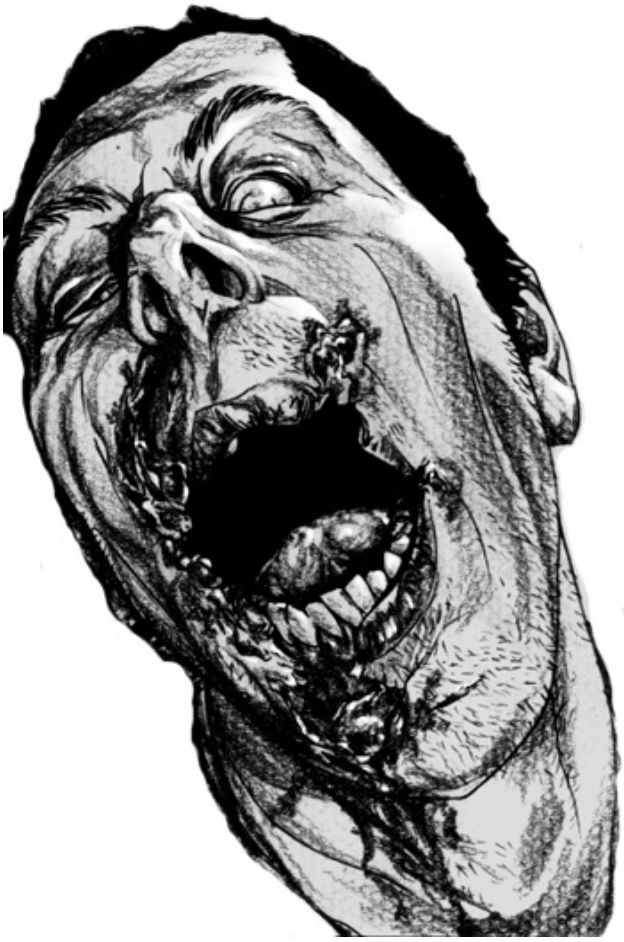
Unterirdisch

AF: Tonni Frydendal

Indholdsfortegnelse

Forside	1
Indholdsfortegnelse	2
Forord / Ævle fra forfatteren	3
Intro	4
Historien	5
Stedbeskrivelse	6
Stemning og virkemidler	7
Zombierne	7
Scener	8
Afslutning og moral	19
Spillerne	20
Spillernes forhistorie	33
Kort & Bilag	34



Forord / Ævle fra forfatteren

Den vigtigste grund til dette forord, er at det er der altid, så selvfølgelig skal jeg også have et forord. Men hvad skal der så stå i dette forord? Ævl!

Den udgave af scenariet som du nu sidder og skal til at læse, er den endelige udgave af mit zombiescenarie til Fastaval 2009, som siden starten har haft mange skikkelser. Især var spiltesten med til at ændre en hel del, men man får også nye idéer, mens man tænker over ændringer til de gamle idéer.

Scenariet har ét hovedformål nemlig at underholde 7 mennesker i 3 til 5 timer. Min tænkte spiltest tog 4 timer, og min konkrete spiltest tog 4½ time.

En sidste vigtig ting er, at du nævner ordet zombie så sent som muligt, spillerne ved nemlig ikke hvad de går ind til, og jo senere det går op for dem des bedre.

Læs scenariet og brug det du har lyst til at bruge. Jeg selvfølgelig håber, at det er det meste. Hvis der er spørgsmål til scenariet, så kan I rette dem til mig over e-mailen, som er noteret længere nede. Tilbage er der bare at sige, at jeg håber i får en underholdende spilblok, og at du får panik i spillerne. Måske ses vi i baren senere…

INFO:

Forfatter: Tonni Frydendal (hell-n-jesus@hotmail.com)

Musik: Tonni Frydendal

Grafik og billeder: Tonni Frydendal eller tyvstjålet fra internettet…

Korrektur og kritik: Jakob Clausen

Spiltestere: Clausen, Skrald, David, Nilas, Sofa og Theis (naturligvis også Tonni Frydendal)

Tak: Frigg, Helle og ZOMBIER!!!

Intro

Dieter sad inde i kommandocentral 4 inde på det store WM4 område. Hans rang af sergent gjorde at det var ham der skulle modtage alle opkald fra alle de forskellige enheder og poster i hele området. Et surt job, men til gengæld var han ikke på vej mod Østfronten.

Det knasede pludselig i radioen ved siden af Dieter, og nærmest som en refleks greb han ud efter indtalerøret, og ventede på at vedkommende i den anden ende skulle melde et eller andet trivielt ind. Der skete bare ikke mere.

Dieter kiggede lidt skeptisk på radioen, men den eneste lyd der kom ud var lidt statisk knas. Ingen i den anden ende meldte noget ind.

”Dette er kommandocentralen. Meld venligst tilbage. Skifter.” Dieter prøvede sig frem med et opkald. Stadig intet andet end statisk knas.

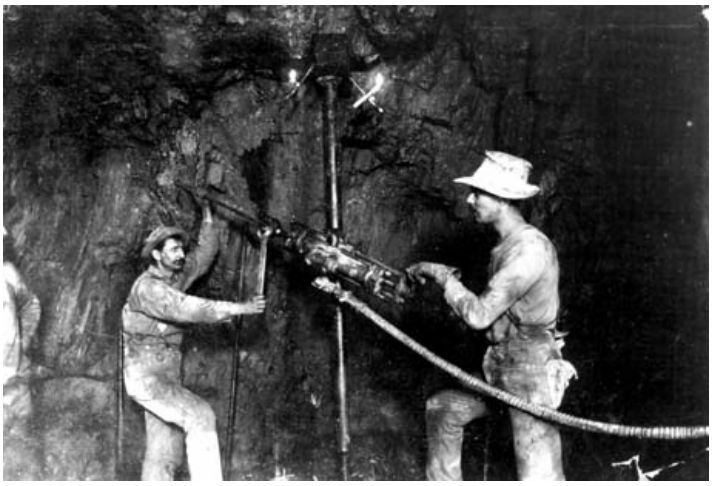
”Dette er kommandocentralen. Meld omgående tilbage, og rapporter omstændighederne for dette opkald.” sagde Dieter med lidt mere myndighed i stemmen. Stadig intet.

Lige så pludselig som den statiske støj var kommet, forsvandt den helt igen.

Dieter rystede på hovedet og satte så indtalerøret tilbage på bordet igen. Han gryntede lidt. Det var typisk de udskud der blev sendt som vagter til hans lejr, at de intet kunne finde ud af, men det var vel også derfor de var blevet sendt til ham, og ikke sendt til fronten. Uduelige civilister som havde lånt en uniform af Føreren. Ikke engang en simpel radio i en mine kunne de finde ud af at tale i.

Dieter slukkede for forbindelserne ind i kommandocentralen nede fra minerne. Så kunne de have den for det, nu ville han have fred i en times tid, så han kunne indhente noget af den søvn han ikke fik i morges.

Lige inden forbindelsen forsvandt til minen, hørte Dieter den statiske knasen starte igen. Han smilte ved sig selv… nu skulle de lære…



Historien

Scenariets historie starter mange millioner af år inden selve scenariets handling. En stor og bombastisk ondskab eksisterede på jorden dengang. Denne ondskab blev ført ned til jorden af den mægtige skabning Adh-Adhla, som elsker at omgive sig selv med døden.

Da tiden ikke længere var rigtig for Adh-Adhla, og han igen måtte rejse tilbage til den dimension hvorfra han var udsprunget, lod han ondskaben blive tilbage. Denne ondskab rækker udover menneskets fatteevne og kontrollerer død og udød blandt de væsner, den kan omgive med sin mægtighed. Med mange millioner år erosion og landrokader endte ondskaben mange hundreder af metre under jordoverfladen indtil året 1942, hvor det tyske naziregime igen blotlægger den.

Ved scenariets start befinder vi os på et unavngivent sted i Mellemeuropa, nærmere bestemt ved en stor kulmine, hvor tyskerne bruger slavekraft til at udføre minearbejdet. SS, som jo ledes af den okkultinteresserede Heinrich Himmler, ved godt at der er noget mægtigt til stede, en opdagelse de gjorde ved et tilfælde, da nogle store åndelige medier var på lokaliteten. Minen var der i forvejen, så det eneste man skulle, var at indlede mere tilbundsgående undersøgelser af de mange skakter og tunneler. Kort efter scenariets start finder SS arkæologerne, hvad de leder efter.

Spillerne er en blandet gruppe, der befinder sig på et niveau under SS udgravningen. Det evige problem på Fastaval er jo, at du ikke kan være sikker på 6 spillere. Scenariet er optimalt med seks spillere, så alle rollespilsrelationerne er intakte:

6 SPILLERE:

Gerhard Wessel (Wehrmacht soldat) vagt
Helmuth Fritzel (Wehrmacht soldat) vagt
Ruben Zogelrach (Wehrmacht soldat) vagt
Tahilim Morgenstern (jødisk ingeniør) fange
Jürg Heertzen (kriminel) fange
Nikonar Evseev (russisk soldat) fange

5 SPILLERE:

Gerhard Wessel (Wehrmacht soldat) vagt
Ruben Zogelrach (Wehrmacht soldat) vagt
Tahilim Morgenstern (jødisk ingeniør) fange
Jürg Heertzen (kriminel) fange
Nikonar Evseev (russisk soldat) fange

Stedbeskrivelse

Scenariet foregår som tidligere nævnt på en unavngiven lokalitet i Mellemeuropa indenfor et stort militært område, hvor man har fundet ud af, at den igangværende minedrift havde gjort det muligt, at nå frem til et artefakt af utrolig magt, uden man skulle gøre ret meget andet end at grave videre i en af de gamle gange.

Selve minen ligger midt i et militært område på over 40 km2, her er tusinder af soldater og militært maskinel, hvilket gør en flugt nyttesløs, men masteren skal nok være klar over, at nogle spillere sandsynligvis vil forsøge dette… også selvom det ikke er meningen med scenariet, så alt hvad der peger i den retning, skal masteren sørge for IKKE at opmuntre til. Scenariet slutter når de kommer ud, hvis de kommer ud.

Selve minens plan er ikke vigtig, men der er dog nogle lokaliteter, som gerne skulle ligge i bestemt placering i forhold til hinanden, så derfor har jeg tegnet et løst kort. Der er mulighed for masser af egne input eller ingen input overhovedet, hvis du som master føler at en lille mine ville være bedre for dit hold. Jeg vil dog indskyde at en kæmpe mine, hvor de ikke har mulighed for at udforske alt, giver en fantastiske følelse af, at noget ligger ude i mørket og lurer på én.

Nede på det nederste niveau af minen er gangene ikke pænt hugget endnu, og pladsen i disse nederste gange er heller ikke stor. De tre fanger er alle specialister indenfor minedrift, måske ikke direkte, men alle kan noget, som er nyttigt hernede. De er i gang med at gøre klar til endnu flere udvidelser, i forhold til det de tyske ingeniører har bestemt. Altså tegne op og udmåle for eksempel hvor der nøjagtigt skal sprænges af ingeniørtropperne. (Fanger må selvfølgelig ikke være i nærheden af dynamit) Her er en lille liste med ting de kan lave, for at give en bedre følelse af arbejde:

1. Opmåling til diverse (dynamit huller, støtte o.s.v.).
2. Udhugge små prøver til undersøgelse for metalindhold.
3. Opsætning af lys.
4. De kan altid sættes til at bore huller til dynamitten.

Hvis du har en god idé, vil jeg opfordre dig som master til at bruge den. Evt. skrive den ned og give den til de andre mastere.

Hele scenariet er planlagt til at foregå i minen, så jeg vil ikke komme med en lang og unødvendig gennemgang af områdets natur og topografi.

Det mineniveau som spillerne starter på, har ikke andre mennesker end spillerne. Alle andre grupper af arbejdere og vagter befinder sig på niveauer over spillerne. De vil i scenariet ikke blive udsat for andet end zombier og en enkelt døende ved navn Gottfried.

Stemning og virkemidler

Den stemning jeg gerne vil ramme med dette scenarie, er en stemning af paranoia og panik, krydret med horror og splat. Scenariet ligger på en knivsæg, hvor der ikke skal meget til, før det hele udvikler sig til komik. Du skal for alt i verden undgå komik, hvis spillerne begynder på det, skal du endelig ikke opfordre til det ved at gå med. Selvfølgelig skal du gøre hvad spillerne vil, men der er ingen grund til komik i dette scenarie.

Der er en del ting i scenariet man kan spille på, og jeg vil lade det op til dig, hvad det er du vælger. Jeg vil dog pointere, at din indretning er en af dine bedste hjælpere sammen med din fortælleteknik.

Jeg vil forslå dig at gøre lokalet helt mørkt, så vidt det er muligt. Tag alle møbler og flyt ud til væggen, inden dine spillere kommer, også katederet. Tag så 6 stole og sæt dem i et af hjørnerne af dit åbne rum, og sæt dem rundt om det mindste bord, selvom bordet også kan undlades. Brug et enkelt stearinlys, og afspil den CD jeg har medsendt. Du kan selvfølgelig også bruge en af dine egne CD'er, hvis du hellere vil have velkendt musik.

Zombierne

Indenfor film, litteratur, rollespil m.m., findes der mange forskellige typer af zombier. Jeg har til dette scenarie valgt den type, jeg bedst kan lide, men hvis det er en type, du ikke bryder dig om, så skal du bare bruge den, du bedst kan lide.

Den type jeg har valgt at skrive scenariet udfra, kan bedst beskrives ved at du ser filmen ”Dawn of the Dead” i 2004 versionen. I store træk betyder det, at disse zombier er i stand til at løbe, faktisk løber de ikke bare, de sprinter. De besidder et umådeligt vanvid og løber direkte ind i ting for at få deres mad. Under spiltesten havde jeg stor succes med at sende zombier ud til kanten af de gange de kom fra, og stille sig til at klage ude i elevatorskakten, og ved det mindste svar eller lyd, styrtede de sig selv ud i elevatorskakten i retning af lyden. Der er mørkt i minen, og zombier kan ikke se særligt godt. Kommer lyden fra en gang overfor zombien, er der jo en chance for, at den har så meget fart på, at den simpelthen kommer over skakten.

Zombierne dør først når de får stor skade i hovedregionen. Man skal ødelægge hjernen.

Selvfølgelig smitter zombierne også, både ved bid, men også ved at ofre får store mængder af deres ondskabsinficerede blod ud over sig.

Se en masse zombiefilm så du har en masse scener af zombieangreb klar til beskrivelse, for du kan godt gå hen og få brug for en del forskellige. Jeg vil især fremhæve:

Alle Romeros zombiefilm, Rec (spansk), Resident Evil (Specielt 1 og 3) og Return of the Living Dead (Kun den første!).

Scener

De følgende scener er ikke diktatoriske, men det ville give den bedste kronologi i historien, hvis du tager dem i den rækkefølge de er nedskrevet. Pladsen mellem de forskellige scener er du som master velkommen til at fylde ud med dine egne idéer, du skal dog måske passe på med at fylde alt for meget fri fantasi på, så spillerne pludselig ikke kan finde hoved og hale i de forskellige begivenheder.

KORT FORKLARING:

Scene X = almindelige scener som skal udspilles.

I Mellemtiden = Skjulte scener, så spillederen ved hvad der ellers sker.

Cut = Skjulte scener, men som skal fortælles filmisk til spillerne. Meget få.

Indskud = Ting jeg tænkte var vigtige i forbindelse med noget.

SCENE 1: Scenariet starter med at spillerne kan lære hinanden at kende, især fordi de skal lære sig selv at kende. Du kan starte forskellige steder i nærheden af elevatorhuset, men jeg havde succes med at fortælle en lille historie: De tre vagter kommer ud af deres barak, og det skal beskrives hvor veltilfredse og muntre de er, de går selvfølgelig over til det skur, hvor deres fanger sidder og venter, brug Ruben til at sparke døren op. Overtag alle karakterer indtil de er i elevatoren. Bag den opsparkede dør skal der lægges vægt på beskrivelse af elendigheden og kulden. Derpå fører du dem over til elevatoren, hvor du igen frigiver karaktererne. Turen ned er lige så lang, som masteren har brug for, da det er en gammel elevator, som sagtens kan sidde lidt fast eller tage et lille frit fald. Spillerne må gerne vide, at det er en utilregnelig elevator. Spillerne bliver kørt helt ned til bunden af minen, hvor de er i gang med det indledende arbejde til en ny tunnel. Deres arbejdsområde ligger for effektens skyld et stykke væk fra elevatorskakten. Her har spillerne al den tid de har brug for, så de kan komme til at lære hinanden og sig selv at kende.	Prøv om du kan køre scenariet i realtime. Det kan ikke lade sig gøre 100 %, men prøv. Elevatoren kan kun styres af manden inde i Elevatorhuset, oppe på overfladen. #2 på kortet.
SCENE 2: Denne scene udspilles når spillerne er ved at lære hinanden godt at kende, måske endda lidt inden, så der endnu er nogle overraskelser at se frem til for spillerne. Vagterne har en transportabel radio med ned i minen, hvor et kabel er trukket hen igennem gangene og op ad elevatorskakten. Nu skal du lige finde din	Lad være med at skynde dig til dette punkt. Giv spillerne tid, og ro. En ro som du skal bruge som kontrast til den senere panik.

intro frem og læse den, for det er den spillerne skal have lov til at overvære som en af de første ting. Jeg forestiller mig en lille storyteller scene. Der hvor introen stopper, fortsætter den statiske lyd fra radioen, og spillerne har nu muligheden for selv at sig noget ind i radioen, men husk det er kun resten af minen som kan høre dem.	Både før og efter denne scene, er det en god ide at lade karaktererne lave deres normale arbejde i minen, for scenen skal nok starte diskussion.
I MELLEMTIDEN: SS arkæologerne som befinder sig et par niveauer højere oppe, får held af deres forehavende og bryder den sidste smule tynd væg ned til et gammelt tempel, hvor intet menneske har været. Arkæologerne finder en mægtig ondskab, som straks forvandler dem alle til zombier. Ondskaben er ikke en fysisk ting, men nærmere bare noget uhåndgribeligt inde i selve templet. Ondskaben tager deres sind og deres livskraft og erstatter den med vanvid og instinkt. Fra nu af breder zombierne sig mere og mere i minen. Spillerne støder dog først på dem senere. Husk de har ingen anden intelligens, end den ondskaben vil have at de har… kun sult og andre instinkter. Denne form for zombie smitter selvfølgelig, så på et tidspunkt er spillerne helt omgivet af zombier. Jeg vil naturligvis vender tilbage til zombierne senere.	Inden længe kan du benytte dig af klagelyde og deslignende nede i minen. Vent dog med dette så længe som muligt.
CUT: Der zoomes ind igennem en gang, som tydeligvis er beliggende i en mine. Lyden af metal mod sten kommer forfra, men stopper da man kan høre gennembrydningen af en væg. Ingen personer kan ses, men forude høres utydelige tyske stemmer, som langsomt bliver tydeligere. ”Hurtigt soldat, giv mig dit lys.” (Kommanderende mandslingsstemme) ”Jawohl” (Prompte svar) Der rodes lidt rundt forude, samtidig med at kameraet stopper op bag en sten. Nærmest som hvis man fulgte nogen i 1. Person. ”Flyt dig din rotte, så jeg kan komme til. Jeg må se om det er derinde.” (Mandslingen) Kameraet kryber i skjul bag en sten, men man kan nu fornemme klart lys forude.	

Efter lidt tid og lidt lyde forude, begynder mandslingsstemmen pludseligt at grine mere og mere hysterisk, og kort tid efter kommer et enkelt skud, derpå lidt skrig, og så ro. CUT!	
SCENE 3: Den præcise overgang til denne scene ligger ikke helt fast, da der er flere muligheder alt efter hvordan spillerne reagerer på radioen. Jeg går dog ud fra, at de bliver sendt tilbage til arbejdet. Der lyder pludseligt voldsomme dødsskrig inde fra minen (ovre fra elevatoren, men denne slags gange kaster lydene rundt, så det er umuligt at høre præcis retning.) Når spillerne kommer over til elevatorskakten, er elevatoren selvfølgelig blevet kørt op igen, og den styres naturligvis fra en pult helt oppe på overfladen. Lige under det store hul opad, i hvilket man ikke kan se noget, da der ingen lys kommer ned igennem skakten, drypper en smule blod ned til dem, og inden længe falder liget af en fange ned igennem skakten til spillerne. Du skal huske, at man ikke kan se nogen egentlige skader på liget, da det er helt smadret af faldet… ingen bidemærker kan ses. Et bredt udvalg af reaktioner skal forventes af spillerne, og herfra kan du sikkert ikke køre scenariet som det er nedskrevet.	En fange kan bortforklares, modsat en vagt, da fanger regelmæssigt bliver mishandlet og dræbt.
I MELLEMTIDEN: Zombierne er nu ved at have spredt sig ud på flere niveauer af minen, og antallet af zombier er stigende, selvom der naturligvis også forsvinder nogle mennesker som ren kost, det er jo ikke alle der bliver til zombier. Inden længe begynder soldaterne at organisere sig, selvom det selvfølgelig er nyttesløst. Hvis spillerne prøver at bruge radioen herfra, skal du som master huske, at der ikke er nogen kommunikation ud af minen, den kappede Dieter jo for noget tid siden, og han bliver dræbt og ædt, inden han kan nå at slå kontakten til minen til igen. En gang imellem kunne der måske komme en smule statisk støj, bare for at holde spillet kørende, i det tilfælde at der er tavse pauser. Du skal dog også huske at give tid til tavse pauser, da det kan være med til at fremme følelsen af at	Herfra kunne det være en god idé, hvis spillerne begyndte at høre spredt skydning oppefra.

være indespærret. Når du føler at tiden er moden til det, kan du lade en statisk støj starte, og hurtigt kommer en stønnende/klagende lyd. Der skal naturligvis ikke svares, hvis spillerne prøver at kommunikere med den anden ende.	Zombier er døde, og når man ikke trækker vejret, kan der ikke komme megen lyd ud.
CUT: Man ser skuldrene og nakken af et par soldater som kigger ud langs deres riffel ud i mørket, hvor en masse voldsomme lyde kommer fra. De sidder bag en hurtigt opsat barrikade. Ud af mørket springer pludselig en udefinerbar skikkelse, som totalt overrubler den ene vagt og kaster ham bagover. Synsvinklen skifter over til den anden vagts perspektiv. Han vender sig hurtigt rundt mod sin ven, som ligger og roder rundt i mørket med en anden skikkelse i en voldsom kamp. Vagten tøver ganske kort, men længe nok til at kampen foran ham overstås, og væsenet fra mørket vender sin interesse mod ham og snerrer. Vagten bliver pludseligt skubbet til siden, da han bliver ramt af endnu et væsen fra mørket, og de to væsener kaster sig begge i vildskab over vagten. CUT!	 M24 Granat
INDSKUD: Hvad spillerne gør nede i minen er op til dig som master at tilpasse, for det er umuligt at forudsige. Der er dog lige nogle enkelte ting, som jeg gerne vil have at det overholder: 1. Det er vigtigt for resten af scenerne, at spillerne ikke har kunnet hverken kravle op, eller få kontakt til nogen, eller få fat på elevatoren indtil nu. 2. Vent med at introducere spillerne for zombierne endnu.	Umuliggør en opstigning!
SCENE 4: Det er vel ved at være på tide, at vi får gjort noget ved scenariets handling, så spillerne også føler en fremgang. Et skyderi starter igen op på etagerne over spillerne, soldaterne er ved at have regrupperet sig og får orden på deres modstand. Kampen bliver ret voldsom deroppe, og på et tidspunkt sprænger en granat i nærheden af elevatorskakten, hvilket får elevatoren til at rumstere faretruende, kort tid efter endnu en granat i elevatorskakten, hvilket får elevatoren med to zombier i fangeuniform og en	Det voldsomme styrt kan måske

enkelt soldat, til at styrte voldsomt ned i bunden af minen, hvor den selvfølgelig dræber enhver som ikke flytter sig… Du skal lige huske, at hvis spillerne undersøger de tre lig, så er der en lille forskel i tilstanden af de tre lig, da de to fanger jo har været zombier inden styrtet. Du kan eventuelt beskrive det med, at den ene af fangerne mangler en hånd, som ikke er at finde noget steds i elevatoren… o.s.v.	være med til at forklare den tilstand de to fanger er i, og måske tror spillerne at et oprør er i gang…
SCENE 5: Denne scene udspiller sig i direkte forbindelse med scene 4, lige efter elevatoren er styrtet ned, og spillerne står og undrer sig over hvad det er der er ved at ske. Zombier dør jo selvfølgelig ikke ved et styrt fra stor højde ligesom os mennesker. Den ene af zombierne er dog død, da styrtet fik dets rygsøjle til at presse sig op i hjernen… det efterlader stadig en zombie, som dog er i en sølle fatning, da flere af dets knogler er brækket i styrtet. Du skal ikke slå spillerne ihjel endnu, eller gøre nogen til zombie, da du vil kunne få mere ud af at gøre det senere. Altså bare et simpelt angreb, med en zombie som nærmest kravler af sted på sine brækkede lemmer, og slår i propeller med sine ledløse arme.	Fra nu af vil der komme kampe mellem zombier og spillere. Start med at det er nemt for spillerne, og gør det langsomt sværere.
I MELLEMTIDEN: Soldaterne oppe på de øvre etager bliver færre og færre, hvilket får modstanden til at dø ud hurtigere, da der kommer flere og flere zombier i forhold til soldater. Inden flere scener, skal spillerne være opmærksomme på, at kampene ovenpå er ved at slutte, der er kun nogle enkelte soldater, som i en tid endnu vil have barrikaderet sig i små grupper. Hvis du føler for lidt aktion, så kan du sende en eller to zombier ud i elevator skakten fra etager ovenpå. Enkelte skudvekslinger skal stadig lyde oppefra, men der skal være længere pauser imellem. Vent i flere minutter, indtil de så beskriver en 8-10 skud fra et fjernt sted i minen, hvorefter du igen holder en pause. Gør disse pauser længere og længere, indtil de dør helt ud, men dette skal først være til sidst. Spillerne må gerne føle at der ikke er langt til næste gruppe overlevende, og når de så finder dem, så er det for sent.	

SCENE 6: Denne scene kommer sikker også ret hurtigt efter den tidligere, men det er helt op til spillerne. Elevatoren som styrtede ned for lidt siden har efterladt en mulighed for at bruge elevatoren til at kravle op til næste etage. Jeg vil forslå dig at beskrive en scene hvor spillerne er tvunget til at hjælpe hinanden, men… du kunne også stå i den situation, at så ville en eller flere spillere måske blive efterladt af de andre, alt efter hvordan rollespillet kører, så derfor skal du holde muligheden åben for, at man kan komme op ved egen hjælp, selvom dette dog vil være besværligt. På skitsen over minen kan du se, hvad der skal til af idéer, for at kunne komme op gennem skakten.	Husk der er flere meter mellem hver etage, da det ellers ville styrte sammen. Det mest oplagte vil jeg mene er en klatretur med det lange elkabel, som jo ikke holder til alt. Vær åben overfor idéer.
INDSKUD: Her følger en hurtig beskrivelse af næstnederste etage. Denne etage minder til forveksling om den spillerne kommer fra, bare den lille forskel at man på alle område er nået en smule længere. Gangene er lidt dybere, strømmen er ført de fleste steder, og her er din eneste rigtige chance som spilleder, for at få lov til at spille lidt med. Herfra kan du begynde at sende zombier ind, som du har lyst til det, men vent med at smide for mange ind, da der nok skal blive rig mulighed senere.	Alle scener kan krydres med en zombie eller to, bare det ikke bliver for meget. Rollespillet er vigtigst ikke kampene.
SCENE 7: Ligegyldig hvilken af de fire retninger de vælger på det nye niveau, så kommer de ned til nogle kasser, som er opstillet som en barrikade, men barrikaden er tydeligvis blevet gennembrudt. Bag barrikaden i mørket kalder en svag tysk stemme på spillerne, med det samme de har lavet lyd eller kommer tæt på. Stemmen beder selvfølgelig om hjælp, og det viser sig at være vagten Gottfried Leibe, som er blevet overfaldet. Man kan ikke rigtigt finde ud af hvem der angreb hvem bag barrikaden, ud over at Gottfried er den eneste overlevende. Gottfried er hårdt såret og mumler om vagter og fanger som i fællesskab overfaldt barrikaden og dræbte alle andre. Gottfried har pådraget sig et voldsomt bid i skulderen, men ikke voldsommere end han ikke kan gå med. Inden længe, når du føler for det, så bliver han naturligvis til en zombie.	Herfra kan du også begynde at strø døde rundt omkring. Hvis de ikke går derned, kan du jo få Gottfried til at kalde på hjælp. Bliver spillerne mærkelige, så mind dem diskret om, at deres karakter IKKE har set zombiefilm...

Hvis spillerne bare fortsætter deres opfærd, så gør det umuligt. Du kan ødelægge det eller de redskaber, som spillerne bruger til deres opfærd, for så at lade dem finde nyt ved barrikaden. *MP40*	Gottfried har selvfølgelig også sit almindelige udstyr. MP40 og tre ekstra magasiner, samt en ny lygte.
SCENE 8: Denne scene kan undgås af spillerne, hvis de beslutter sig for at stige videre op, men du skal selvfølgelig lokke spillerne, enten ved lyde, lys eller måske farver. Ligegyldig hvilken gang spillerne vælger som nummer to, så er det hernede SS arkæologerne havde deres udgravning. Der er ikke nogen tilbage hernede, da den store ondskab er smuttet opad og aldrig vil blive mødt af spillerne, den er allerede begyndt at planlægge sin videre færd. Minegangen går som alle de andre, men henne for enden er der et lille hul, som gennembryder endevæggen og ud herfra strømmer lys fra ild. Rundt ved hullet ligger en masse arkæologisk udstyr. Gennem det lille hul kommer spillerne ind i et perfekt sfærisk rum. I midten af rummet er en lille forhøjning, som er en del af klippevæggen. Forhøjningen er ca. 175 cm lang, og 50 cm bred. Og langs kanten er der huller i stenen, som om et eller andet skal trækkes derigennem. På gulvet rundt om forhøjningen ligger de brudte rester af smukt udførte ældgamle lænker. Ilden som oplyser rummet stammer fra ild i huller i væggen, som ikke har nogen form for brændsel. Her er tale om små nicher med magisk ild. Den væg som er brudt ned har på et tidspunkt også haft en sådan huller, men den blev ødelagt, da arkæologerne brød igennem til hulen. Det var disse seks nicher som tilsammen holdt ondskaben indfanget, men så blev den ene ødelagt, og en vej ud blev skabt.	Se det tilhørende kort. Se tilhørende tegning.

INDSKUD: På dette tidspunkt begyndte jeg at mindske holdets mængde af lys. Jeg lod et par batterier gå ud, og lod en anden styrte ned i mineskakten.	
SCENE 9: Hvad spillerne yderligere oplever på dette niveau, vil jeg lade stå uklart, og lade dig om at bestemme. Hvis du er i tvivl, så kan du jo bare beskrive en helt almindelige mine og krydre det med et par zombie indfald. Du skal have spillerne videre til det næste niveau, og de redskaber de har lyst til at bruge, som det er plausibelt at finde i en mine, skal de kunne finde ved barrikaden og Gottfried, så de rent faktisk kan spille scenariet, uden at komme tæt på udgravningen. Du skal have spillerne et niveau længere opad, så de kan komme videre i historien. Hvordan det helt præcist sker, er meget individuelt for hver gang scenariet kører, da alle jo ikke får de samme idéer. Når opstigningen begynder, så lad et par zombier true fra ikke-undersøgte gange. Endelig intet dræbende endnu, hvis det kan undgås.	Send zombier ned på det nederste niveau, så de er der til nedfaldende spillere.
INDSKUD: Det niveau spillerne nu kommer op til er det laveste niveau i minen, hvor der er rigtig minedrift i gang. Her er et stort mørkt rum med nogle få gange førende ud fra. På dette niveau må spillerne ikke kunne udforske det hele. Meningen med at jeg har smidt dette niveau ind, er også at presse spillerne her. Giv spillerne lidt tid til rollespil, og hvad de ellers har lyst til her, men højst 15 minutter. Efter et kvarter som maximum, kommer scene 10.	
SCENE 10: Ligegyldig hvor spillerne er på det tredje nederste niveau, så vil der komme en svag klagelyd fra en enkelt zombie, som er skjult bag den tætte mørke, men inden længe skal denne lyd besvares af flere og flere klagere, som til sidst omslutter spillerne, og presser dem hurtig videre op gennem elevatorskakten, hvor de på det næste niveau vil finde sig selv fanget mellem to negle. Zombierne angriber hurtig efter deres crescendo, og hurtigere hvis spillerne larmer eller snakke for meget. Det er en god idé, hvis du lader spillerne påbegynde opstigningen inden angrebet, men lad nogle enkelte stå og vente stadig. Det er igen ikke meningen at spillerne skal begynde at blive dræbt, men du	 Feltspaden. Et dødeligt våben.

kan bedre selv vurdere det i situationen. Til gengæld mener jeg tiden er inden til den første infektion… lad det eventuelt være den spiller som kravler sidst op, eller en som heroisk stiller sig op, eller blot en der tøver eller dummer sig.	Hvornår forvandlingen sætter ind er op til dig, men at lade den ligge og lure længst muligt, har en god paranoiaeffekt.
SCENE 11: Denne scene forgår inden spillerne kommer helt op til næste niveau. Når den øverste af spillerne er et par meter fra kanten til næste niveau, bliver klagelyden hilst af klagelyde oppefra. Spillerne er simpelthen fanget på jernstængerne mellem to niveauer, nedenunder står zombierne klar til dem. Og i rummet ovenover er det tydeligt at høre, at flere zombier står og venter, samtidig kan man fornemme at det er et stort rum. De øverste zombier er dog ikke klar over at spillerne er hvor de er, så det er muligt at fortsætte op, men de må ligge en plan først. Tahilim er den eneste af spillerne som har kendskab til minens layout, og han har også fået udleveret et kort. Gemt på dette niveau er den nederste af flugt gangene. Denne scene er måske den sidste chance for spillerne, for at få planlagt eller diskuteret hvad de skal gøre, inden det for alvor spidser til. Scenen bør ende med at de kommer op på niveauet med det store rum.	Igen skal du være åben overfor idéer, måske ændre tingenes tilstand ovenpå, så handlinger lettere kan lykkedes. En god idé kunne være en granat først.
INDSKUD: Hvis du ikke har gjort det endnu, så er det ved det store rum, at antallet af zombier skal være mange. Spillerne skal herfra ikke have mange pauser, hvor de kan tænke eller planlægge. Det er også nu det kan blive til et løb mod indgangen, så vær klar på at tøvende spillere og spillere som dummer sig skal overfaldes. Dræb færrest muligt, men gør dem til zombier i stedet. Det er heller ikke et krav, at du slår alle spillerne ihjel. De skal nok dø i 2'eren… :o)	Hvis du har et ur, så lad der ikke gå mere end 4-5 minutter mellem hvert angreb, nogle gange 4-5 sekunder.
I MELLEMTIDEN: Minen er nu helt overtaget af zombier. Spillerne er de eneste tilbage i live. Mængden af zombier er allerede abnorm, og de vil nu begynde at myldre ud af minen.	
INDSKUD: De følgende scener er ikke ment i en bestemt rækkefølge, da det herfra gerne skulle blive et hektisk løb mod opgangen, så de får benævnelsen A-D og ligger inden de afsluttende scener.	

SCENE A: Zombierne reagerer ikke på selve lyset som sådan, men på det der fanges i lyskeglen, eller det lys den udstråler fra egen kilde. Fangernes pandelamper er ikke meget værd herfra, da de også vil oplyse personen med lampen. Pandelampen er det oplagte mål, ellers må du vælge en tilfældig, som bliver fanget i lyskeglen fra en af vagternes store lygter. Scenen er tydelig for alle, da den foregår i lyset, så alle tilbageværende kan se den. En som fanges i lyset eller som tænder en pandelampe, bliver voldsomt overfaldet af tre zombier på en gang og hurtigt derefter fem zombier mere, som simpelthen æder mest muligt af ofret altså ingen zombie. Der skal ikke være nogen chance for at redde vedkommende, så kast flere zombier ind, hvis spillerne begynder at kæmpe tilbage.	Hvis nogen tænder deres pandelampe heroppe, så lad en zombie stå lige foran vedkommende. Først er blikket fanget af det klare lys, men langsomt kører blikket nedad…
SCENE B: Hvis ingen af spillerne har været opmærksomme undervejs angående deres ammunition, så ville en god scene være et simpelt overfald, hvor det første skud misser, men det viser sig også at være det sidste skud. Det sætter et af våbnene ud af spillet, og efterlader dig med muligheden for, at fortælle spillerne at deres generelle ammunitionsbeholdning er dalende. Jeg har med vilje ikke skrevet kugleantal på hver soldats våben, så hvis de ikke spørger om det, så er det noget men har glemt at undersøge i den generelle panik, og der er jo ingen grund til at slæbe for mange kugler med ned i en mine, hvor man er tre vagter om at holde tre fanger til ilden. Der er ingen grund til at dette angreb i sig selv er dødeligt, da et våben mindre jo er ret problematisk, men føler du for det, så gør det du føler.	Vagterne er der jo ikke for at afholde et flugtforsøg… Fanger må gerne prøve at løbe. De er der for at holde gang i arbejdet.
SCENE C: Denne scene er en mulighed for at tvinge spillerne fremad, og kunne måske også benyttes tidligere, hvis spillerne begynder at barrikadere sig. Du kan også køre den, bare for at lægge endnu mere pres på spillerne. Minen begynder at styrte sammen fra bunden af. Der er ingen logisk forklaring på det, men det skal der heller ikke være, det er jo et zombiescenarie. Det begynder selvfølgelig på de nederste niveauer, men bevæger sig hurtigt op mod spillerne. Det er ikke meningen at sammenstyrtningen skal slå spillere ihjel, den skal blot presse dem fremad.	Miner styrter sammen hele tiden, der er ikke noget unaturligt her, det er bare uheldig timing.

SCENE D: Den sidste scene inden de afsluttende scener, handler om at skulle bevæge sig i mørket, da mørke og stilhed er det eneste, som kan skjule spillerne for den enorme mængde zombier. Den forreste af spillerne løber eller går, selvfølgelig direkte ind i en zombie, zombien reagerer ved at angribe, men hvad alle de andre zombier deromkring gør, er helt afhængig af spillernes reaktion. Begynder spillerne at råbe op i tumulten, eller hvis de tænder noget lys for at se, så gør de selvfølgelig en hel masse zombier opmærksomme på deres tilstedeværelse, og et voldsomt angreb er uundgåeligt. Dødeligheden vil jeg lade helt op til dig, og den situationen du benytter scenen i.	 Zeiler Lommelygte
INDSKUD: Her er de to afsluttende scener, hvor I vil finde ud af, om nogen overlever eller ingen gør.	
SCENE 12: Dette sker hvis spillerne kommer så langt som til nødudgangen. De får øje på et meget svagt lys, men det virker tydeligt hernede i mørket. Lyset er jo selvfølgelig fra hullet op til overfladen. Henne ved hullet som skal føre spillerne op til friheden, står en lille gruppe zombier, og lige som spillerne får øje på gruppen, skal en enkelt af zombierne begynde at kravle opad. Kun forsøgende, og blot for at vise spillerne, at zombierne kan følge efter dem opad stigen. Stigen op er en støbejernstige, som er boltet ind i væggen, og går hele vejen op til overfladen. Hvordan spillerne har tænkt sig at gøre en opstigning mulig er individuel, men igen ville en granat ikke være den dummeste idé.	Fra nu af er der ingen grund til at holde igen med noget, for det hele er ovre om få minutter.
SCENE 13: Dette er den sidste scene inden spillerne når op til overfladen og afslutningen. Når spillerne er ved at være halvvejs, altså ingen er nået op endnu, og ingen står tilbage nedenfor, så bliver den nederste af spillerne hevet i benet af en zombie, som selvfølgelig får rykket vedkommende løs, så de begge to styrter ned ad stigen. Hvis ingen af de andre spillere hjælper, så er faldet og den enlige zombie nok til, at spilleren bliver slagtet.	

CUT: Man ser de overlevende komme op af det lille hul i jorden, som ligger et godt stykke væk fra elevatorhuset og med god udsigt ud over det militære område. Man ser masser af skikkelser løbe omkring, og mange af dem er tydeligvis zombier, som er kommet ud af minen. Kameravinkelen panorerer rundt så man kan se, at det er den samme situation over hele horisonten. Pludselig kommer der en zombie til syne i synsvinklen. Samtidig med, at den får øje på kameraet, sætter den i løb og når hurtigt op til kameraet, hvor et par hænder kommer frem for at holde den på afstand, men den er for stærk. Dens hoved fortsætter ned mod kameraet. Munden bliver hurtigt større på monstret, den kommer helt tæt på, hvor den spiser kameraet. CUT!	Jeg elsker denne mulighed for en 2'er.

Afslutning og morale

Spillet har to mulige slutninger. Når alle spillerne er døde, er der ingen grund til at fortsætte, så vandt zombierne endnu engang. Spillerne, eller i hvert fald nogen af dem, kunne slippe op af minen, og så slutter scenariet der, hvor de kan se zombierne spreder sig ud fra minen i alle retninger… en mulig 2'er…

Slutmoralen er simpel: Have fun! Kill, kill, kill… Zombies Rules!!! Vi ses i baren!

Spillerne

Her følger de seks karakterer, bestående af tre vagter og tre fanger. Derefter kommer der en lille intro/beskrivelse som spillerne også skal have.

Jeg har valgt at gøre det systemløst, da det efter min menig altid giver den bedste troværdighed. Udover den selvfølgelige karakter til spillerne er der også en fælles forklaring og beskrivelse af det sted og den tid, hvori hele scenariet udspilles. Jeg vil forslå masteren lige at kigge lidt på noget overordnet historie omkring Tyskland i 1930'erne og 40'erne, hvis det da ikke er noget, man ligger inde med i forvejen.

Under scenariet vil spillerne være pressede, så du skal være åben overfor de idéer, de kommer med, og ikke bare affærdige dem. Især er det vigtigt, at du er åben overfor Tahilims idéer, da han skal forstille at være en intelligent mand, som kender minen.

Angående det at smitte eller dræbe spillerne, så vil jeg anbefale at det bruges så sent som muligt, men selvfølgelig skal folk som ikke reagerer, eller som opfører sig direkte dumt straffes for det.

Spillerne skal hver have udleveret: Den korte forhistorie, deres egen karakter samt eventuelle handouts.

Gerhard Wessel

Gerhard er indskrevet som menig soldat I den tyske hær. Grunden til at man fra hærens side har valgt at sende Gerhard her til minen og ikke til fronten, er det fysiske. Gerhard er en meget hæmmet person. Gerhard er 170 cm høj, og vejer lige over 100 kg, altså en lille tyk prop. Ikke at dette faktum generer Gerhard, faktisk er han glad for ikke at skulle være ved fronten. Man kunne blive skudt.

Gerhard er født i den nordtyske by Kiel i 1915 under 1. Verdenskrigs fattige kår. Gerhards mor var hjemmegående med 5 børn, og faderen arbejdede indtil sin død på et stort skibsværft i byen. Trods disse kår er Gerhard udstyret med en god uddannelse i kunsthistorie ved universitetet i Mannheim, men da han ikke var fra de rette kredse, måtte han en tur gennem militærapperatet for at få adgang til en lukrativ stilling. Denne tur har efterhånden varet i 5 år, da hæren jo ikke bare uden videre giver afkald på sine tropper, og især ikke nu, hvor der er krig.

Gerhard er en stille person uden nævneværdigt mod, som gerne vil gøre de andre vagter glade. Faktisk ville han også gerne gøre fangerne glade, men ikke når de andre vagter er i nærheden, en gæstus i fangernes retning ville helt sikkert ikke blive accepteret.

Når tiden er til det, og Gerhard har lidt fri, sidder han tit og tænker sine malerier. Han har ikke modet til at udføre dem i livet, da den kunst der udspringer fra Gerhard, ikke er en kunst som regimet kan acceptere.

Kort fortalt, så er Gerhard en frygtsom person, som bestemt ikke har lyst til et opgør af nogen art. En konfliktsky mand, som til enhver tid vil forsøge at gøre folk enige i stedet for at tage nogens parti. Gerhard er altså så bestemt ikke nazist, men da det er dem som sidder på magten, så er det jo naturligvis dem man følger, bare så man ikke går imod strømningerne.

Des hurtigere de er færdige med udformningen af minen, des hurtigere kan Wessel komme væk herfra, og måske blive sendt helt hjem.

SPILTIPS:

- Hvis folk hænger med hovedet, så kom med nogle opmuntrende bemærkninger. Pas på overfor fangerne.
- Hvis du kender et digt som er passende, kunne du citere det. Ellers pluk i digtet af Von Staffeldt.
- Vær forhåbningsfyldt, når alle andre mister håb.

De andre

Helmuth Fritzel: Helmuth er en stolt infanterist i den tyske hær, men hans indre kriger fortæller, at han nok er blevet fejlplaceret. Helmuth er en sørgelig sjæl, som Gerhard føler en form for beskytterlyst overfor. Helmuth har blot brug for bekræftelse, så ville han blive en god leder.

Ruben Zogelrach: Ruben er partimand og samtidig tysk infanterist. De fleste partifolk fra før krigen har dog fået udstukket bedre poster end denne. Det er ikke flinkt at sige, men Ruben virker både dum og nederdrægtig, så du bryder dig ikke så meget om ham, og slet ikke hvis I er alene.

Tahilim Morgenstern: Jøde med uddannelse som ingeniør og med stor ekspertise indenfor geologi. Overflyttet fra en udryddelseslejr i Østeuropa. Jødeforfølgelsen giver ingen mening for Gerhard, og Tahilim virker som sådan en flink mand.

Jürg Heertzen: Uddannet elektriker inden krigen, men kom ud i en form for kriminalitet efter krigens indtræden. Jürg er faktisk den eneste af fangerne, som du godt kan forstå skal tilfangetages, men ikke på denne bestialske måde.

Nikonar Evseev: Den store russer med den store krop. Nikonar er ekspert indenfor dynamit og er meget fingernem. Kroppen virker forkert på dette tænksomme væsen. En uheldig mand, som ufrivilligt blev tvunget ind i krigen.

Skiönne Blomst af Ormeknop!
Lethenflyvende og spæde
Lilje, som med Sölverkrop
Og i barnlig yndig Glæde
Vuggedes paa Vippens Top!

Ormens Seil! Du Liv af Död!
Billede paa Evigheden!
Du, som her paa Dödens Skiöd
Alt opvaagned' i et Eden
Og mig freidigt haabe böd!

Södtfrigivne Blomst! O siig
Hvi du dig i Stövet slæber?
Spurven ak! har saaret dig,
Og din knuset Vinge stræber
Nu omsonst at hæve sig.

Ikke du det Suk forstaaer
Som fra mine Læber lyder,
Og min Graad i dine Saar
Ei som Lægebalsom flyder:
Spæde, du igien forgaaer!

Alt for snart du visne maae,
Glade Sön af Morgenröden!
För dig Middagssolen saae,
I en Spurveskabning Döden
Traf dig paa det gyldne Straae.

Haabets signede Herold!
Hades venter glad sit Bytte:
At du skuffed' Dödens Vold,
Og i Platons skiönne Mythe
Spaaer et saligt Fredensold.

Gaae da ubeklaget ned!
Lesbias Begrædte finder
Du ved Lethes Rosenbred,
Der, hvor evig Fred forbinder
Hver en jordisk Fiendtlighed!

Iil da til Elysien!
Iild med skiönfornyet Vinge
Til den ædle Plato hen,
Blid en Hilsen ham at bringe
Fra hans haabefulde Ven!

- Adolph Wilhelm Schack Von Staffeldt

Helmuth Fritzel

Helmuth er indskrevet som menig soldat I den tyske hær, og hader derfor sin placering her, som vagt for et mineområde. En soldat burde være hvor kampskuepladsen er, ikke langt fra fronten. Han er en stor muskuløs mand, som tydeligvis er i god form. Helmuth er en soldat med stort S, O, L, D, A og T, han har ikke det store til overs for nazismen, men de har jo trods alt sørget for en krig, en stor en endda, men så har de valgt ham til at sidde nede under jorden og vogte fanger. Dette giver naturligvis Helmuth en vis antipati overfor fangerne, da det jo er deres skyld, at der overhovedet er brug for nogen til at vogte dem.

Da Helmuth blev født i Überhäschlich i 1912, havde hans forældre nok håbet på en lidt bedre skæbne for deres søn. Helmuth er nemlig født i en rig familie, hvor faderens indtægtskilde var produktion af rifler. Helmuth fattede interesse for riflerne, men ikke for alt det andet. Og nu skal det endelig ikke misforstås, man må endelig ikke tror at Helmuth er en voldspsykopat eller våbenfanatiker. Helmuth er en sand kriger, som blot romantiserer krigen. Heldigvis for Helmuth kender han ikke til krigens rædsler og umenneskelighed, hvilket ville få ham til at føle opgivelse, da hans krigerhjerte så ikke ville have et sted at udfolde sig. Helmuth romantiserer krigen og tidligere tiders storhed i Tyskland og alle dets legendariske krigere(, så som Parsifal.)

Helmuth er fra naturens side ikke udstyret med det største intellekt i verden, så nogle gange taler han hurtigt udenom og usammenhængende med den fortløbende samtale, så han med forvirring og emneskift, måske kan slippe af sted uden at de andre bemærker hans manglende intellekt.

SPILTIPS:

- Hvis du bliver stillet overfor en beslutning, så lad være med at beslutte noget konkret, men kom med flere forslag.
- Det er vigtigt du undgår panik i større stil end de andre. Du vil ofre dit liv hvis det er nødvendigt, men kun hvis det er nødvendigt.

De andre

Gerhard Wessel: Den lille tyske infanterist, som tydeligvis ikke har fysikken til at være udstationeret andre steder end her. Gerhard besidder dog et utroligt humør. Godt de har placeret ham her, han ville få sig selv slået ihjel andre steder, synd for ham han skal være soldat, og farligt for de andre soldater.

Ruben Zogelrach: Ruben er partimand og samtidig tysk infanterist. De fleste partifolk fra før krigen, har dog fået udstukket bedre poster end denne. Ruben har en slesk karakter, som gør ham umulig at regne ud, og så virker han mere som en mand, der skulle have været bag et skrivebord eller i en udryddelseslejr.

Tahilim Morgenstern: Jøde med uddannelse som ingeniør, og med stor ekspertise indenfor geologi. Overflyttet fra en udryddelseslejr i Østeuropa. Du har ikke forstået Hitlers antisemitisme, men man stiller ikke spørgsmål ved et etableret styre.

Jürg Heertzen: Uddannet elektriker inden krigen, men kom ud i en form for kriminalitet efter krigens indtræden. Han er en af de mange i Tysklands befolkning, som viser sig fra deres grimmeste side under krigen. Han blev vist nok taget for plyndring og voldtægt.

Nikonar Evseev: Den store russer med den store krop. Nikonar er ekspert indenfor dynamit og er meget fingernem. Kroppen virker forkert på dette tænksome væsen. En stolt kriger som dig selv, blot ville skæbnen, at I var på hver sin side.

Ruben Zogelrach

Ruben er indskrevet som menig soldat i den tyske hær, men i virkeligheden er han ansat hos hærens efterretningstjeneste. Han er en af de infiltratorer, som hæren satte ind i de fleste enheder, for at kunne holde et vågent øje med soldaterne.

Ruben er kun 165 cm og han vejer kun 60 kg. Han har behov for briller, har brune øjne og meget tyndt mørkebrunt hår.

Ruben har alt for meget kørende i et ikke særligt stort hoved, at han hele tiden forsvinder i samtaler og mister tråden i sine sætninger. Ruben klarede sig heller aldrig godt i skolen, men han var stadig en slags duks, da han gerne vil angive sine klassekammerater. Dette gjorde dog også at de andre ikke ville være sammen med Ruben, eller være i nærheden af ham, men man kan i stor stil klare sig uden andre. Dette lærte Ruben at blive en skuespillets mester for at klare sig sammen med andre.

Det var først da nazistpartiet blev en del af Rubens verden, at han fandt en samhørighed med andre, og vigtigst af alt: en fælles gruppe at hade. Ruben havde slet ikke tænkt på, at det faktisk var jøder der var skyld i det meste af 1. Verdenskrig, og at det samtidig var dem som var skyld i Tysklands modgang i mellemkrigsårene. Ruben er MEGET glad for Hitler, og idoliserer ham kraftigt.

Ruben startede hos hærens efterretningstjeneste allerede inden krigen for alvor gik i gang, og på trods af nogle tilvænningsproblemer i starten, fandt Ruben hurtigt en niche, hvor han kunne bruge sine barndomsminder og evner, samtidig med at han var med til at sørge for, at den tyske befolkning var endnu mere trimmet end før. Den enhed Ruben nu er en del af, er dog målrettet mod eventuelle modstandere i hæren, og ikke så meget i den generelle befolkning, hvor Ruben officielt er gået ind i den tyske hær for på den måde, at trimme den også.

SPILTIPS:

- Ved mere end et spørgsmål til Ruben, kan han miste tråden mellem de to spørgsmål, og simpelthen svare det samme til begge spørgsmål, ligegyldigt hvor sært svaret er.
- Kald Tahilim for ”Jøde” når han er træls, eller bare fordi han er det. Brug ”Jøde” som et egennavn.

De andre

Gerhard Wessel: Den lille tyske infanterist, som tydeligvis ikke har fysikken til at være udstationeret andre steder end her. Gerhard besidder dog et utroligt humør. Uduelig soldat, som aldrig burde være blevet til noget, han er i dårlig form, og han har ingen krigermentalitet.

Helmuth Fritzel: Helmuth er en stolt infanterist i den tyske hær, men hans indre kriger fortæller, at han nok er blevet fejlplaceret. En prægtig soldat af den helt rette ariske støbning.

Tahilim Morgenstern: Jøde med uddannelse som ingeniør og med stor ekspertise indenfor geologi. Overflyttet fra en udryddelseslejr i Østeuropa. Du kan godt se hvorfor en af europas førende mineingeniører skal være ved minen, men forstår ikke at dette kan være en jøde. Rotten har sikkert snydt sig til sin titel. Du hader Tahilim, da han er symbolet på alle jøder, de som er skyld i det hele.

Jürg Heertzen: Uddannet elektriker inden krigen, men kom ud i en form for kriminalitet efter krigens indtræden. En brugbar mand, som sikkert ville have været højt på strå i partiet, hvis ikke det var for hans uheldige forseelse.

Nikonar Evseev: Den store russer med den store krop. Nikonar er ekspert indenfor dynamit og er meget fingernem. Kroppen virker forkert på dette tænksome væsen. Bolsheviken fra Ruslands endeløse stepper, den evige fjende.

Tahilim Morgenstern

Tahilim er ikke opført i nogen form for protokol, da hans jødiske herkomst er en dødsstraf i sig selv. Han skal dog ikke dø endnu, da han samtidig er Tysklands førende mineingeniør og geolog.

Født i den polske by Warszawa, og indtil byens besættelse i 1939, levende Tahilim et overklasse liv. Han var født af en meget rig familie, som blot udbyggede deres rigdom under krakket i 1929, hvor de som nogle af de få, rent faktisk havde nået at sælge deres aktier og værdier.

Hans herkomst er også skyld i, at Tahilim har en fantastisk god og dyr uddannelse. Han er Uddannet ingeniør ved universitetet i Krakow, og han tog sig samtidig en geologuddannelse. Så hovedet sidder tydeligvis heller ikke forkert på denne lynende intelligente mand.

Sin jødiske arv var Tahilim ikke meget for i starten, da han så den som en hindring, i stedet for at se på de muligheder jødedommen åbnede for ham. Og da nazisterne i Tyskland begyndte at forfølge jøderne i 1930'erne, begyndte Tahilim at få sig en næsten stolt følelse, hver gang han tænkte på sine jødiske aner. Inde i sit stille sind udøver Tahilim stadig jødedommen, men det er ham umuligt at udtrykke åbent i hans nuværende situation.

Tahilim er en ekspert i at finde de helt rigtige årer og samtidig god til at finde den bedste vej ind til de forskellige årer. Han arbejdede også i dette område inden krigen, men i en anden mine, da denne først blev åbnet efter krigens udbrud, og udgravet med næsten panisk hast.

SPILTIPS:

- Under eventuelle diskussioner skal du komme med forslag og deltage, men ved den mindste trussel eller vrede fra de andre, skal du lade dine idéer ligge.

De andre

Gerhard Wessel: Den lille tyske infanterist, som tydeligvis ikke har fysikken til at være udstationeret andre steder end her. Gerhard besidder dog et utroligt humør, som altid er godt. Et behageligt menneske, som helt sikkert ikke selv er skyld i, at han går rundt i sin uniform. En kunstnerisk sjæl fanget i en soldat.

Helmuth Fritzel: Helmuth er en stolt infanterist i den tyske hær, men hans indre kriger fortæller, at han nok er blevet fejlplaceret. Han er ikke en ubehagelig mand, men han har en sørgelig loyalitet overfor Tyskland, som desværre er repræsenteret ved Hitler.

Ruben Zogelrach: Ruben er partimand og samtidig tysk infanterist. De fleste partifolk fra før krigen, har dog fået udstukket bedre poster end denne. Frygteligt menneske, som du for længe siden regnede ud, ikke var reel soldat, nej, du frygter noget langt værre.

Jürg Heertzen: Uddannet elektriker inden krigen, men kom ud i en form for kriminalitet efter krigens indtræden. Jürg blev vist taget i nogle plyndringer tidligt i krigen, nogle plyndringer han helt sikkert blev tvunget ud i, men det retfærdiggør dem stadig ikke overfor Gud.

Nikonar Evseev: Den store russer med den store krop. Nikonar er ekspert indenfor dynamit og er meget fingernem. Kroppen virker forkert på dette tænksome væsen. I har et ret godt samarbejde efterhånden, og når vagterne ikke er opmærksomme, diskuterer alle mulige ting for at føle jer normale. Den eneste som ikke er din fjende i hele minen.

Jürg Heertzen

Jürg er en af de få kriminelle, som naziregimet har sendt i en straflejr i stedet for almindeligt fængsel. Heldigvis kender de andre ved minen ikke den egentlige grund og tror blot at det er på grund af hans elektriker evner. Jürg blev valgt til den mine, frem for en hel del andre måske bedre kvalificerede, fordi han er sociopat.

Jürg er født i München hos et fattigt par, som han egentlig ikke kender, for han blev allerede som treårig forældreløs. Den tid Jürg derefter oplevede på børnehjem, var med til at forme ham, så han kunne blive det følelsesmonster, som han blev til, og som har bragt ham til dette sted.

Jürg er naturligvis uden nogen form for uddannelse, men på børnehjemmet fandt han en enkelt ven i stedets vicevært, som lærte Jürg om enhver form for håndværk og vedligeholdelsesarbejde, og især lærte ham om elektrisk arbejde.

Da krigen startede i 1939, og satte hele riget på den anden ende, var Jürg allerede en hærdet kriminel. Han stjal hvad der stjæles kunne og deltog i en del sortbørshandel. Da krigen så startede og åbnede en masse muligheder for kriminelle, udnyttede Jürg dette til fulde. Udover at fortsætte sine tidligere aktiviteter, bare i større målestok, frigav Jürg også en meget gammel trang, som han havde haft siden han var en helt lille dreng. Han begyndte at voldtage kvinder og derefter sørge for at de kom af dage. Det vigtige var selve voldtægten, hvor han kunne vise sin mor og forstanderinden på børnehjemmet, at det var ham som bestemte, drabene var blot af nødvendighed, for ikke at have nogen vidner.

Jürg går i minen på lånt tid, han ved at der venter ham en dødsstraf, så snart minen her er færdig. Det var et stort problem i starten, men nu er Jürg ligeglad, lige som han er med alt andet, men som enhver sociopat, er det vigtigt for ham at skjule det.

SPILTIPS:

- I sin desperation for at skjule sin sociopati, kan du i pressede situationer lade den komme til overfladen. (malplacerede handlinger så som latter og talen til sig selv)
- Virk som om det er en kamp for dig at være høflig og venlig.

De andre

Gerhard Wessel: Den lille tyske infanterist, som tydeligvis ikke har fysikken til at være udstationeret andre steder end her. Gerhard besidder dog et utroligt humør, som altid er godt. Et sørgeligt skrald, som ikke kan gøre for noget som helst selv.

Helmuth Fritzel: Helmuth er en stolt infanterist i den tyske hær, men hans indre kriger fortæller, at han nok er blevet fejlplaceret. Tykpandede fæ, som blot gør, hvad den store krigsmaskine siger han skal gøre.

Ruben Zogelrach: Ruben er partimand og samtidig tysk infanterist. De fleste partifolk fra før krigen har dog fået udstukket bedre poster end denne. Det er svært at sætte en finger på, men der er noget voldsomt sympatisk ved Ruben, en helt ukendt følelse.

Tahilim Morgenstern: Jøde med uddannelse som ingeniør og med stor ekspertise indenfor geologi. Overflyttet fra en udryddelseslejr i Østeuropa. Heldigt der er en jøde på stedet, så går vagterne mere efter ham end alle andre.

Nikonar Evseev: Den store russer med den store krop. Nikonar er ekspert indenfor dynamit og er meget fingernem. Kroppen virker forkert på dette tænksome væsen. Heldigvis er tænksomhed ikke til noget.

Nikonar Evseev

Nikonar er opført som soldat i den sovjetiske hær, men er sendt til denne straflejr på grund af sin erfaring med minearbejde og hans store lyst til at komme væk fra de frygtelige krigsfangelejre, hvor de russiske soldater bliver dræbt, uden hensyntagen til Genevekonventionen.

Nikonar er født i 1918, og har derfor aldrig kendt til andet end kommunismen, faktisk aldrig været bevidst om andre styreformer end Stalin. Nikonar er ikke overbevist kommunist, men det er nu engang den måde Rusland er på, og man vil vel ikke tilbage til zartiden. Et stort muskuløst brød, som er skabt til militærarbejde og minearbejde, selvfølgelig mager pga. fødevarerne eller manglen på samme.

Med en typisk opvækst af arbejderforældre, var der ikke meget andet at gøre da krigen kom, end at trække i Moder Ruslands uniform. Inden krigen var Nikonar selv arbejder, han arbejdede nemlig i Uralbjergene som ekspert i mineeksplosioner.

Nikonar er en meget intelligent fyr, og hvis han havde haft de rigtige ambitioner, ville han have været officer nu. Nikonars lyster var dog i en helt anden retning, nemlig i praktisk anvendt matematisk fysik a.k.a. sprængstoffer.

Når engang krigen er ovre, kunne Nikonar godt finde på ikke at tage tilbage, selvom han er fange her i Tyskland, er han i det mindste sikker på mad hver dag, og en minearbejder som han burde kunne få arbejde der, hvor han allerede er.

Photo # 80-G-490446 Released POWs at Aomori, Japan, 29-30 Aug. '45

SPILTIPS:

- Selvom du forstår alt sagt på tysk, så vent gerne lidt med at udtale dig. Virk tænksom.
- Prøv at bygge bro mellem fanger og vagter.
- Udfør prompte ordre fra vagterne.

De andre

Gerhard Wessel: Den lille tyske infanterist, som tydeligvis ikke har fysikken til at være udstationeret andre steder end her. Gerhard besidder dog et utroligt humør, som altid er godt. Hvis bare alle vagter var som Gerhard, så ville der ikke være fangevold.

Helmuth Fritzel: Helmuth er en stolt infanterist i den tyske hær, men hans indre kriger fortæller, at han nok er blevet fejlplaceret. En stolt kriger som dig selv, blot ville skæbnen, at I var på hver sin side, han virker dog lidt langsom eller blot drømmende.

Ruben Zogelrach: Ruben er partimand og samtidig tysk infanterist. De fleste partifolk fra før krigen har dog fået udstukket bedre poster end denne. En led nazist, som er et bevis for Stalins udtalelser om tyskernes slavebinding af folk.

Tahilim Morgenstern: Jøde med uddannelse som ingeniør og med stor ekspertise indenfor geologi. Overflyttet fra en udryddelseslejr i Østeuropa. I har et ret godt samarbejde efterhånden, og når vagterne ikke er opmærksomme, diskuterer alle mulige ting for at føle jer normale.

Jürg Heertzen: Uddannet elektriker inden krigen, men kom ud i en form for kriminalitet efter krigens indtræden. En medfange ligemeget hvad de siger om hans slette karakter. De kalder jo også dig en bolshevik.

Spillernes forhistorie

Scenariet foregår på en unavngiven lokalitet et sted i Mellemeuropa, indenfor et stort militært område, hvor man har fundet en rig herkomst af forskellige metalmalme.

Selve minen ligger midt i et militært område på over 40 km2, her er tusinder af soldater og en stor mængde af militært maskinel, hvilket gør flugtforsøg nyttesløse.

Nede på det nederste niveau af minen, hvor også de tre fanger arbejder, er endnu ikke hugget pænt ud, så pladsen i disse nederste gange er heller ikke stor. De tre fanger har alle et speciale, som er meget nyttig indenfor minedrift. De er i gang med at gøre klar til endnu flere udvidelser, i forhold til det de tyske ingeniørere har forslået.

Tahilim – Undersøger sten, for at finde de bedste årer.

Jürg – Klargøring til lys, og andet elektrisk arbejde.

Nikonar – Klargøring til sprægning.

Alle – Boring af dynamithuler. Et tremandsarbejde, som fangerne bruger det meste af tiden på.

De sidste 4 måneder

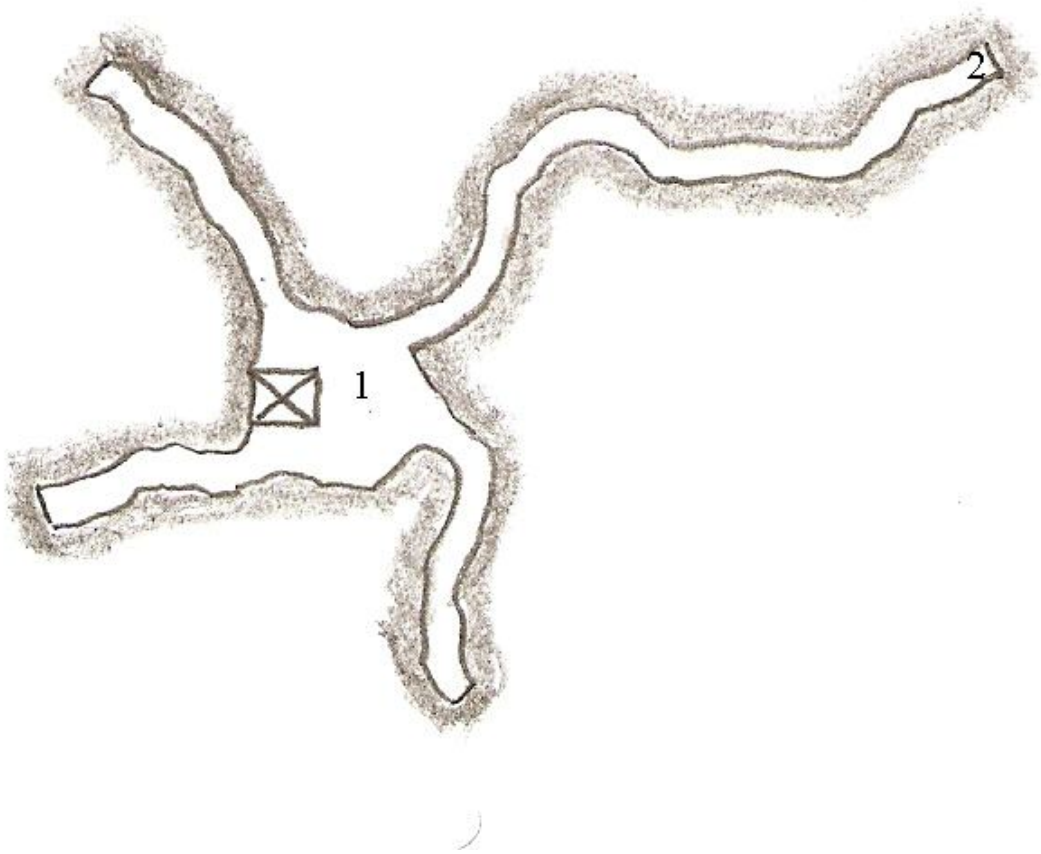
- 11. jul.: Tahilim ankommer til minen, som allerede er i fuld gang, men sendes ned i bunden, da der hurtigt skal udvides. Wessel og Ruben er vagter, sammen med Marko Müller.
- 28. jul.: Marko Müller erstatter Helmuth som vagt.
- 4. aug.: Jürg bliver overført til minen sammen med Nikonar.
- 12. aug.: Ruben viser sin magt overfor fangerne, da han tager Tahilim i at opbevare mad, ved at brække Tahilims kæbe med geværkolben.
- 13. aug.: Tahilim er tilbage på arbejde, og går rundt med kæben bundet ind i 2 måneder.
- 30. sep.: Fangerne er færdige med at udvide deres første niveau, og bevæger sig nedad.
- 7. okt.: Det nederste niveau er nået, og man gør klar til at udvide gangene.
- 8. nov.: En gruppe af minespecialister og udgravningseksperter ankommer til minen, og begynder deres arbejde på næstnederste niveau.
- 11. nov.: Vagterne vågner ved vækkeurets kimmen.

Kort & Bilag

Her følger de kort jeg har tegnet, og den skitse jeg har lavet af elevatorrammen. Alle spillerne kender jo selvfølgelig kort #1, da de jo arbejder dernede. Kort #2 kender de ikke, da der er sket store udvidelser siden de var på dette niveau.

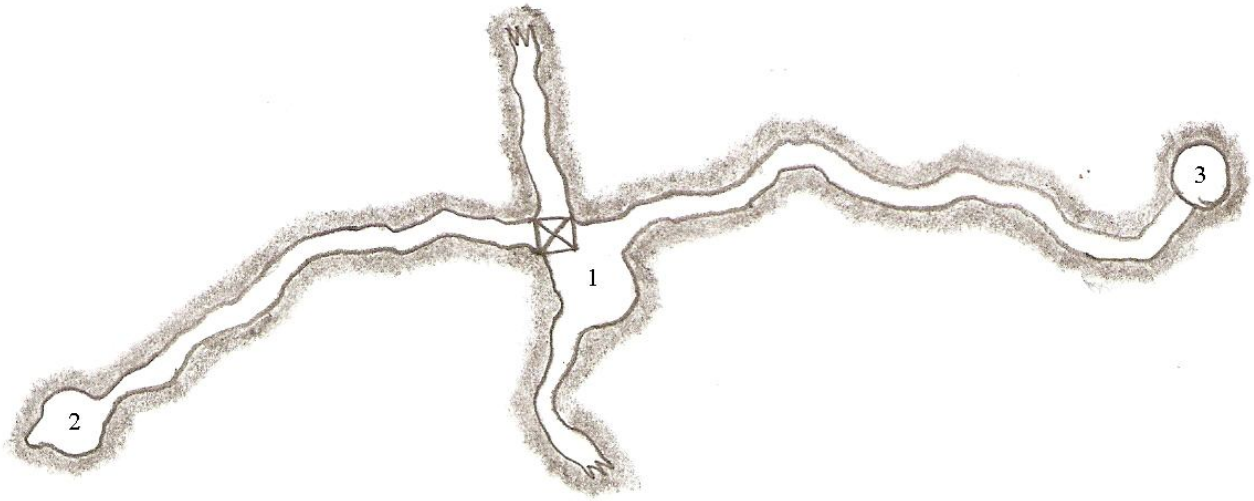
Det sidste kort er et tværsnit af minen, hvor de kan se nødudgangene. Dette kort skal Tahilim sådan set også have kendskab til, da jeg mener han har en idé om minens udfoldelse. Jeg syntes måske ligefrem du skal give ham kortet, men jeg vil lade det være helt op til dig. Man kan sige, at hvis de ikke kender til tværsnitskortet, så er der jo ingen mulighed for, at de tænker på nødudgangene.

Kort 1



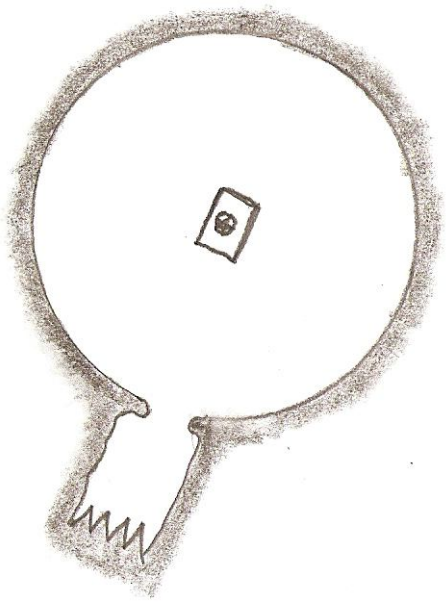
1 – Elevatorrummet
2 – Arbejdsområdet

Kort 2

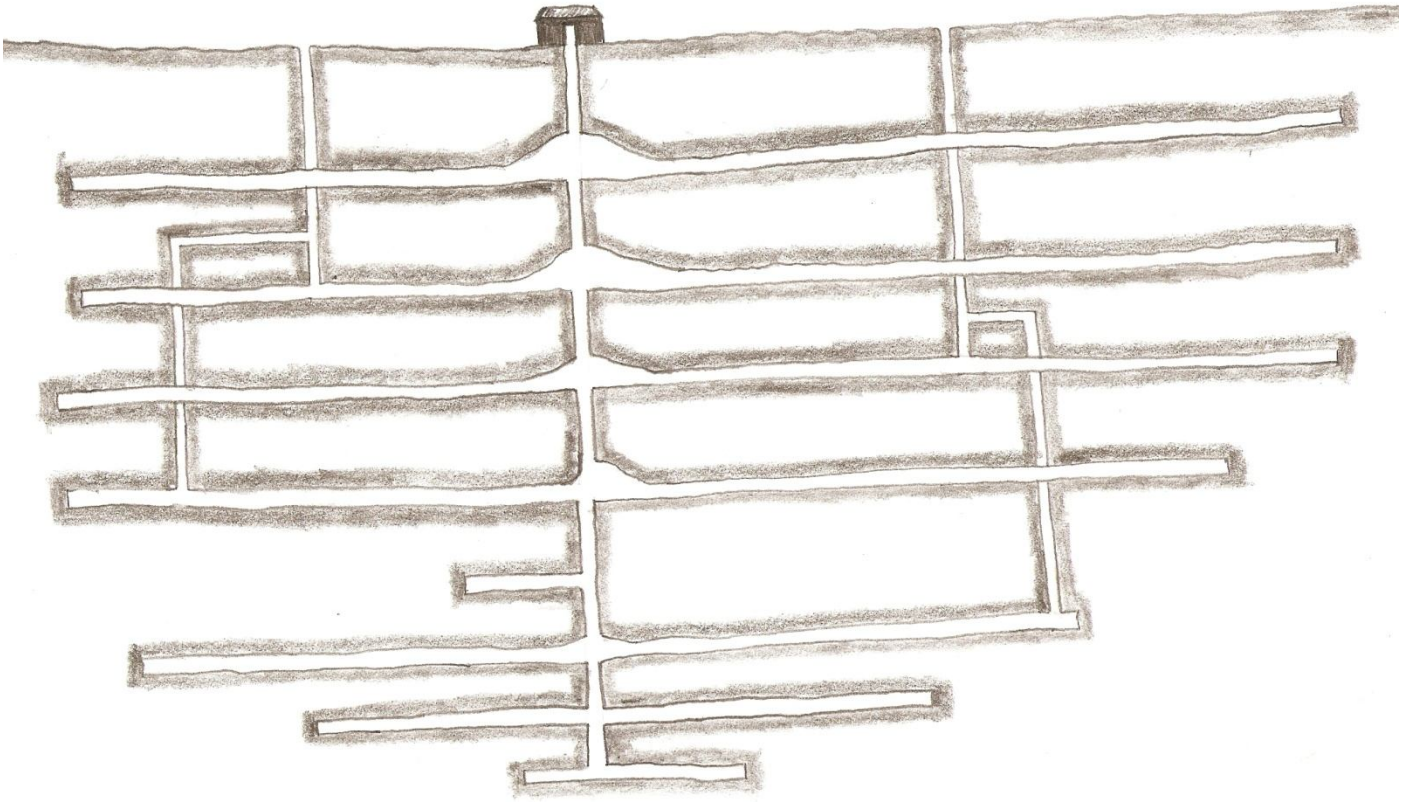
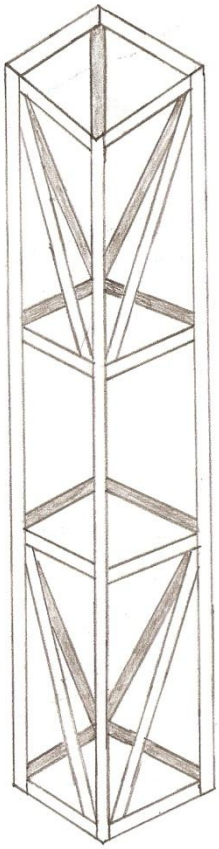


1 – Elevatorrummet
2 – Barrikaden
3 – SS udgravningen

SS Udgravningen



Tværsnit



Skitse af Elevatorrammen