrarøde natsigter.

Team Delta færdes normalt i en panseret half-track af amerikansk oprindelse. Bag i vognen ligger et PLAT raketstyr, en Boys anti-tank riffel, radioer, en oppustelig gummi-båd og en kasse sprængstof.

## Aflivning

I deres overordnedes øjne er spilpersonerne forsøgsdyr. Det kan du understrege, ved at lade opsætsige soldater aflive på klinisk vis med store sprøjter. Husk gummihandsker, hvide kitler og glimtende nåle. Kan også bruges som bluff for at lokke oplysninger frem. Sandhedsserum er en mulighed.



Lige meget hvordan mødet med spilpersonerne forløb vil Barclay kynisk sætte Team Delta efter dem. For ham er spilpersonerne en tragisk, men glemt, historie.

## Major Marble

Majoren er en god indgangsvinkel til sandheden, og han er forholdsvis nem at komme i kontakt med.

Spilpersonerne kan enten arrangere en fælde for ham eller de kan finde ham i hovedkvarteret. Alternativt frekventerer han den samme klub som Lord Barclay og bor på Hotel Jefferson.

Major Marble ved ikke alt, dog har han fattet følgende: Tyskerne har udviklet uhyrlige supersoldater, kaldet **Stürmkriegeren**. Exalibur har fået til opgave at tilvejebringe et modtræk til nazisternes ugeringer. Serummet har de fået af amerikanerne, der enten selv udviklede det eller skaffede det fra tyskerne. Majoren stod selv for at skaffe egnede patienter, imens Professor Norton tog sig af de videnskabelige aspekter. Kort før sin død fik Professoren skruler og begyndte at snakke om udviklingen af en modgift. Majoren ved ikke om han nåede at gøre noget ved det. Som samtalen/forhøret skrider frem bliver Majoren mere og mere usammenhængende, imens han sveder voldsomt og får en sygelig entusiasme i stemmen, der tangere til galskab. Majoren undgår selv at komme ind på Lord Barclay, og hvis han presses vil han bryde sammen i hulkende gråd. Han er tydeligvis skrækslagen for sin overordnede og beskriver ham bævrende som Mesteren og hans gerninger som Den Store Plan. Krydres med diverse brudstykker fra biblen og andet godt fra den okkulte godtepose. Majoren kan fortælle hvilken klub Barclay er medlem af. På et passende tidspunkt hvor Majoren umiddelbart skal til at afslører den endelige sandhed om sin overordnede stivner han i opløbet, tager sig til hovedet i smerte og falder død om. Den perfekte timen kan enten tillægges en hjerneblødning udløst af ophidselsen og frygten, eller Lord Barclay kan ha' varetaget en meget konsekvent personalepolitik.

## Overlæge Cable

Nortons afløser kan findes på hospitalet, hvor han arbejder i døgn-drift. Han har ikke sovet i flere døgn og indtager løbende koffein-piller og morfin for at holde sig gående. Sandheden om serummet og spilpersonerne er først nu ved at gå op for den kære doktor og han tør hverken kontakte sine overordnede eller lægge sig til at sove. Han ønsker på ingen måde at snakke med spilpersonerne og skyr dem som pesten. Overfor pres vil han spille hård, men bl.a. andet hans morfin-misbrug kan bruges som effektiv pression.

Cable var godt nok Nortons assistent, men han fik aldrig lov til at følge Professorens arbejde. Han vidste dog at det var tophemmeligt og meget vigtigt for regeringen, samt at Norton stod overfor videnskabelige resultater af uvurderlig betydning. Efter Nortons død blev Cable briefet af Major Marble, der krævede, at han skulle overtage Professorens arbejde. Majoren kom kun med svage gisninger, men det var klart at projektet drejede sig om en virus og en gruppe forsøgspersoner, der løbende skulle observeres. Siden da har Cable brugt al sin tid på at gennemgå Professorens næsten ulæselige notater og journaler. Til sin skræk har han erfaret, at patienterne forvandles til hybrider med både menneske- og rotte-gener. Han har endnu ikke kendskab til anti-serummet, men vil komme til dette afsnit efter yderligere et halvt døgn læsning. Overlæge Cable udgør næppe nogen fare og han kan endda lokkes til at hjælpe spilpersonerne. Han kender koden (161199) til Nortons pengeskab, hvor notaterne (**handout nr. 3**), serummet og anti-serummet (**handout nr. 8**) opbevares.

## Klimaks: Rollerne byttes om

Spillerene har erfaret sandheden og ved nu hvad der venter dem. Major Marble eller Lord Barclay himself stikker dolken i ryggen på spilpersonerne; de bliver efterlyst over hele byen og Team Delta sendes efter dem. **Spilpersonerne bør nu få det fjerde og sidste sæt personark.**

Spilpersonerne er efterhånden så forandrede, at de vil tiltrække mange undrende blikke på åben gade. Yderligere er de blevet efterlyst som masse mordere og nazistiske terrorister. Alle vagter og militære politifolk er på udkik efter dem med ordre til at åbne ild på stedet. Et eventuelt køretøj efterlyses selvfølgelig også.

Rollerne byttes om (dvs. Team Delta starter jagten på spilpersonerne) umiddelbart efter spilpersonerne har snakket med Barclay, Marble eller Cable. Eventuelt sker det, hvis Majoren eller Barclay får konkret mistanke om soldaternes viden og motiver.

Rolle-skiftet bør slås fast med et brag; næste gang spilpersonerne kommer i nærheden af andre mennesker høres lyden af alarmfløjter og anråb. Spillerene skal føle sig jagtet og bør ikke få ro før de er nede i kloakerne eller har fundet et yderst snedigt gennemsted. I samarbejde med militærpolitiet iværksætter Team Delta en klappjagt på staklerne, der hele tiden tvinges til at skifte tilflugtssted.

Brug cut-scener, hvor spilleren antager perspektivet fra et medlem af Team Delta og derved kommer til at jage sig selv.

### Alt har en ende - og en rottes stinker

Hvordan det hele ender ligger helt i spillernes og dine hænder. Følgende aspekter kan inddrages:

**Anti-serummet.** Spilpersonerne kan få nys om modgiften, der måske kan vende processen eller i det mindste standse den. Serummet ligger i Nortons pengeskab på hospitalet og spillerene kan høre om det gennem Cable, Marble, Barclay eller direkte fra Nortons notater. Husk dog, at anti-serummet ikke stopper jagten!

**Hævn.** Lige gyldigt om de får nys om anti-serummet eller ej vil spilpersonerne sikkert forsøge at få hævn. De har evnerne til både at dræbe Major Marble og Overlæge Cable. Det er straks svære at komme Barclay til livs. Hvis det skal lykkes er det med en bombe e.lig., og under alle omstændigheder bliver lordens lig aldrig fundet. Særligt lusket er at bruge serum-prøven fra Nortons pengeskab som mordvåben eller pressions-middel.

**Galskab.** Der går ikke længe før spilpersonerne er degenereret til blodtørstige monstre, der ikke har tanke for andet end at hjem søge byens kloaker på jagt efter bytte. Historien afsluttes ved den sidste menneskeligheds forsvinden.

**Rolleskift.** En elegant og smart måde at slutte historien er ved at køre en intensiverende række cut-scener fra spilpersoner til Team Delta, der fører til, at spillerene overtager medlemmerne af Team Delta. Rolleskiftet er nu komplet, og historien ender som en ny cyklus venter forude. Jeg er selv ret glad for den sidste mulighed, der dog forudsætter, at du har brugt cut-scener tidligere.

**Selv mord.** Velvidende over hvad der venter dem kan spilpersonerne nemt finde på at vælge selvmord som en hurtig udvej. Det er dog ingen nem sag at tage sit eget liv og lejligheden må benyttes til ophidset diskussion mellem spilpersonen og hans indre "spøgelses".

### Serum sjov

Hvis du lader spillerene slippe let, så udnyt i det mindste chancen til et konflikt-fyldt klimaks.

I professorens pengeskab ligger en papæske med tre reagensglas. Væsken i glassene er henholdsvis rød, grøn og farveløs. Hvilken væske skal tages, hvor meget skal der til og hvem skal gøre det først? Æsken og glassene findes som handout nr. 8.

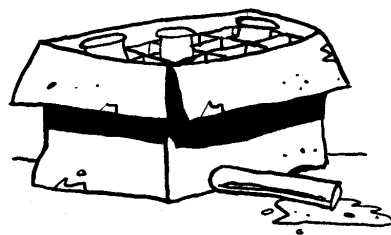
Den røde væske er anti-serummet. Der er kun nok til en persons fuldstændige helbredelse. Hvis flere personer deler dosisen bliver deres mutationer kun ophævet delvist. Den grønne væske accelererer celler-udskiftelsen og gives normalt sammen med serummet for at fremskynde mutationerne. Hvor hurtigt serummet eller anti-serummet virker afhænger om det tages sammen med acceleratoren.

Den farveløse væske smager svagt af salt og er koncentreret serum, nok til mindst et dusin patienter. Hvis spilpersonerne tager serummet fortsættes deres mutationer og de dør enten som deforme misvækster, eller ender som kæmperotter.

Hvis der er tid kan spilpersonerne få en anden læge til at undersøge og identificere de tre væsker. Det er forholdsvis let og hurtigt, hvis man ved hvad man gør. En anden mulighed er at teste væskerne på forsøgsdyr (eller forsøgsmennesker).

En dygtig læge med et laboratorium kan producere en stor mængde anti-serum i løbet af 12-18 timer, hvis han har en prøve at arbejde med.

Fader Horsey og hans tyske arbejdsgivere vil selvfølgelig meget gerne ha' fingre i serummet og anti-serummet.





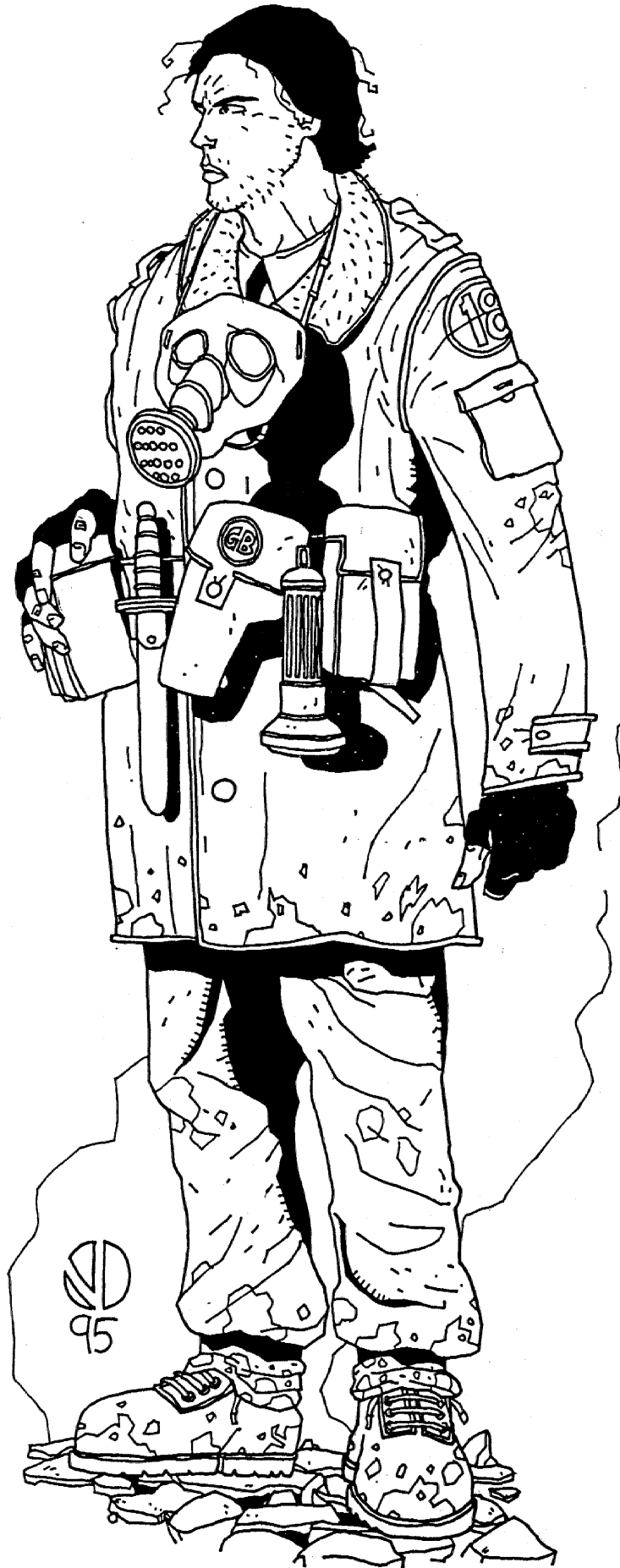


## Kapitel 4

Det løse om baggrund, serum og London som sådan.

*At skrive historie er en måde at slippe af med fortiden på.*

- Goethe.



- Sergeant Lloyd Trust

# Serum & Mutationer

Det serum som spilpersonerne og byttet har fået er konstrueret af amerikanerne og virker gennem gen-terapi. Serummet er en virus, der trænger ind i cellerne og ændre på DNA-koderne. De eksisterende celler påvirkes ikke, men hver gang en celle deler sig er afkommet af den nye "forbedrede" slags. Kroppens udskiftning af gamle celler med nye er normalt en langvarig proces. Derfor kombineres virus-behandlingen med et særligt hormon-præparat, der på kort sigt accelererer nedbrydningen af gamle celler.

De gener som serummet overfører er taget fra rotter og er planlagt til at mutere patienten til en menneske/rotte hybrid, hvor dyrets saner, styrke og aggressivitet kombineres med menneskets intellekt. Hvor længe mutationen strækker sig over afhænger af den dosis hormon-præparat som serummet formidles med. Generelt gælder dog, at processen er accelererende og at det går rigtig stærkt, når først mutationen for alvor tager fat.

## De fysiske ændringer

Det første patienten mærker er ikke serummet i sig selv, men bivirkningerne af det medfølgende hormon-præparat, der accelerer kroppens normale udskiftning af gamle celler med nye. Patienter bemærker hvordan udskiftningen af hudceller forøges ved at den gamle hud skaller af. Kroppen skal bruge ekstra energi til udskiftningen og patienten vil derfor opleve en voldsom sult, der næsten er umulig at stille. Det er også svært for kroppen at slippe af med den varme som det forøgede stofskifte afstedkommer; derfor sveder man meget og opleve feberanfald. Ved meget store doser oplever patienten måske ligefrem at hår og negle falder af, for kort efter at blive erstattet med nye.

I takt med kroppens genopbygningen gør rotte-generne sig gældende ved at forøge styrken, spænstigheden og smidigheden af muskulatur og sener. I starten vil patienten blot føle sig i god form - der går dog kun kort tid før vedkommende kan gøre ting, der normalt ligger udenfor menneskets fysiske begrænsninger. Præcist hvor meget muskelstyrken forøges afhænger af patientens udgangspunkt, men en fordobling er ikke usandsynlig. I starten finder patienten det svært at kontrollere sine nye kræfter, det kan udløse klodsethed og motoriske koordinations-problemer. Musklerne vokser i takt med muteringen, og patienten bliver betydeligt tungere og bredere. Knoglestrukturen ændres ikke magnifikant, dog bliver overkroppen lidt bredere, ansigtet en smule længere med tendens til overbid og der vil komme antydninger af en hale nederst på rygsøjlen.

Som de gamle hud- og hårceller udskiftes med nye vil patienten opleve en intensiverende behåring med tykkere og mere stride hår en normalt. Ligeledes bliver neglene kraftigere og længere, og udviklers med tiden til desirede klør. Tænderne vil ikke ændre sig meget, dog vil de to midterste tænder i over- og undermundens vokse i længden.

Patientens saner forbedres også, startende med lugtesansen og derefter hørelsen. De intensiverede sanse-indtryk vil i starten være til ubehag og gene, f.eks. vil høje lyde og stank være ubehageligt. Senere fører forbedringerne til, at patienten på afstand kan skelne forskellige mennesker fra hinanden på lugten og kan høre et hjerteslag på flere meters afstand. Synet vil ændre sig forholdsvis lidt, dog med en forøget evne til at skilne konjekturen i svag belysning.

## Spilteknisk om serummet

Sådan påvirkes en spilperson helt konkret af serummet.

### Forste fase (Indtræder efter ca. 7 dage):

+1 til STR, SMI, HUR og UDH. +2 til OB. -1 til PSI og UDS.

+1 til Liste, Gemme og Undvige. -1 til Etikette. +1 til Ubevæbnet og NV.

Får fordelene No Pain og Supersanser (dog ikke de ekstra plusser til OB).

### Anden fase (Indtræder efter ca. 9 dage):

+2 til STR, SMI, HUR og UDH. +1 til OB og STØ. -1 til PSI. -2 til INT og UDA. -4 til UDS.

-1 til Sprog plus alle andre intellektuelle eller akademiske færdigheder. -2 til alle tekniske færdigheder og færdigheder, der kræver finmotorik og koncentration f.eks. Eksplosiver og Første Hjælp. -2 til Kaste, NV, HIV og TIV.

Får fordelene Hurtig Helning. Desuden får patienten en række ulemper, der beskriver den psykologiske nedbrydning, det kunne f.eks. være Ustabil, Sadist, Blodrus, Paranoia, Skitzofreni eller en fobi.

### Forste fase (Indtræder efter ca. 10 dage):

+1 til STR, STØ og UDH. -2 til PSI, INT og UDA. -4 til UDS.

-2 til Sprog plus alle andre intellektuelle eller akademiske færdigheder. -2 til alle tekniske færdigheder og færdigheder, der kræver finmotorik og koncentration f.eks. Eksplosiver og Første Hjælp. -3 til Kaste, NV, HIV og TIV.

Får ulemper Psykopat, samt andet godt fra sindets skyggeside.

Ændringen af egenskaber er beskrevet for et gennemsnitsmenneske, og bør tilpasses det oprindelige niveau f.eks. vil en patient med 18 i STR få +2 eller +3 til denne egenskab i stedet for et gennemsnitsmenneskes +1.

De nævnte ændringer er kun vejledende, og det faktiske forløb varierer meget fra patient til patient. Tidsforløbet afhænger af den dosis hormon-præparat, som serummet formidles med. De ovennævnte tider er for en betydelig mængde hormon-præparat, og processen kan således gå langsommere, måske ligefrem strække sig over flere måneder. Hvornår muteringerne stopper afhænger af mængden af serum og patientens kropsvægt.

## De luxe udgaven

Den mere moderate og anvendelige udgave af serummet som Nick Furry har fået kan nemt inddrages i kampagne-sammenhæng.

Patienten får +3 til STR, HEL, SMI, UDH og OB. +1 til STØ. -2 til PSI, INT og UDA.

Får fordelene No Pain, Hurtig Helning og muligvis Supersanser eller Reaktionsevne.

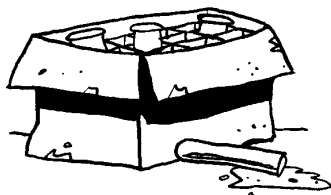
Bagsiden af medaljen er ulemperne Paranoia, Hidsig, Glæmsom og eventuelt Ustabil eller Blodrus.

Serummet er forholdvist langsomtvirkende, og processen strækker sig over flere måneder. Patienten oplever kun i meget begrænset omfang de empatiske bånd, som er bivirkningen ved den "grove" version af serummet. Patienten får mærkværdige drømme og déjà-vu oplevelser fra andres geminger.

Ved omkring 20% af patienterne indtræder en allergi-lignende reaktion, der medfører en accelererende og ukontrolleret DNA-ændring. Spilteknisk skal spillersonen klare et HEL tjek med +5 for at undgå den uheldige reaktion, der stort set svarer til en betydelig dosis af den "grove" serum.

Den forfinede muteringsproces medfører kun få synlige ændringer f.eks. en intensiveret hårvækst, overbid, fremstående fortænder, kraftige negle, eller en lettere krumrygget kropsholdning.

Det forfinede serum er meget omkostningsfuldt at fremstille og amerikanerne er meget tilbageholdne over at bruge den, også pga. den store risiko for fejl. Omkring to hundrede efterretningsofficere har frivilligt gennemgået behandlingen, heraf er under hundrede i aktiv tjeneste. Der har været planer om at behandle en hel brigade fra marine korpset, men det vides i skrivende stund ikke om det er sket.



Slutproduktet er en hybrid, der umiddelbart ligner et meget muskuløst menneske, men som ved nærmere eftersyn viser sig at have sorte hår over det meste af kroppen, klør, en lille hale og fremskudte fortænder. Den færdige mutant vil udover skærpede sanser og øget styrke også opleve en forbedret reaktionsevne og vil komme sig hurtigere efter sår og skader.

Muteringen starter langsomt og går derefter hurtigere og hurtigere. Du tilpasser selvfølgelig selv tempoet, men lad de vilde ændringer komme meget kort efter hinanden.

## De psykologiske ændringer

Hjernecellerne udskiftes ikke som resten af kroppens celler og påvirkes derfor ikke direkte af gen-terapien. Mutationen medfører dog en serie hormonale og biokemiske ændringer, der indvirker på grøden.

Først og fremmest stiger den konstante mængde af adrenalin i blodet hvilket udover at skærper sanser og fysik, også gør patienten mere aggressiv, impulsiv, samt tolerant overfor smerte og chok. De hormonale ændringer forøger patientens sex-lyst og interesse for paring.

Af endnu ikke helt klarlagte årsager skærpes visse instinkter, der primært har med overlevelse at gøre. I pressede situationer vil patienten handle instinktivt i selvforsvar og vil ligefrem opleve en dyrisk blodtørst. Patienten vil også få svære ved at skelne godt fra ondt, hvilket følger af en generel svækkelse af *overjeg'et*. Som et desperat forsøg på at modvirke processen vil patienten ubevidst udsætte sig selv for black-outs, hukommelsestab og andre fortrængninger.

Hverken amerikanerne eller Lord Barclay havde regnet med, at patienterne også ville udvikle visse latente telepatiske-evner, der skaber et psykisk bånd mellem patienten og andre, der er blevet behandlet med samme serum. Disse evner er ikke til at styre og optræder som korte flash-backs og déjà-vue oplevelser, der muligvis stammer fra en "fælles" flok-hukommelse. Båndet gør sig primært gældende i søvne eller i situationer med stress og ophidselse.

## Kort sagt

Spilpersonerne bliver først sejere, hvorefter de får unaturlige hår og langsomt forvandles fra sex-atleter til forvoksede gnavnere. I takt med at flere får lyst til at skyde på dem bliver de også bedre til at overleve sår og skader. De ender med at være blodtørstige og sex-fikserede psykopater i toppen af fødekæden.

## Byttet

Team Bravo fik serummet tidligere end Team Charlie og er ved scenariets start allerede vandle med stride børster på håndryggene og små klør. I løbet af de næste par døgn fuldender de deres mutation og ender som deciderede "ratmen". Hvor de i starten er forholdsvis rationelle og f.eks. bruger skydevåben ender de som jagede dyr i kloakerne.

## Anti-serummet

Det er tanken, at det hele skal ende i forarmelse og død, men for de mere bløde og PR-mindede spil-ledere fra flinkeskolen er der indlagt en "når enden er god" mulighed. Professor Norton arbejdede på et anti-serum indtil sin død og hans første prototype på en modgift findes i

pengeskabet på hans kontor. Anti-serummet er en rød væske i et reagensglas. Der er kun nok til én, måske to personer, i reagensglasset. Overlæge Cable kan muligvis lave noget mere anti-serum ud fra prøven, men det er vanskeligt, da Professoren selv er død. Se sidespalten på side 43.

## Hvordan gør du?

Spilpersonerne fik serummet for ca. en uge siden og er ved scenariets start så småt ved at opleve de første bi-virkninger. De har lidt feber, udslæt rundt omkring, er sultne og sveder meget. Alligevel føler de sig alle i god fysisk form.

Hvor hurtigt der går derfra er op til dig. Du bestemmer scenariets hastighed gennem dit valg af mutationernes tempo - jo hurtigere spilpersonerne forvandles, jo hurtigere bliver I færdig. Har I god tid og hygger jer, så gør processen langsom. Hvis ikke, så fyr ændringerne af i en fart, så stemningen intensiveres og scenariets problematik kommer frem. Til hvert udviklingstrin i mutations-processen hører et nyt personark, der erstatter det gamle.

## Psykologiske spidsfindigheder

Gennem scenariet bruges en række flash-backs eller cut-scener, der beskriver, hvordan spilpersonerne har en telepatisk kontakt til byttet, som de deler visse af deres oplevelser med. Kontakten sker enten forsinket, så spilpersonen genoplever byttets tidligere oplevelser, eller kontakten kører i real-time, så spilpersonen kan følge med i hvad bytte gør i selv samme øjeblik. For at vise tilknytningen mellem bytte og jæger, får spilpersonen selv lov til at spille med i flash-back/cut-scenerne og kan indenfor de rammer du sætter træde ind i rollen som bytte. I det øjeblik, hvor du syntes at spilpersonen går for langt i rollen afbryder du kontakten.

I slutningen af scenariet, hvor spilpersonerne muterer for alvor og selv bliver psykopater, kan du uden deres viden lade dem spille sig selv i cut-scenerne. Når de så handler som monstre er det på egne og ikke andres vegne! Yderligere kan du vende cut-scenerne om, og lade spillerene styre Team Delta, så de derved kommer til at jage sig selv.

## Formålet

De forskellige cut- og flashback-scener skal udover morskaben også bruges til at skabe en forbindelse mellem bytte og jæger. I sidste instans skal spilpersonerne gerne komme i tvivl om hvad byttet har gjort og hvad de selv har gjort. Scenariet handler om spillret mellem rollerne som jæger og bytte, og derfor er det vigtigt, at spillerene får prøvet begge sider af jagten. Dyret i mennesker er også vigtigt at få frem, og spillerene har nemmere ved at spille gale "monstre", når de udstiller andre end sig selv.

Et helt andet motiv er, muligheden for at gi' spillerene spor om byttets skjulested og om det der venter dem selv.

Sidst men ikke mindst er det skide sjovt, særligt når spillerene erkender, at det er dem selv der har overtaget monster-rollen.

## Senior Sgt. Nail's problem

Spilpersonen Senior Sergeant Marvin Nail har et problem. For et par uger siden blev han indblandet i et slagsmål i Dave's Shelter - en smudsket amerikanerbar (se sidespalten på side 55). Uddeling af øretæver er en fast ingrediens i Nail's gøren og laden, og det særlige i situationen var da også kun, at en amerikansk knægt gik hen og døde.

Nu er døden et forholdsvis hyppigt fænomen på disse kanter, normalt vil en amerikaner fra eller til ikke betyde alverden. Der var dog tale om en ung officer, en officer med medalje, og det var sket på en amerikanerbar efter en diskussion om hvem, der faktisk havde banket Afrika Korpsset. Den afdødes kammerater og overordnede tog sagen meget tungt og lagde voldsomt pres på de britiske militærmyndigheder. Faktum er, at Sgt. Nail er efterlyst af militærpolitiet og eftersøgt af samtlige garnisonens amerikanere. Hans identitet er ikke kendt, men efterlysningen på en stor sergent med lyst fuldskæg er svær at gå fejl af.

Slagsmålet var kulminationen på en længere druktur og Nail fattede mindre. Han blev indblandet i en højrystet diskussion om det var Monty eller Patton, der bankede Rommel i 43. Da han var for lam til at argumentere verbalt demonstrerede han sin uenighed ved at smække den nærmeste amerikaner en springskalle.

Du kan udnytte denne situation på flere måder. Først og fremmest gør det Nail paranoid, hvilket kan virke mistænkeligt for de andre spillere. Yderligere er det en nem undskyldning for at starte lidt action, hvis det går lidt træt eller hvis spilpersonerne skal bruge noget konkret at forholde deres nye egenskaber til. Du kan også lade en af de andre spillere få nys om sagen, hvilket giver vedkommende et effektivt afpresningsmiddel overfor Nail.

## Stemmingsmusik

En gennemgående baggrundsmusik på ghetto-blasteren er en fed ting, men skal det være rigtig fint kan du variere lidt.

Som baggrundsmusik er der flere muligheder, det endelige valg skal dog tilpasses den stil du bruger.

- Lægges der vægt på det episke anbefales diverse soundtracks fra Indiana Jones filmene. Godt med strygere, horn og et gennemgående tema.

- Er det horror du dyrker, så tjek følgende soundtracks ud: Alien, Aliens, Alien 3, The Thing, Dracula og Interview with the Vampire.

- Vil du længere over i detektiv genren, så overvej soundtrackene fra Blade Runner, Angel Heart eller Tween Peaks.

Mit forslag til en varieret musikalsk baggrund: Gennemgående bruges Angel Heart soundtracket, helst kun det første eller sidste nummer. I alle cut-scener og møder med byttet bruges desideret horror-musik f.eks. fra Aliens eller Dracula. Det vil naturligt medføre, at horror-musikken gradvist bliver dominerende. Kun i tre særlige scener ser jeg grund til at bruge særlige musikstykker:

Mødet i Cathedralen (Gregoriansk kirke-musik), Mill's Bomb (Swing f.eks. soundtracket fra Potter's "The Singing Detective") og Opgøret med Barclay (Temaet fra Star Wars eller Indiana Jones).

Hvis Mr. White optræder, så er STAR WARS skræddersyet til ham. Wagner's "Die Walkure" passer ligeledes til nazisten Fader horsey.

Den gennemgående musik skal være på CD, da det ellers bliver et spole-helvede. Andre musikstykker har det bedst på hver sit bånd eller CD, da tiden så bedre kan tilpasses.



## Beskrivelser & form

Først og fremmest; kør alle cut/flashback-scenerne åbnet, så de andre spillere kan få fornøjelse af morskaben. Start med én af gangen, men overvej senere muligheden for at bruge flere spillere i samme cut-scene.

Scenerne skal beskrives subjektivt fra spillerens synspunkt. Husk den tordende puls, det gispende åndedræt og ophidselsen, når du sætter spilleren ind i scenen. Du kan skabe en afstand ved at gøre indtrykkene tågede og slørede gennem en røddig dis - som var det hele blot en drøm. Spillerene skal være i tvivl om hvad der sker: er det dem selv, et gammelt minde, en dagdrøm etc. ?

Spillerene må ikke få konkrete individuelle kendetegn, der kan identificere de personer, som de spiller. En håret håndryg eller en mudret militærstøvle er det nærmeste du bør komme på personlige kendetegn. Under normalt rollespil fortæller du heller ikke spillerene hvordan deres hånd ser ud, eller hvilken farve deres hårtjavsner har, ligeledes skal spillerene ikke fodres med unødvendige kendetræk. Derfor skal du også bruge betegnelsen "din hånd" og "du slår", i stedet for "hånden" eller "personen slår".

Det svære ved cut-scenerne er, at få spilleren til at handle i den fremmede rolle. Gør det klart for spilleren, at han skal handle, men lad spilleren vælge sine handlinger selv - altså ikke noget med "du står med en blodig kniv i hånden og er ved at føre den mod pigens blottet hals, hvad gør du?". Spilleren skal have et valg. Du kan ikke sige til spilleren "du føler dig som en blodtørstig satan!", der skal mere indirekte og manipulerende virkemidler til. Først og fremmest kan cut'et ske til en situation, hvor ydre omstændigheder presser spilleren til at handle - "manden skrider af frygt imens han med bævrede hænder løfter sin pistol" eller "du maver dig gennem kloakens rådne strøm, bag dig kommer forfølgerne råb og plasken nærmere og nærmere". Sørg også for at eventuelle ofre reagerer overfor spilleren, som om han var et monster - folk har en tendens til at efterleve omgivelsernes. Afsluttende kan du lægge vægt på de instinkter der driver byttet; lyst, had, sult etc.

Selv om spilleren ikke handler som en psykopat, så behøver det ikke være "out of character". Mutanterne er stadigvæk mennesker og vil ofte få "tilbagefald" med anger, frygt og irrationel adfærd.

Hvis en spiller gør noget i en cut-scene, som du ikke vil have med i plottet, så stopper du blot seancen - spilleren er tilbage i spilpersonen. Det er vigtigt, at de ting spilleren gør får betydning i historien. Hvis spilleren skærer Nortons knæskælde ud, så mangler de når soldaterne fra Team Charlie finder Professorens lig. Det gør det selvfølgelig lidt mere besværligt for dig at holde rede på historien og alle detaljerne, men hvem har sagt det skulle være let?

## Flere spillere i samme scene

Senere i scenariet kan du lade flere spillere optræde i samme cut-scene, så de spiller forskellige medlemmer af byttet. For de andre spillere gælder følgende også; ingen personlige kendetræk eller nærmere beskrivelser.

Den ultimative sammenblanding kommer hen mod historiens slutning, hvor du i kampen på hospitalet, eller under flugten i kloakerne, kan blande det normale spil og cut-scenerne sammen, så nogle af spillerene er normale spilpersoner, imens andre styrer byttet. På den måde kommer spillerene til at kæmpe mod hinanden, måske ligefrem mod sig selv. Team Delta kan også indblandes, så spillerene kan komme til at jage sig selv.

En sidste mulighed er at lade spillerene spille helt andre roller. Det fungerer bedst og lader sig lettere forklarer, hvis spillerene overtager personer, som deres spilpersoner er knyttet til f.eks. kan Kaptajnen spille Jaka.

### Black-outs

Under hele scenariet oplever spilpersonerne midlertidige black-outs, hvor de pludselig vågner et fremmed sted uden at vide, hvordan de er kommet der, eller hvad de har lavet i den forløbende tid. Den medicinske forklaring af fænomenet er, at det er bivirkninger af serummet. Den praktiske forklaring er; 1) at du kan spare lidt tid ved at hoppe frem i tiden, og 2) at det giver spilpersonerne mulighed for at mistænkeliggøre sig selv.

Du bestemmer selv hvor ofte og hvornår black-out'ene sætter ind. Det fungerer bedst når en spilperson er alene om natten. Lad en af soldaterne vågne midt på formiddagen i en gyde, uden erinding om hvordan han kom væk fra hovedkvarteret. Kunsten er at lægge black-out-ene, så spilpersonen bliver mistænkeliggjort og ikke har alibier for byttets gerninger.

### Rolleskift

Når scenariet er kommet et godt stykke, dvs. efter angrebet på hospitalet, kan du så småt lade spilpersonerne overtage rollen som bytte. Nu spiller spilleren pludselig sig selv i cut-scenerne, dog uden at vide det. Du skal dog sørge for hele tiden at kunne forklare hvordan spilpersonen rent praktisk kunne have gjort tingene, her er black-outs nyttige.

Rollerne byttes helt om i slutningen, hvor Team Delta starter jagten på spilpersonerne. Nu kan du lave omvendte cut-scener, hvor spillerene i glimt overtager rollen som de jægere, der jager dem selv.

## Sidehistorier

Her præsenteres to sidehistorier, der kun indirekte har tilknytning til scenariets primære fortælling. Brug sidehistorierne som du lyster: enten til at hjælpe eller udbygge hovedhistorien, men også til at løfte sløret for lidt flere af Holocaust-verdenens finurligheder. Tiden kan dog nemt blive et problem.

### Korsridderen

Fortællingens "redningsmand" hedder Mr. White og er en sand ridder med ædelt hjerte og prøber næve. For otte måneder siden blev Mr. White vækket på sit stenleje i Vatikanets dybeste katakomber. Han havde tjent korset og herren som jesuittermunk under det første korstog og blev nu kaldt til tjeneste igen af Gralens livgivende vand. Klædt i hvidt jakkesæt og silkeskærft er han sendt til de britiske tågeøer på jagt efter Satans søn - Anti-Krist.





## Redningsmænd

I et scenarie, hvor action og kamp er et centralt element, er der altid en risiko for, at spillere får placeret sig i så penible situationer, at det truer fortællingens fortsatte gang. I sådanne nodens stunder er det altid nyttigt, hvis der er en "redningsmand" i scenariet, som kan komme spillerne til hjælp og få fortællingen på fode. "Redningsmanden" behøver kun blande sig hvis lokummet brænder, ellers kan han medtønes, eventuelt helt udelukkes. Selv om du bruger en "redningsmand", skal spillerne alligevel have deres velfortjente straf. Der er ikke meget, der giver en dårligere smag i munden, end når to kubikmeter ridder i blank rustning, dræber dragen i den episke slutscene på spillernes vegne. Det skal altid koste spillerne noget at få en "redningsmand" til at rage kastanjerne ud af ilden.



## Forræderi

Mange spillere og spilledere bærer stadigvæk rundt på den gamle "never split the party" tankegang, nu efterhånden mange år efter at det blev opdaget, at AD&D og rollespil er som kataloger for dameundertøj og sex. Jeg elsker et element af forræderi og forædthed blandt spillerne. Det giver en ekstra spænding og sætter liv i de implicerede spillere, der med hver deres lille hemmelighed føler sig som noget særligt. Vigtigst af alt overlader det en stor frihed til spillerne, der gennem uventede handlinger tvinger spillederen til at tænke hurtigt og improvisere i en fart. Jeg vil ikke sammenligne med usikker sex, men forræderi gør det hele lidt sjovere og er en lille smule farligere.

Stadigvæk morgengnaven efter 900 års søvn og med middelalderens verdenssyn er Mr. White en kold og kynisk herre, der uden bagtanke udfrier enhver ondskab han møder ved sværdet (Som god kristen be'r han dog altid bagefter og gør korsets tegn). Han vil med glæde kæmpe mod byttet (de er onde!), men vil mod scenariets slutning heller ikke ha' bagtanker ved at udfri spillerne fra deres lidelser (de er sikkert også onde, og er i sig selv blasfemiske forvridninger af Herrens skaberværk - man luger jo ukrudt!).

Som sagt søger Mr. White efter Anti-Krist eller anden djævelskab i London. Han kan derfor optræde, hvor og når du lyster, og kan finde på at stikke næsen i de mordsager, som spillerne efterforsker og indblandes i. Han bord på **Hotel Jefferson**, der ligger ved Tower og er en af byens få tilbageværende.

Mr. White er sej, meget sej. Han har et livs erfaring som professionel korsridder og er besjælet med Galens guddommelige evner. Frygt, smerte og udmattelse hører ikke til hans verden, og hans fysik, sanser, reflekser og overlevelsesevne er overmenneskelige. Han kan lugte ondskab og ser altid klart gennem løgne og forklædning. For at gøre det hele rigtig slemt medbringer han sit trofaste slagsværd, der er fra dengang hvor håndværkere kunne deres kram.

## Nazi-præsten

Scariets "forræder" er Sergent Lloyd Trust. Han misbruges af sin præst, **Fader Horsey**, der leder et spionnet af nazistiske agenter. Lloyd ved ikke, at Fader Horsey er nazist, men tror at han er frimurer og arbejder for et hemmeligt broderskab med tætte bånd til kongehuset. Den skumle præst er en dygtig hypnotisør og har fået Lloyd til at lække fortrolige oplysninger i den tro, at de går til en højere myndighed under kongehuset. Den stakkels soldat vil muligvis opsøge sin sjælesørger, når det begynder at brænde på. Fader Horsey er meget interesseret i de allieredes genetiske eksperimenter og vil presse Lloyd til at skaffe en dosis af serummet.

Alle gode skurke har en håndlanger, der kan formidle ondskaben direkte og eventuelt lægge ryg til spillernes retfærdiggørelse. Fader Horsey har **Asta Donnerwetter**, der går for at være sygehjælper. Hun fungerer som bodyguard og tager sig af det praktiske arbejde f.eks. at gøre Lloyd kold før han sladrer. Frøken Donnerwetter har gennemgået en forfinet variant af den behandling som skaber de berygtede Stürmkrieger. Det har gjort hende umenneskelig stærk og delvist usårlig, hvilket effektivt skjules af hendes feminine og tiltrækkende fremtoning.

# LONDON anno 1951

En kort rundvisning til den engang så stolte hovedstad i det brittiske imperium.

## Lidt fra oven

Den tyske belejring startede i vinteren 1948 og har lige siden afskåret byen fra forsyning af landvejen. Af uvisse årsager har nazisterne ikke brugt atomvåben, men har istedet ønsket at tage byen med konventionelle styrker. Man har dog ikke set sig fri for at bruge giftgas i en række tilfælde. Kun meget få kvarterer har været udsat for desiderede tæppebombninger. Det er tydeligt, at tyskerne ønsker byen indtaget med dens historiske monumenter og kulturelle skatte i behold. De "gode" intentioner til trods ligger det meste af byen i ruiner og hele boligkarrerer er brændt ned til grunden.

## Naturens luner

En isnende atomvinter ligger som en betondyne over England. Der har ikke været en rigtig solskindsdag i over to år og gennemsnitstemperaturen var sidste år på 5° grader. Scenariet finder sted i midten af oktober; kun om dagen kravler kviksølvet over de nul grader, og det kun nødigt. Det regner voldsomt, hvilket har ført til mudrede gader og oversvømmede kloaker. Regnen er undertiden sort af sod, og myndighederne advarer mod at drikke regnvand, mange har dog ikke andre muligheder. I kvartererne omkring havnen ligger der vand i gaderne. Om natten og aftenen fryser regnen til sne eller slud.

## Forsvarstyrkerne

Da belejringen startede var fæstningen London bemanded af op mod 300.000 mand. I dag er omkring en tredjedel tilbage, men halvdelen er så medtagne og forkomne af sult, kulde og sygdom, at de næppe kan tillægges nogen kampværdi. I geledderne ses et væld af forskellige uniformer: der er brittiske økenrotter, skotske highlanders, kongelige marinere, indiske gurkhaer, amerikanske faldskærmsjægere, samt små kontingenter fra stort set ethvert land, som nu ligger under nazismens åg. Soldaterne beskytter op mod en halv million civile flygtninge.

Med undtagelse af en division amerikanske faldskærmsjægere, der hoppede ned sidste sommer, har London ikke modtaget nogen forstærkninger. Enkelte specialister er smuglet ind gennem kloaksystemet eller små kurerfly med modige piloter. Hver nat kommer de amerikanske bombemaskiner fra deres baser i Skotland eller på Island. Fra stor højde nedkaster de forsyninger, der desværre alt for tit lander i forkerte hænder, enten hos tyskerne eller hos kriminelle, der sælger forsyningerne på det sorte marked. Tyske natjægere leger hver nat kat og mus på himlen over byen, og hver morgen er der et par amerikanske besætninger, som ikke kommer hjem.

Det er primært ammunition, fødevarer og medicin, der nedkastes. Håndvåben tages enten fra faldne kammerater eller stjæles fra tyskerne. Enkelte fabrikker producerer fortsat våben fra deres underjordiske skjul. Materialerne får de fra fjendens og egne vrage, samt de mange sunkne skibe, der fylder Themsen.

I Regent og Hyde Park er anlagt lufthavne, hvorfra et lille antal jagere opererer. De kan intet stille op mod tyskernes luftoverlegenhed,

## Ryfter i gaderne

Scenariet forgår jo ikke i en glaskugle og spilpersonerne bør løbende høre rygter og sladder om krigens gang og livet i gaderne.

- Feltmarskal Kesselring har overtaget ledelsen af belejringstyrkerne, der er blevet forstærket med tre velrustede panserdivisioner.
- Nazisterne har fremavlet en slags supermennesker, der ikke kan såres af normale kugler og som kaldes "Blitz-soldaten".
- Tyskerne planlægger et omfattende gasangreb på Regent's Park området. Den brittiske overkommando ved det, men tør ikke evakuere de civile af frygt for panik.
- Amerikanerne er gået i land i Whales og vil nå til undsætning inden måneden er omme.
- Soldater fra SIS har likvidet flere hundrede hårdt sårede, så de ikke tærer på de knappe ressourcer. Ligene bliver kogt til sæbe på en hemmelig fabrik i Kensington.
- En gruppe tyske terrorister opererer inden for fæstningsværket og har allerede likvidet en række fremtrædende officerer.
- Amerikanske hangarskibe kæmper mod tyske super-zepplinere om kontrollen med atlantehavet.
- Den italienske borgerkrig raser og Mussolini er flygtet fra Rom, der nu regeres af Paven.
- Tyskerne har udviklet en ny superkampvogn med to tårne, indbygget radar og et uimodståeligt panser.
- Amerikanerne er begyndt at bruge en slags raketter på deres jagerfly som automatisk styrer efter varmen fra motorene på fjendens fly.
- De fleste indbyggere på Manhattan er evakueret efter at tyskerne har udviklet en V3 raket, der kan række over atlanten.
- En ny "Jack the Ripper" huserer i bykernen, hvor han dræber tilfældige i gyderne.
- To dæmoner er set i kamp med en enorm mand i hvidt. Det skete blandt ruinerne efter Tower Bridge.

## Centrale personer

En kort skitse af en række af London's centrale personligheder.

Winston Churchill, primeminister  
Den store statsmand har trods sine rådgiveres advarsler insisteret på at lede forsvaret personligt. Den stolte statsmand holder normalt til i det underjordiske hovedkvarter, men undertiden tager han på inspektion i den sønderskudte hovedstad.

George VI, konge  
Imens resten af den kongelige familie er flygtet til sikkerhed i Canada og kolonierne har kongen stoisk nægtet at forlade Buckingham Palace og sit folk. Dagligt indgyder regenten sine landsmænd mod ved besøg blandt både tropper og civile.

Eric O'Conner, General  
Indledte krigen med en storslået sejr over italienerne i det nordlige Afrika. I dag har generalen kommandoen over de sydlige forsvarsstyrker. Med sin opfindsomhed og list har han opnået imponerende resultater med sine tyndslidte enheder. Soldaterne elsker den rødskæggede skotte.

Jac "Ulven" Gabour, smuglerkonge  
Som leder af et omfattende sortbørsnet er den tidligere franske partisan idag en af byens rigeste og mest magtfulde personer. Rygtet siger, at han for det rette beløb kan skaffe folk gennem de tyske linier og til Skotland.

Kardinal Medeci  
Ankom for et halvt år siden, ingen ved hvordan han slap gennem de tyske stillinger. Ingen kender hans mission, men han er set både sammen med Churchill, Kongen og i byens fineste klubber.

Lord Alistair Huntington, okkultist  
Uddannet arkitekt, men mest kendt som fremtrædende frimurer. Hans enorme hus i Westminster er blevet tilflugtssted for mange loge-brødre.

Samuel Daimler, forretningsmand  
Den slikkede og velklædte forretningsmand har slået sig ned i Soho, hvorfra han gør en stolthed i at kunne skaffe alt. Skulle efter sigende stå sig godt med tyskerne, han har ofte forhandlet friske wehrmagt-rationer, Bohmisk brændevin og tysk ammunition.

men undertiden får de overrumplet en ensom bomber, eller en natjager på vej hjem. Nye radarstyrede anti-luft kanoner begrænser dog tyskernes mulighed for at omsætte deres luftoverlegenhed til sejre på landjorden.

Forsvaret ledes personligt af Primeminister Churchill, der yderst sjældent forlader sit underjordiske hovedkvarter.

## Belejrerne

Overfor forsvarene står op mod to hundrede tyske divisioner. Det lyder dog af mere end det er; over halvdelen af tropperne er tvangsindskrevet fra de besatte lande, eller det er børn og gamle mænd, der er skrabet sammen i volkssturm-bataljoner. Tysklands egne ressourcer af egnede rekrutter er så godt som opbrugte og de tilbageværende rester må kæmpe hårdt mod kulden og sulten. De mange "bløde" divisioner stives af omkring femten erfarene panser- og SS-divisioner.

De tyske besættelsestropper er hårdt ramt af hungersnød og den endeløse vinter. Den tyske overkommando udviser forbløffende lille interesse for soldaternes situation og det er yderst få transportskibe, der sendes over kanalen med forsyninger. Det virker som om Rigets ledelse har glemt London og i stedet kaster al interesse på den forstående invasion af USA. De manglende forsyninger har udløst talrige mytterier, særligt blandt de tvangsindskrevne soldater, der både mangler motivation og træning. Forsyningsmanglen har udløst rystende episoder, hvor hungrende soldater har kastet sig over nærliggende engelske byer. Flere desatører beretter om udbredt og systematiseret kannibalisme, der både skulle gå ud over egne og fjendens faldne.

Belejrernes taktik har virket tilfældig og ofte yderst ueffektiv. De dårlige "frikorps" sættes ind i stormløb på de britiske stillinger, en taktik der allerede under starten af første verdenskrig viste sig selvmorderisk. Det dårlige vejr forhindre Luftwaffes i at udnytte sin overlegenhed, og nye amerikanske flak-kanoner tager mange ofre.

For to måneder siden overtog **Feltmarskal Kesselring** kommandoen over belejringsstyrkernes 1. og 5. panser-armé. Han fik hurtigt sat skik på sin del af tropperne og indledte for få døgn siden et velplanlagt angreb på de nordlige forsvarsværker. Hans mål er at tage Regents Park. Kampene raser bl.a. i St. John's Wood kvarteret, hvorunder Team Bravo's tilholdssted ligger. Kesselring har kynisk brugt giftgas i store mængder, og briterne er allerede presset ud af deres forreste forsvarslinier.

## Flugtningene

Efter den tyske landgang søgte mange flygtninge til London, der både før og nu står som symbolet på den britiske standhaftighed. Millioner er omkommet, men stadigvæk er omkring en halv million civile fanget bag fæstningsværkerne. De bange lever under usle kår i den nedlagte undergrundsbane, imens de modigere tager chancen ved at bo i byens mange ruiner og tomme huse. Hungersnøden raser, og en række epidemier er udbrudt i kølvandet på det økologiske ragnarok som tyskerne og amerikanerne i fællesskab har udløst.

## Rationering og det sorte marked

De knappe forsyninger rationeres strengt; hver uge kravler indbyggerne ud af deres skjul for at stå i lange køer foran de kontorer, hvor rationeringskortene udleveres. De få fødevarer som rationeringskortene giver ret til at købe er langt fra tilstrækkelige til livets oprettholdelse.

I mødet med sultedøde taber den britiske disciplin og næste alle indbyggerne køber på det ulovlige sorte markede. Der handles overalt i London; i gyderne, i barene og i skyttegravene. Ingen har tillid til papirpenge, så de fleste slæber rundt på forskelligt nips, der kan bruges som bytteobjekt, hvis en god handel byder sig. De fleste formøbler familie-klenodierne og sølvtøjet, men enkelte tjener styrtende på den omfattende illegale handel. Der er opstået smuglerkonger, der lever fedt på tragedien og indbyggernes forarmelse. Den største profit fåes ved at opsnappe de nedkastede forsyninger og senere omsætte dem på markedet eller sælge dem videre til militæret. De værste af smuglerne skulle ligefrem handle med tyskerne.

## Transport

Det er sværere end som så, og langt fra sikkert, at færdes i Londons gader. Undergrundsbanen er nedlagt, der er ingen benzin til civile, og mange gader er gjort ufarbare af bombekratre, oversvømmelser og skyttegrave.

De fleste færdes til fods; det er langsomt, men forholdsvis sikkert. I mange gader er der skyttegrave, så man kan færdes i nogenlunde sikkerhed for luftangreb. De er dog ofte blokerede af trætte soldater og civile, der søger ly. Et andet problem kan være de mange tjekpoints, og militærpolitiet stikprøver efter desatører. Det er også muligt at gå gennem de gamle "Underground"-tuneller. Dog gør de mange flygtninge og oversvømmelser det til en besværlig og beskidt rejse.

Køretøjer er der ikke mange af, og dem der er har sjældent benzin. Spilpersonerne er blandt de få, der kan rekvirerer et køretøj med brændstof. Problemet med køretøjer er, at de ofte bliver udset af tyske jagerpiloter som målskiver, og at de mange steder har svært ved at komme frem.

England er (var) en flådenation, og traditionen går videre i det små: de lavt-liggende kvarterer er der vand i gaderne, og her er små robåde populære. Alle broer over Themsen er bombet til ruiner, hvilket gør sejlads til en nødvendighed.

## Nattelivet

Hundrede tusinde soldater, der dagligt udsættes for tyske stormløb og bombardementer her brug for at koble af. I byens centrum er en livlig forlystelseindustri blomstret frem med *Soho* som kerne. I hver kælder er der en beværtning og i hver opgang en luder. Af andre tilbud bør nævekampe og opiumshuler nævnes. De fleste soldater betaler med deres rationer eller vare som de har fået fingre i. For to måneder siden kom forsyningstjenesten med en rapport hvor de anslog, at over 30% af de forsyninger incl. ammunition, der blev udleveret til tropperne, blev byttet videre.

De sparsomme forsyninger gør drikkeriet noget risikabelt. Barerjerne destillere hvad som helst, og de tilsætter gerne lidt fra kemikalie-skabet, hvis det kan få procenten op. For tiden er der massere af tysk kølersprit på markedet, ingen ved hvor det kommer fra, men luner, det gør det.

## Steder i natten

Andre steder i Soho, hvor spilpersonerne måske kunne havne.

Skt. George, bar

Et velbesøgt etablissement i en kælder på Soho square. Frekventeres primært af officerer og befalingsmænd, der gerne betaler de høje priser for ægte gin og indsmuglet tysk øl.

Dave's Shelter, amerikanerbar

Indrettet i et af de gamle beskyttelsesrum under det polytekniske institut. Udsmykningen er meget amerikansk og de fleste gæster kommer da også fra 82nd. Airborne, en amerikansk faldskærmsdivision. Berygtet for sit racistiske klientel.

Rockord Club, bordel

Det omfattende bordel har hjemme i seks faldfærdige vogne fra undergrundsbanen, der står i en tunnel under Golden square. Manden bag menes at være Samuel Daimler.

Paddy's Pub, irsk pub

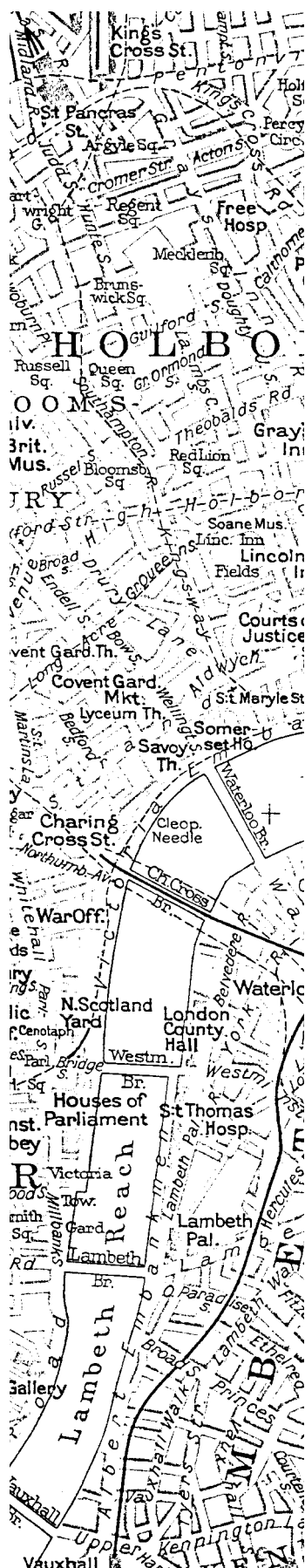
Indehaveren Paddy O'Mally er irsk veteran fra første verdenskrig. Han driver en hyggelig pub, der gæstes af byens mange irske soldater. Berygtet for de blodige "fist-fights" i baggården, hvor store summer skifter hænder og kæmperne dagligt invalideres.

Diana's, bordel

Et mindre bordel med ry for renlige piger og et godt udvalg. Et populært sted blandt overklassen og officers-korpset. Det tilhørende rygeværelse har dannet rammerne for mange stævnemøder og rådslagninger. Skulle efter sigende være cover for et frimure-tempel.

Desert Rat, bar

Baren drives af en invalideret veteran fra den 8. armé og besøges næsten udelukkende af tropper, der har gjort tjeneste i Nordafrika. Generel O'Conner er blandt de regelmæssige gæster. Det rigtige sted at gå hen, hvis der skal hyres muskler.



## Lokaliteter

Her er en kort gennemgang af centrale lokaliteter.

### Westminister

Den gamle og smukke bygning var oprindeligt sæde for parlamentet. I dag er de fleste politikere dræbt eller flygtet til USA, og bygningen er overtaget af militæret. Westminister er tydeligvis en af de historiske bygninger som tyskerne har valgt at frede. De gamle bygninger er stort set intakte og forsyningstjenesten bruger dem til opbevaring af sine mest følsomme vare dvs. ammunition og brændstof. Bygningen bruges også som hovedkvarter for de divisioner, der forsvarer den nord-vestlige del af forsvarsværket.

### Totter

Den gamle fæstning er atter taget i brug og huser store dele af generalstaben, samt kommunikationsstjenesten. Denne bygning er også skånet, dog har tyskerne bombet den af fløjene, der rummede flyveledelsen. Fæstningen yder effektiv artilleristøtte med fire svære 20cm kanontårne, der er hjerget fra krydseren *HMS Suffolk*, hvis udbrændte overbygning endnu stikker op af Themsen. En trist skæbne for skibet, der ti år tidligere var med til at sænke *Bismarck*.

### Buckingham Palace

Kongehusets hjem og tilholdssted for Kong George VI, der tappert forbliver i krigens centrum. Paladset er medtaget af flere træffere og en serie mindre brænde. I parken bag paladset er indrettet en mindre flyveplads, hvorfra en lille snes Meteor jetjagere opererer. Flyvepladsen har dog været uanvendelig den sidste uge efter et par direkte træffere fra V1-J krydsermissiler.

### Regents park

Den store park er gennem års vedvarende bombardement forvandlet til et månelandskab af kratere. Beskydningen til trods ligger en fungerende lufthavn med tre baner i parken. Hver nat prøver et par transportmaskiner lastet med sårede at slippe gennem natten og til sikkerhed i Skotland. De færreste maskiner klarer turen begge veje og vender tilbage med medicin eller ammunition. I parkens sydlige del har mange tusinde civilister skabt en flygtningelejr i det omfattende netværk af beskyttelsesrum. Lejren er i kaotisk opløsning, efter det er rygtes, at tyskerne forbereder et gasangreb mod området.

### Hyde park

Den store park er som Regent's Park arret efter mange måneders beskydning. Parken huser udover en mindre lufthavn, der ikke har været operationel de sidste to måneder, hovedparten af byens svære artilleri. De flere hundrede pjaser er indsamlet fra nær og fjern og omfatter også et par erobrede tyske howitzere. Det store parkområde er også byens vigtigste nedkastningszone for forsyninger, og hver nat udspiller der sig et kapløb mellem smuglere og forsyningstropper om de værdifulde metalcylindere.

## Episoder

Her er en række små episoder du kan kaste ind over hovedplottet. Episoderne giver et indtryk af hverdagen i den belejrede by, samt pisker en stemning op.

### Sturmvogel assult!

Spilpersonerne kommer gående eller kørende ned af en gade, da en tysk Me-262 jagerbomber kommer dykkende ind i et angreb med hvinnende turbiner og blæsende kanoner. Der skal handles hurtigt for at undgå ilden fra flyets fire 30mm maskinkanoner. Om spilpersonerne skal såres og hvor omfattende et eventuelt køretøj skal sønderskydes må du afstemme. Det er stort set umuligt at ramme, endvidre skade, den hurtige og velpanserede jetjager.

### Alle gode gaver kommer oven ned

En aften eller nat hvor spilpersonerne er udenfor vælter en eller flere aluminiumscyklindere med forsyninger ned om ørene på dem. Har de et køretøj kan de få en forsyningscontainer på taget eller over køleren. Vil du lege julemand og er der noget isenkram som du vil gi' soldaterne, så er chancen oplagt. Når de står med fangsten kan en smugler opsøge dem og høre hvor meget de skal ha' for "fangsten". Sæt deres moral og griskhed på prøve.

### Fulden engel

Mange kilometer over London får en tysk natjager ram på en amerikansk bombemaskine, der ellers lige skulle til at kaste sine forsyninger. Den store maskine bryder i brand og spinder mod jorden. Spilpersonerne står umiddelbart ved siden af det hus, som den amerikanske bomber smadre ned i. Efter det første chok og regnen af vragestumper hører spilpersonerne barnegråd fra et tilstødende hus, der står i lys luge. Våger de sig ind i flammerne, eller vender de det døve øre til?

### Lysky tilbud

En spilperson passes op af en lusket udseende soldat med en omfattende overfrakke. Manden "blotter" et omfattende udbud af alkohol, smykker, håndvåben og tobak. Varerne kan enten byttes med udstyr eller rationeringsmærker. Eventuelt kan handlen afbrydes af tre ophidsede MP'ere, der arresterer dem begge for sortbørshandel.

### Henrettelse

Spilpersonerne hører en hvinen af dæk og ophidsede råb. Det er militær politiet, der er på jagt efter desatører. Et par unge og skrækslagende fyre bliver snubbet. Efter et sporadisk forhør slæbes staklerne om i en baggård, hvor de skydes ned med maskinpistoler. Eventuelt ser spilpersonerne hvordan MP'erne stjæler de dræbtes værdifulde ejendele.

### Me-262C "Sturmvogel"

Blev ved sin debut i slutningen af 43 verdens første operationelle jet-drevne krigsflyver. Typen er siden hen blevet produceret i en lang serie af varianter bl.a. interceptor-versionen "Schwalbe", en natjager version med radar og en særlig version med raketbatterier og forbedret frontpanser til indsats mod bombere. "Sturmvogel" er jagerbomber-udgaven.

#### Regeltekniisk

Besætning: 1 pilot

Tophastighed: 900 km/t i lav højde med fuld våbenlast, 1100 km/t i høj højde.

Rækkevidde: Ca. 650 km med last.

MaM: +1

PS: 2/4

Udstyr: Radio, avanceret våbensigte og katapultsæde. Den faste bevæbning består af fire 30mm maskinkanoner (samlet SkH: 16). Ophæng for en omfattende variabel bombelast, der bl.a. kan bestå af bomber, ustyrede raketter, 57mm anti-tank kanoner og dispensers for bomblets eller miner (bomblets er meget små bomber der nedkastes i klynger mod infanteri og andre bløde mål).