



Sænk U-243

Scenarie til GURPS

Skrevet af
Per Fischer

Copyright BBOC 1992

Indholdsfortegnelse:

Plotsynopsis	side 0
Scenariet, i korte træk	side 0
Scenarie-teksten	side 1
Handouts	side 6
NPC - liste	side 7
PC - liste	side 8
Character-sheets	

Appendixes:

Oversigt over spiltest af scenariet

Dokumenter, kort og billeder af våben.

Plot-synopsis til Sænk U-243".

Det er foråret 1941. PC'erne involveres som modstandsfolk i en operation mod en tysk ubåd i Odense havn.

Operationen skaffer PC'erne både interessante dokumenter og farlige fjender. Blandt andet opsnappes det, at en meget værdifuld okkult bog, der efter sigende vil afgøre krigen i tysk favør, er på vej med tog gennem Jylland. Gruppens leder, NPCen Johannes Elgaard, ønsker af stærke personlige grunde at opsnappe bogen.

Som sagt så gjort. Ihvertfald tilvejebringes bogen, og Elgård stikker af med den for at tilslutte sig sin heksekult i omegnen af Frøbjerg Bavnehøj.

Nu er modstandsgruppen for alvor eftersøgt af tyskerne og politiet. De er på flugt.

Måske vil de, sideløbende med Gestapo, forsøge at finde frem til forræderen Elgaard, eller følge et mystisk spor i kode fra den tyske ubåd.

Via familien spores Elgaard til Frøbjerg, hvor han lever i skovene sammen med et antal skingrende skøre heksetilbedere.

Omtrent samtidig, måske før, er Gestapo kommet på sporet af bogen, og møder op på Bavnehøjen.

Hvis den hemmelige kode brydes, afslører den en adresse i Middelfart. Dette er imidlertid ren lokkemad fra tyskernes side, og på stedet venter en selvsikker Gestapo-officer og to vagter.

Hvis PC'erne undslipper, følger en intens meneskejagt tværs over Fyn og Sjælland. Et sted på Sjælland løber de ind i en menneskesmugler, der skaffer folk til Sverige for penge. Hvis de er heldige, kommer de til

Sverige.

Hvis ikke, så er løbet kørt. Efter en ubehagelig oplevelse som offer for et Gestapoforhør, henrettes tilfangetagende PC'ere nådesløst.

Scenariet, i korte træk.

Intro.

Independence til møde i Odense.
Ubåd i Odense havn, skarpt bevogtet.
Den medbringer tophemmelige dokumenter.

Sænk U-243.

Planlægning af aktionen.
Våben, uniformer?
Udførelse.

Streng geheim.

Gennemsyn af hemmelige på pirer.
Okkult bog på vej gennem Jylland.
Mystisk kodebrev m/koordinater.

9.30 fra Horsens.

Hold up eller som passagerer? Toget angribes.
Elgård forsvinder - med bogen.

Broen over det lille bælt.

Jagten på bogen.

Besøg hos familien.
Besøg hos eks-kæreste.
Frøbjerg Bavnehøj.

Den mystiske adresse.

Møde med Gestapo.
Tilfagetagelse eller flugt?

Undsluppet.

Ophold i lader, udhuse og gode folk.
Møde med menneskesmugler.
Båd til Sverige.

Fanget.

Forhør.
Henrettelse.

Intro.

I er alle medlem af den lille modstandsgruppe "Independence" i Odense. Der er endnu ikke organiseret et samarbejde mellem modstandsfolk landet over, så I arbejder på egen hånd. Indtil nu har I udgivet små blade og plakater med tegninger der gør grin med tyskerne. I har ikke kunnet lave sabotager, fordi I ingen våben har.

Lederen af Independence hedder Johannes Elgaard, og han har indkaldt jer til møde en onsdag aften i april måned 1941. Der er ankommet en tysk U-båd til Odense havn, måske for at blive repareret, men det forlyder at den er på vej til Tyskland med vigtige, tophemmelige dokumenter. Her er muligheden for at Independence endelig kommer i aktion. Johannes foreslår at gruppen hugger dokumenterne, afleverer dem til briterne, og om muligt sænker ubåden.

Odense havn.

Ubåden ligger ved en kaj for sig selv, skarpt bevogtet af fire tyske soldater. Det ser ikke ud til at mandskabet er ombord. Der er ikke meget lys om natten.

Våbendepotet i Odense.

Døren til bunkeren er låst med en kæde og hængelås. Låsen kan dirkes, eller kæden kan klippes over. Indenfor er der et lille il-delugtende rum af beton. Rummet indeholder en del kasser, bl.a. madrationer til overlevelse. Det indeholder dog også 3 kasser med det tyske rigsvåben på.

Den ene kasse indeholder forskellige granater. Det kræver et vellykket rul (militærviden el. lign.) for hver oplysning. Der er 50 håndgranater af typen "Steilhandgranate", med påskriften "VOR GEBRAUCH SPRENGKAPSEL EINSETZEN". Granaten kræver, når sprængsatsen er i, at bundhatten skrues af, der trækkes i snoren i skaftet, hvorefter eksplosionen sker 5 sek. ef

ter.

Så ligger der 10 granater af typen "Panzerwurfmine", hvilket er panserværnsgranater beregnet til at gennemtrænge kampvogne. "PW" er forsynet med lærredsfinner, og eksploderer i anslaget.

Så ligger der 100 små håndgranater, "Eiergranaten". Den øverste knap rives op, og granaten kastes. Desuden sprængsætter til alle granaterne.

Kasse nr. 2 indeholder miner, sprængstoffer og tændsnore. 5 stk. "Tellermine 35". "T35" fungerer enten ved at mere end 113 kg trykker på den, eller ved at blive løftet op. Meget kraftig! 5 stk. "Sprenghmine 44". "S44" er en snubletrådsmine der flyver op og eksploderer i bæltehøjde. 5 kg trotyl i 1 kg pakker og med tændsætter.

Kasse 3 indeholder håndskydevåben og ammunition. 10 stk. Mauser 98k geværer. 10 stk. Luger 9mm pistoler. 100 æsker med 50 Mauserpatroner. 100 æsker med 100 9mm patroner.

Efter kuppet.

Når tyskerne opdager plyndringen af våbendepotet, er de selvsagt vilde for at få fat i PC'erne. Alle der opfører sig det mindste mistænkeligt vil blive anråbt at tyske patruljer på gaderne i Odense. Bliver man taget med våben på sig, forhøres man, afslører måske sine kammerater, hvorefter man henrettes. Hvordan komme ind i ubåden?

Der er flere muligheder for at gøre dette, alle ganske farlige. Men lad det være sagt: det skal helst lykkes alligevel! Enten kan PC'erne slå vagterne ned, gå ned i ubåden, finde dokumenterne og lægge en sprængladning, altsam-

men inden det bliver opdaget. Den mere kreative version er, at klæde sig ud som tyske officerer og fast-talke sig ned i ubåden. Hvis man vælger det sidste, kræver det at PC'erne stjæler uniformer fra et renseri, syr dem selv(!) eller lign. Uanset hvad de finder på, så lad det gå rimelig godt.

Missionen.

Fire vagter spadserer frem og tilbage foran ubåden, og hvis de skal uskadeliggøres, skal det ske samtidigt - og stille. Heldigvis er det meget mørkt, så de kan nemt overraskes. Hvis der udløses skud(vagterne skyder så snart de kan), er det klart at det ikke kan vare længe inden forstærkninger kommer til. Derfor er Elgaard med. Han vil under alle omstændigheder styrte ind i ubåden for at skaffe dokumenterne, med eller uden PC'ere. I sådan en situation vil det tage for lang tid at lægge dynamit til rette, så et par panserværnsgranater kan måske bruges.

Ankommer PC'erne uniformeret, så lad dem rulle for Fast-talk, oratory el.lign. efterfulgt af et tyskrul. Kikser et af slagene, er der kun kamp tilbage.

Ombord på U-243.

Der er ingen af PC'erne der har været ombord på en ubåd før, så det er ret vanskeligt at orientere sig. Brug diverse rul når noget skal løses: tænde lys, finde rundt mv. Der er særdeles trangt i sådan et fartøj, og jo længere de opholder sig dernede, jo mere klaustrofobisk er oplevelsen. Lad dem på et kritisk tidspunkt slå et SAN-rul/-Fright-check, og lad dem der kikser få en ubændig trang til at komme ud igen, lige meget hvad.

Bag ved døren med påskriften "Kapitän", er der et lille rum med en seng og et skab. Øverst i skabet ligger to vandtætte forseglede rør med hhv. et og to dokumenter, se HANDOUT 1,2,3.

Er der behov for lidt ekstra krydderi, kan man jo altid lade

PC'erne finde en halvsovende tysker i undertøj, der kaster sig efter sit våben.

Efter de har erhvervet sig kufferten, bør de forsøge at sænke ubåden, ellers skal Johs. nok gøre dem opmærksomme på det. Flere af våbnene fra depotet kan bruges, men lad de PC'ere der prøver, kaste lidt terninger for om alt går som det skal. Eneste krav er, at evt. uheld ikke må koste nogen fra gruppen livet.

Streng Geheim.

Johs. foreslår at de deler sig, og mødes en time senere i gruppens hovedkvarter, og at han selv tager kufferten. Skulle der være protester lader han dog gerne en anden tage den, det er vigtigt at spillerne får tiltro til deres leder.

Tilbage i hovedkvarteret kan kufferten åbnes og nede i den ligger som sagt HANDOUT 1, 2 og 3, hvoraf HANDOUT 2 og 3 gerne skulle give spillerne lidt hovedbrud. Hemmeligheden er at koordinaterne i H.3 henviser til H.2 på følgende måde: F.eks betyder (42,4): linie 4, anslag 42. Når (hvis) spillerne først har fattet ideen, må de majsommelig sidde og tælle bogstaver med mulighed for at lave fejl! Budskabet er en adresse: Sejlgade 95, Middelfart.

Herefter er det op til gruppen at lægge en plan for deres fremtidige karriere som modstandsfolk.

Toget med bogen vil være på vej gennem Jylland om to dage, så der er lidt tid til at komme derover. Har de i mellemtiden fået adressen i Middelfart, vil Johs., der er mere end vild for at få fat i bogen, prøve at overtale gruppen til at vente til efter togangrebet og så kikke ind i Middelfart på tilbagevejen til Fyn.

Broen Over det Lille Bælt.

For at komme til Jylland må man nødvendigvis krydse Lillebæltsbroen (og igen for at komme tilba-

ge). Gør endelig dette klart for spillerne, da det ikke er muligt at svømme over. Dummer de sig meget på vej til Jylland, vil de få store problemer den anden vej. Derfor er den oplagte taktik: vær diskret! Flg. er nogle muligheder:

- på cykel som "normale" danskere.
- i lånt eller stjålet bil.
- gående ved højlys dag.
- snige sig over om natten.
- med ambulance fra sindssygehospital.
- som uniformerede tyske soldater/officerer.

9.30 fra Horsens.

Toget fra Horsens er ikke et specialtog, og hvis PC'erne ringer til DSB, går der ganske rigtigt et tog fra Horsens 9.30, og man skal være mere end god til bluff hvis man skal have bekræftet at der er tyskere ombord og i hvilken vogn. Men fakta er at damen i telefonen ved det!

Togstammen består af damplokomotiv, brændselsvogn, lukket bagagevogn, passagervogn med tyske tropper, passagervogn i luksusklassen med to tyske officerer og fem soldater, passagervogn med tyske tropper, passagervogn 1. klasse, passagervogn 2. klasse, passagervogn 2. klasse.

Toget stopper i Vejle, Fredericia, Kolding, Lunderskov, Vojens, Rødekro, Tinglev og Padborg.

Spillerne kan få meget tid til at gå med at diskutere hvorledes overfaldet bedst gennemføres. Måske vil de føle sig bedre end de egentlig er, alt er jo faktisk næsten gået som smurt. Men det er ikke nemt at overfalde et velbevogtet tog med soldater ombord. Under alle omstændigheder bør gruppen nå så langt at de får fat i kufferten med bogen, og at Johs. får den med sig. Invertfald er "indholdet" i vognene som følger:

1. Lokomotiv med fører og fyrbøder.
2. Brændselsvogn.
3. Låst bagagevogn af træ. Indehol-

der såmænd bagage

4. Tysk storrumvogn med 25 tyske menige soldater bevæbnet med Mausere. I hver ende af vognen er der en dør med vindue i.
5. Luksus opholdsvogn. Her sidder Franz Westhuben med en sort attachékuffert lænket til venstre hånd. Desuden er der fem SS-soldater, to i hver ende af vognen og en ved siden af Westhuben. Alle er bevæbnet med Luger-pistoler.
6. Som vogn 4.
7. Dansk 1.klasses kupévogn med velhavende passagerer.
- 8 og 9. Danske 2.klasses kupévogne med alm. passagerer.

Kufferten indeholder en eneste ting, nemlig en tyk, sort bog i læderbind. Se HANDOUT 4. Bogen er skrevet af en hamrende gal tjekkisk kunstner fra Wien. Den er yderst svær at læse, selv for indfødte tyskere (Kupka skrev bogen på tysk, et sprog han kun middelmådigt beherskede.), og for en dansker nærmest uforståelig. Skulle man alligevel få noget ud af den, indeholder den følgende interessante detaljer:

- vegetarisme, nøgegymnastik og meditation gør mennesket i stand til at kommunikere med kræfter på højere planer.
- hvis man tapper nektar af en bestemt blomst, Herberius Diabolium, på en Sct. Hans aften - i regnvej og ved fuldmåne - gør denne væske én i stand til at ændre tidernes gang.

Denne specielle bog er Johs. Elgaard særdeles interesseret i, idet han er indviet i en hemmelig fynsk heksekult der har det formål at - ændre tidernes gang! Heksekulten har placeret Johs. i modstandsbevægelsen med det formål at opsnappe interessante okkulte objekter på vej til den tyske fører.

Så snart det overhovedet er muligt, vil Johs. stikke af med bogen for at støde til heksekulten ved Frøbjerg Bavnehøj. Han vil isolere sig med en eller flere PC'ere og om nødvendigt bruge vold.

Jagten på bogen.

Efter overfaldet på toget er PC'erne nærmest frløse i Danmark. Der vil være tyske efterretnings-officerer, danske spioner og lign. overalt. Her må paranoiaen gerne indfinde sig for alvor. Der er ingen vej tilbage, uanset om tyske eller danske myndigheder får fat i dem er de dødsens.

Her er det op til spillelederen at bedømme hvor mange PC'ere der slipper til Fyn. Det er her muligt at "belønne" kreative spillere der tænker sig om, samt lade mere usmarte indfald gå deres gang. Husk på, at hvis enkelte medlemmer af gruppen snappes i Jylland vil de med stor sikkerhed afsløre hvor de andre befinder sig.

Da PC'erne formodentlig har delt sig (klogt træk) gives her to alternativer til hvordan de vil blive modtaget hvis de forsøger at få hjælp eller overnatte indendørs: Kristoffer Skiødt's landsbykro.

Kroværten har kontaktet i modstandsbevægelsen, specielt når det gælder menneskesmugling ud af landet, idet han ligger inde med navnet på Jørgen "Jack" på Sjælland. Han kan også hurtigt skaffe lægehjælp i form af Dr. Hansen.

Hr. Bergs herberg.

Hr. Berg er parat til at gøre alt for at redde sit eget skind. Han vil give evt. PC'ere et værelse og derefter angive dem til tyskerne. Herberget er beskidt og lurvet.

Herfra er det op til de enkelte spillere at beslutte om de vil skynde sig direkte til Sverige (se afsnittet "Undsluppet") eller over Middelfartadressen (se afsnittet "Den mystiske adresse"). Resten af dette afsnit beskæftiger sig med eftersøgningen af Johs.

Johs. er på flugt til Frøbjerg Bavnehøj, og det eneste PC'erne egentlig ved om ham er, at han bor i en lejlighed i Odense (Independences mødested) og at hans forældre vist nok bor i Tarup, en

forstad til Odense.

Gestapo har været på besøg i lejligheden efter aktionerne i Odense. De har gennemrodet lejligheden totalt, forsegleet døren og sat lejligheden under observation. Enhver der nærmer sig lejligheden vil komme i alvorlige problemer. I fald af tilfængentagelse, se afsnittet "Fanget".

Hvis PC'erne først har været i lejligheden, så har Gestapo også "besøgt" Johs.' forældre, og medbragt dem til afhøring. Hvis ikke, kan Kaj og Hilda Elgaard ikke fortælle meget, de har ikke set Johs. i lang tid, og frygter at han har rodet sig ud i et eller andet. Måske er han ligefrem begyndt at se noget til den skrækelige Kitty igen. Spillerne kan få hendes adresse af Johs.' forældre.

Kitty Nielsen er virkelig skrækelig. Hun kan fortælle at Johs. ikke har været hendes kæreste siden dengang han begyndte at interessere sig for meditation og natlige ritualer. Desuden så han mere og mere til en gruppe mennesker der boede i det fri for foden af Frøbjerg Bavnehøj.

Om alt går vel, så vil spillerne måske eftersøge Johs. helt til Frøbjerg, især hvis han har dræbt eller såret en af dem. Desværre er Gestapo ligeså opsat på at finde ham (og bogen), og de følger præcis samme mønster: Johs.' lejlighed - Johs.' forældre - Kitty Nielsen - og til sidst Bavnehøjen.

Af hensyn til det dramatiske bør tyskerne indfinde sig på Frøbjerg Bavnehøj samtidig med PC'erne og forvirre billedet så meget at vore "helte" kan nå at slippe væk helskindet. De tyske soldater vil stort set skyde alt hvad der bevæger sig, når de har fået hvad de er kommet efter.

Frøbjerg Bavnehøj.

Bavnehøjen er en 131 meter høj græsklædt bakke beliggende i landlige omgivelser ca. 20 km. syd-vest for Odense.

Forneden af bakken ligger en

primitiv lejr bestående af skurvogne, gamle togvogne, primitive telte og boliger af naturmaterialer. Her har en fynsk heksekult taget ophold hvor de lever i pagt med naturen, og venter på sommersolhvervets komme. I lejren lever henved 40 halvskøre folk i alle aldre, herunder altså Johs. Elgaard. Lad f.eks. PC'erne observere Johs. siddende sammen med et par andre kultister omkring et bål. Og lad så tyskerne slå til med militærisk præcision netop som de er ved at nå deres mål.

Howdan angrebet iscenesættes afhænger meget af spillelederen og af omstændighederne, så hvorvidt de får fat i den - ubetydelige - bog eller ej, det er op til dig!

Lad under alle omstændigheder mindst én PC undslippe...

Den mystiske adresse.

Sejlgade 95 har før været tilholdssted for modstandsfolk. Nu bruger Gestapo det som hovedkvarter på nordvestfyn.

Gaden er en typisk bygade i en dansk købstad: små sammenbyggede huse med førstesal hele gaden igennem.

Gennem vinduet vil man kunne se en ganske "normal" stue, som Gestapo har opretholdt for facadens skyld. Det er ikke muligt at komme om i den lille baghave undtagen gennem huset (eller over taget?). På første sal har Gestapo kontorer og et tomt forhørslokale. Her oppe residerer en overordnet officer, Eberhardt Verstandschmaltz, og 3 civilklædte Gestapo-folk. Alle 4 er kyniske mordere og ganske farlige.

Det kan blive slutningen på eventyret at komme uforvaret til denne adresse, men hvem ved?

Undsluppet.

PC'erne vil på deres flugt gennem Danmark være nødsaget til at kontakte almindelige danske borgere, eller måske en præst ved en kirke osv. De færreste af disse mennesker vil lukke dem ind (deres påklædning og situationen idet hele taget) men dog give dem lidt mad,

nogle vil smække døren for næsen af dem og andre igen byde dem indenfor.

Såfremt det ikke har været muligt tidligere i scenariet, så lad en tilfældig person videregive navn og adresse på Jørgen "Jack" i Helsingør, og lad i det hele taget gruppen slippe let dertil over Sjælland. På dette tidspunkt er de værste farer overstået.

Jørgen "Jack" vil hurtigt selv kontakte PC'erne, f.eks. i en kirke, en kro, bar eller lignende. Betalingen for transporten er i og for sig underordnet, men lad bare spillerne gå det igennem hvis stemningen er til det. Alt kan bruges: våben, spiritus, kontanter, tobaksvarer o.lign.

Fanget.

Forhåbentlig undgår PC'erne denne tunge - og smertefulde - skæbne. Tyskerne er meget effektive og grundige på dette punkt.

Evt. tortur foregår med forhåndenværende midler. Brug din fantasi som spilleleder.

Henrettelser sker helt enkelt med nakkeskud og bør være konsekvensen af tilfængtagelse i de fleste tilfælde.

HANDOUT 1.

Streng geheim.
Vigtig bog til Der Führers okkulte samling...
...sendes med tog fra Horsens...
...sikkert eskorteret...til kontakt Hamburg...
...den 25.april...afgang kl.9.30...
...Der Führer har meget ønsket denne bog...
...kan afslutte krigen hurtigt...
Heil Hitler

HANDOUT 2.

JJLWSJISODR90RT+892354+n2 498ksdhwefuhe9453428fywefwf
4w892q4thgwhhasaqåpåwkwfwar434t853awekfkffpf923irwekrpei42
mrvnbngwerpwergrmj590jgjrjras<nfuwfwwei4åkfkgkwpaoiri4tj34jfl
orkgmsamfgka4wogmgmk-gsrgjkmwoMwgszkælskokfgkgwjijjgiwjrg
jfnvksdfnvrejlavnwriovgnwrigærijjihæghæqigehæoeajæiogjkk

HANDOUT 3.

(9,1)(10,3)(1,5)(14,5)(4,4)(14,2)(36,1)(36,2)(4,2)(32,2)
(31,4)(31,5)(7,5)(36,1)(50,2)(57,3)(57,1)(7,4)(11,3)(8,2)

HANDOUT 4.

"Unter dem Siegel der Verschwiegenheit" von Frantisek
Kupka. 1904.

NPC - liste.

(Personerne er til brug efter spillelederens forgodtbefindende)

Johannes Elgaard, leder af modstandsgruppen "Independence".

Menige tyske soldater.

Franz Westhuben, tysk officer.

Eberhard Verstandscmalz, Gestapo-officer.

Kaj og Hilda Elgaard, forældre til Johannes.

Kitty Nielsen, Johannes' eks-kæreste.

Gestapo-folk.

Jørgen "Jack" Klemholdt, prof. menneskesmugler.

Ole Gert Geertsen, havnearbejder.

Gert Ole Geertsen, søn af Ole Gert.

Hr. Berg, slesk herbergsindehaver i Sønderjylland.

Dr. Hansen, læge.

Kristoffer Skiødt, hotelvært med forbindelser til modstandsbev.

PC - liste.

Frank Hemmenholm, 19 år: Tegner. Frank leverer alle tegninger til gruppens blade og plakater, og han drømmer om at komme på kunstakademiet, hvis ikke det var for den forbandede krig. Han hader alt hvad der er tysk, og har svært ved at styre sig når han ser en tysk soldat. Frank er hemmeligt forelsket i Katrine, men tør ikke sige det direkte til hende. Han holder sig dog altid i nærheden af hende.
Citat: "Deutschland über alles, min bare røv!"

Katrine Broderskov, 23 år: Sygeplejerske på Odense Sygehus. Katrine sluttede sig til modstandsbevægelsen, da hendes far blev taget af tyskerne. Katrine er den atletiske type, den friske pige. Hun har hørt rygter om at der ligger et lille tysk våbendepot i en bunker et sted i Odense. Katrine kender stedet, så hvorfor ikke...?
Citat: "Gør det ondt når jeg stikker her?"

Kurt Karlsen, 25 år: Havnearbejder på Odense havn. Dvs. han er holdt op med at arbejde så længe det skal være for tyskerne. Kurt kender havnen som sin egen bukselomme, og vil bare have tyskerne smidt hjem så han kan komme i arbejde igen. Kurt er gift med Karen, der helst så at han holdt sig ude af kampen mod tyskerne. Stor, stærk og meget godtroende.
Citat: "Ja, det ve' jø da gerne tro!"

Henrik Wilhelmsen, 21 år: Arbejdsløs lagerarbejder, med hang til spiritus og damer. Henrik synes selv han er Danmarks sjoveste modstandsmand, altid med en "kvik" bemærkning på læben. Forulemper konstant personer af det modsatte køn, som regel uden succes.
Citat: "Har, har, har, hvad så med den om tyskeren og russeren, har, har, har!"

Ellen Jepsen, 22 år: I lære som syerske i Odense. Krigen har medført en mangelsituation der har igen har medført at de underligste ting tages i brug når der skal sys tøj o.lign. Ellen syede således en komplet brudekjole med slør af en nedfalden engelsk faldskærm. Gardiner, sengetøj, tæpper, alt kan bruges.
Citat: "Nu er det vel ikke farligt, vel? Vel?"

Herman Ipsen, 35 år: Typograf, arbejdsløs. Kommunist og mangeårigt medlem af DKP. Anser ikke-angrebspagten mellem Sovjet og Tyskland som en genistreg af Stalin. Herman har en gammel trykpresse, der bruges til at udgive Independences blade og løbesedler. Desuden har han en omfattende samling af falske identitetspapirer. Han er også MEGET tro mod arbejderklassen, der naturligvis alle er kommunister(!). Og hvis de ikke er det, så må de være regeringsagenter!!
Citat: "Det siger sig selv, at så'n hænger tingene sammen, ja!"

GURPS
CHARACTER SHEET

Name KATRINE BRODESKOV Player _____ Date Created _____ Sequence _____
 Appearance _____ Unspent Points _____ Point Total _____

Pt. Cost	ST 10	FATIGUE	SKILLS Pt. Cost Level FIRST AID 13 PHYSICIAN 12 DIAGNOSIS 10 JUMPING 13 RUNNING 14 THROWING 13 BICYCLING 13 LATIN 11 SPEAK GERMAN 13 SPEAK ENGLISH 11 JUI JUI-TSU 14 SURGERY 11 HANDGUN 15
	DX 13	DAMAGE Thrust: 1D-2 Swing: 1D Kick: 1D-2	
	IQ 11		
	HT 12	HITS TAKEN	
	Mvmt	BASIC SPEED MOVE (HT+DX)/4 Round off	
	SWIM	6.25 6	
	ENCUMBRANCE	MOVE	
	None (0) = 2xST Light (1) = 4xST Med (2) = 6xST Hvy (3) = 12xST X-hvy (4) = 20xST	BODY PROTECTION Head Body Arms Legs Hands Feet ALL	
	ACTIVE DEFENSES	OTHER PD OTHER DR	
	DODGE 6 = Move	PARRY	BLOCK
	ADVANTAGES, DISADVANTAGES AND QUIRKS		
Pt. Cost	15 DANGER SENSE 10 COMMON SENSE -10 IMPULSIVENESS -15 SENSE OF DUTY: HELP ALL WOUNDED -10 HARD OF HEARING		
	SUMMARY Point Total		
	Attributes _____		
	Advantages _____		
	Disadvantages _____		
	Quirks _____		
	Skills _____		
	TOTAL _____		

GURPS
CHARACTER SHEET

Name FRANK HEMMENHOLM Player _____ Date Created _____ Sequence _____
 Appearance _____ Unspent Points _____ Point Total 100

Pt. Cost	ST 10	FATIGUE	SKILLS Pt. Cost Level ARTIST 12 CALLIGRAPHY 6 DIPLOMACY 18 FORGERY 14 SPEAK GERMAN 17 SPEAK ENGLISH 14 KNIFE 11 HANDGUN 13 RIFLE 13
	DX 11	DAMAGE Thrust: 1D-2 Swing: 1D Kick: 1D-2	
	IQ 14		
	HT 10	HITS TAKEN	
	Mvmt	BASIC SPEED MOVE (HT+DX)/4 Round off	
	SWIM	5.25 5	
	ENCUMBRANCE	MOVE	
	None (0) = 2xST Light (1) = 4xST Med (2) = 6xST Hvy (3) = 12xST X-hvy (4) = 20xST	BODY PROTECTION Head Body Arms Legs Hands Feet ALL	
	ACTIVE DEFENSES	OTHER PD OTHER DR	
	DODGE 5 = Move	PARRY	BLOCK
	ADVANTAGES, DISADVANTAGES AND QUIRKS		
Pt. Cost	30 EIDETIC MEMORY -5 SKINNY -10 BAD TEMPER V. GERMANS -10 JEALOUSY		
	SUMMARY Point Total		
	Attributes _____		
	Advantages _____		
	Disadvantages _____		
	Quirks _____		
	Skills _____		
	TOTAL _____		

GURPS
CHARACTER SHEET

Name KURT KARLSEN Player _____ Date Created _____ Sequence _____
 Appearance _____ Unspent Points _____ Point Total _____

Pt. Cost	ST 13	FATIGUE	
	DX 11	DAMAGE Thrust: 1D Swing: 2D-1 Kick: 1D+1	
	IQ 10		
	HT 11	HITS TAKEN	
	Mvmt	BASIC SPEED (HT+DX)/4	MOVE Round off
	SWIM	5.5	5
	ENCUMBRANCE		MOVE
	None (0) = 2xST _____ Light (1) = 4xST _____ Med (2) = 6xST _____ Hvy (3) = 12xST _____ X-hvy (4) = 20xST _____		
	BODY PROTECTION Head Body Arms Legs Hands Feet ALL		
	PD		
	DR		
	ACTIVE DEFENSES		OTHER DR
	DODGE	PARRY	BLOCK
	5		
	Shield: _____		(TOUGHNESS) 2

Pt. Cost

25

10

-10

-10

-10

ADVANTAGES, DISADVANTAGES AND QUIRKS

TOUGHNESS

HIGH PAIN THRESHOLD

GULLIBILITY

HONESTY

OVERCONFIDENT

SKILLS Pt. Cost Level

MECHANIC/

GASOLINE ENGINE 10

ENGINEER/

VEHICLES 12

FISHING 9

CLIMBING 12

BRANLING 10

DEMOLITION 6

DRIVE TRUCK 9

DRIVE MOTORCYCLE 12

AREA KNOWLEDGE/

ODENSE HARBOUR 13

RIFLE 9

SPEAK GERMAN 9

SPEAK ENGLISH 10

SUMMARY Point Total

Attributes _____

Advantages _____

Disadvantages _____

Quirks _____

Skills _____

TOTAL _____

GURPS
CHARACTER SHEET

Name ELLEN JEPSEN Player _____ Date Created _____ Sequence _____
 Appearance _____ Unspent Points _____ Point Total _____

Pt. Cost	ST 9	FATIGUE	
	DX 15	DAMAGE Thrust: 1D-2 Swing: 1D-1 Kick: 1D-2	
	IQ 10		
	HT 10	HITS TAKEN	
	Mvmt	BASIC SPEED (HT+DX)/4	MOVE Round off
	SWIM	6.25	6
	ENCUMBRANCE		MOVE
	None (0) = 2xST _____ Light (1) = 4xST _____ Med (2) = 6xST _____ Hvy (3) = 12xST _____ X-hvy (4) = 20xST _____		
	BODY PROTECTION Head Body Arms Legs Hands Feet ALL		
	PD		
	DR		
	ACTIVE DEFENSES		OTHER DR
	DODGE	PARRY	BLOCK
	Shield: _____		

Pt. Cost

15

15

-10

-16

ADVANTAGES, DISADVANTAGES AND QUIRKS

INTUITION

BEATIFUL

COWARDICE

WEAK WILL LEVEL 2

SKILLS Pt. Cost Level

SEWING 15

DESIGN 16

BICYCLING 18

ACROBATICS 10

ESCAPE 16

DETECT LIES 10

SAVOIR-FAIRE 10

SLEIGHT OF HAND 15

STEALTH 11

RUNNING 13

LIP READING 9

SUMMARY Point Total

Attributes _____

Advantages _____

Disadvantages _____

Quirks _____

Skills _____

TOTAL _____

GURPS
CHARACTER SHEET

Name HENRIK WILHEMSEN Player _____ Date Created _____ Sequence _____
 Appearance _____ Unspent Points _____ Point Total _____

Pt. Cost **ST** 13 **FATIGUE**
DX 10 **DAMAGE**
 Thrust: 1D
 Swing: 2D-1
 Kick: 1D-2
IQ 10
HT 13 **HITS TAKEN**
Mvmt **BASIC SPEED** **MOVE**
 (HT+DX)/4 Round off
 SWIM 5.75 5

SKILLS Pt. Cost Level
ELECTRONICS 10
ENGINEER/ELECTRONIC WORK 9
ELECTRONIC OPERATION/COMMUNICATION 12
MATHEMATICS 10
GAMBLING 10
CAROUSING 7
STREETWISE/BAR 13
DRIVE CAR 11
HANDGUN 12
DEMOLITION 15

ENCUMBRANCE **MOVE**
 None (0) = 2xST _____
 Light (1) = 4xST _____
 Med (2) = 6xST _____
 Hvy (3) = 12xST _____
 X-hvy (4) = 20xST _____
ACTIVE DEFENSES
DODGE **PARRY** **BLOCK**
 5 _____
 = Move Weapon/2 Shield/2

BODY PROTECTION
 Head Body Arms Legs Hands Feet ALL
 PD _____
 DR _____

Pt. Cost **ADVANTAGES, DISADVANTAGES AND QUIRKS**
 30 **LUCK**
 -15 **ALCOHOLISM**
 -15 **COMBAT PARALYSIS**
 -15 **LECHEROUSNESS**

SUMMARY Point Total
 Attributes _____
 Advantages _____
 Disadvantages _____
 Quirks _____
 Skills _____
TOTAL

GURPS
CHARACTER SHEET

Name HERMAN IPSEN Player _____ Date Created _____ Sequence _____
 Appearance _____ Unspent Points _____ Point Total _____

Pt. Cost **ST** 12 **FATIGUE**
DX 12 **DAMAGE**
 Thrust: 1D-1
 Swing: 1D+2
 Kick: 1D-1
IQ 10
HT 12 **HITS TAKEN**
Mvmt **BASIC SPEED** **MOVE**
 (HT+DX)/4 Round off
 SWIM 6 6

SKILLS Pt. Cost Level
FORGERY 12
HANDGUN 12
RIFLE 12
KNIFE 14
BRANLING 13
DRIVE CAR 11
PRINTING 12
ORGANIZE 8
DIPLOMACY 8
POLITICS 10
PUBLIC SPEAKING 7
HISTORY 10
SINGING 10

ENCUMBRANCE **MOVE**
 None (0) = 2xST _____
 Light (1) = 4xST _____
 Med (2) = 6xST _____
 Hvy (3) = 12xST _____
 X-hvy (4) = 20xST _____
ACTIVE DEFENSES
DODGE **PARRY** **BLOCK**
 6 _____
 = Move Weapon/2 Shield/2

BODY PROTECTION
 Head Body Arms Legs Hands Feet ALL
 PD _____
 DR _____

Pt. Cost **ADVANTAGES, DISADVANTAGES AND QUIRKS**
 12 **STRONG WILL +3**
 15 **PATRON/COMMUNIST PARTY**
 -10 **DELUSION/EVERY NON-COMMUNIST POSSIBLE GOVERNMENT AGENT**
 -10 **SENSE OF DUTY/ALL POOR PEOPLE & WORKERS**

SUMMARY Point Total
 Attributes _____
 Advantages _____
 Disadvantages _____
 Quirks _____
 Skills _____
TOTAL

Spiltest, sommeren 1992 (4 spiller + GM).

Gruppen beslutter at opsøge våbendepotet, finder det og får febrilsk fat i 3 Lugere + ammo, 10 "Eiergranaten", 5 stavgranater + sprængsætser og 2 pansergranater.

Kurt opsøger en gammel kammerat på havnen (Ole Gert Geertsen) og finder ud af at der kun er få vagter.

Hjemme i Johs. opgang overmandes en tysk soldat (der dræbes i Franks blodrus). Uniformen tages og liget gemmes i kulkælderen.

Aktionen mod ubåden forløber relativt glat med få kampe, papirerne tilvejebringes og ubåden beskadiges betragteligt.

Herefter følger en meget lang diskussion om hvordan aktionen mod toget skal foregå, samt hvordan man i det hele taget skal komme til Horsens. Frank har tilfældigvis en mormor i Horsens, så gruppen beslutter at tage toget(!).

Togturen til Horsens går planmæssigt, dog bliver ID-papirer undersøgt inden broen, Alt i orden.

Frank og Ellen overnatter hos mormor mens resten må tilbringe natten i en nærliggende kirke. På dette tidspunkt bryder gruppen koden efter hårdt hjernearbejde.

Plan for togoverfald: alle stiger ombord i Horsens i bagerste vogn. Kort efter Lunderskov begiver alle sig op på togets tag og kravler frem til luksusvognen. Kurt frakobler de bagerste vogne. Få minutter efter frakobles luksusvognen og angribes med to håndgranater. Gruppens medlemmer må herefter klare sig selv, og alle mødes snarest muligt i Middelfart.

Det går næsten som smurt. Katrine mister førligheden på højre hånd, Frank såres hårdt i benet og mister bevidstheden. Johs. forsvinder i forvirringen medbringende kufferten.

Kurt slæber Frank til en lille nærliggende by, hvor en lokal krovært skaffer lægehjælp og transport til Fyn.

Katrine og Ellen tager turen til Haderslev hvor de bliver angivet af en slesk herbergsindehaver. Ellen stikker af på må og få, mens Katrine mister besindelsen og myrder værten med koldt blod.

Katrine vågner med liget af værten mellem hænderne og rystes af sin ugerning. Ellen finder, efter at have tilbragt natten i det fri, tilbage til herberget. De stikker begge af på cykel til kysten, hvor et par fiskerhuse plyndres for madrester. Derefter ror(!) de to kvinder mod Fyn.

I mellemtiden nærmer Kurt og den sårede Frank sig Middelfart. De bliver ynkeligt taget til fange på adressen, forhøres og afslører hvad de ved. Da de køres bort dræber de begge deres vogtere vha. en hasaderet plan.

Kurt og Frank fortsætter til Assens, hvor de lader sig pleje på Assens sygehus.

Katrine og Ellen kæmper en håbløs kamp mod sult og kulde. De besvimer begge af udmattelse og robåden driver omkring.

Nærmest ufatteligt heldigt strander de lidt nord for Assens, kæmper sig vej til sygehuset hvor de møder - Kurt og Frank!!

Herefter har gruppen fået nok af Johs., tyskere, Gestapo og modstandskamp. De får hjælp af den lokale præst, der kører dem til Kerteminde. Herfra sejles de over til Røsnæs på Sjælland.

Via Roskilde nås Helsingør, hvor gruppen møder Jørgen "Jack", der skaffer dem alle til Sverige.

Spiltesten foregik i dagene 13., 14 og 16. juli 1992. Samlet effektiv spilletid ca. 7 timer.

pen mot England, den har utelukkende det Maal at forhindre at Skandinavien blir Slagmark for de engelske Krigsudvidelser.

Af denne Grund har stærke tyske Militærkræfter siden idag maa sættes til Besiddelse af de vigtigste militære Objekter i Danmark og Norge. Over disse Forholdsregler træffes der for Tiden Overenskomster mellem den tyske Rigsregjering og den Kongelige Danske Regjering. Disse Overenskomster skal sikre Kongeriget bestaar videre, at Hæren og Flaaten opretholdes, at Det Danske Folks Frihed agtes og at dette Lands fremtidige Uafhængighed fuldt ut sikres.

Indtil disse Forhandlinger er afsluttet, maa der ventes at Hæren og Flaaten har Forstaaelse for dette, ligeledes at Folket og alle kommunale Steder er fornuftige og har god Vilje, slik at de undlater enhver passiv eller aktiv Motstand. Den vilde være uten Nytte og bli brudt med alle Magtmidler. Alle Militære og kommunale Steder anmodes derfor straks at opta Forbindelsen med de tyske Kommandører.

Folket opfordres til at fortsætte det daglige Arbeide og til at sørge for Ro og Orden!

For Landets Sikkerhed mot engelske Overgrep sørger fra nu af den tyske Hær og Flaate.

Den tyske Kommandør
Kaupisch.

Opraabet er her gengivet med dets originale Grammatik og Stave-maade.

Samme Dag, som de tyske Krigsflyvere nedkastede de ovennævnte Flyveblade, udsendtes fra dansk Side to Opraab, et fra Hans Majestæt Kongen og et fra den danske Regjering.

KONGENS OPRAAB var saalydende:

Under disse for vort Fædreland saa alvorlige Forhold opfordrer jeg alle i By og paa Land til at vise en fuldt ud korrekt og værdig Optræden, da enhver uoverlagt Handling eller Ytring kan have de alvorligste Følger.

Gud bevare Dem alle, Gud bevare Danmark.

Christian R.

Amalienborg, den 9. April 1940.

DEN DANSKE REGERINGS OPRAAB lød saaledes:

TIL DET DANSKE FOLK.

Tyske Tropper har i Nat overskredet den danske Grænse og har gjort Landgang forskellige Steder. Den danske Regjering har under Protest besluttet at ordne Landets Forhold under Hensyn til den Besættelse, som har fundet Sted, og i Henhold hertil kundgøres følgende:

De tyske Tropper, der nu befinder sig her i Landet, træder i Forbindelse med den danske Værnemagt, og det er Befolkningens Pligt at afholde sig fra enhver Modstand overfor disse Tropper. Den danske Regjering vil forsøge at sikre det danske Folk og vort Land imod de af Krigsforhold følgende Ulykker og opfordrer derfor Befolkningen til rolig og behersket Holdning overfor de Forhold, som nu er opstaaet. Ro og Orden maa præge Landet, og loyal Optræden maa udvises overfor alle, som har en Myndighed at udøve.

København, den 9. April 1940.

Christian R.

Th. Stauning.

I Odense udstedtes samme Dag følgende

Kommandantskabsbefaling.

1. Den danske Regjering har besluttet, at enhver Modstand mod de tyske Tropper ved Besættelsen af Landet skal undlades, at der skal optages Forbindelse med de tyske Ledere til Opretholdelse af gnidningsløst Forhold.
2. Den danske Krigsmagt forbliver paa dette Grundlag i Besiddelse af sine Vaaben.

Gensidig Hilselig mellem den danske og tyske Værnemagts Personale iværksættes.

3. Forbindelsesofficerer skal afgives og modtages til Sikring af Opretholdelse af gnidningsløst Forhold og for at hindre Sammenstød mellem danske og tyske Tropper.
4. Ingen danske militære Anlæg eller Etablissementer maa ødelægges.
5. Fuldstændig Mørklægning af hele det danske Omraade gennemføres fra Aften.
6. Kommunikations- og Efterretningsmidler skal opretholdes uskadt.
7. Al Flyvning er forbudt.
8. Enhver Efterretnings- og Postforbindelse med Udlandet er forbudt.
9. Ovennævnte Bestemmelser skal ved Appel endnu i Aften bekendtgøres for samtlige til Garnisonen hørende Militærpersoner.

R. Mikkelsen.

DEN 15. APRIL 1940 HOLDT BORGMESTER WERNER FØLGENDE TALE, GENGIVET EFTER STENOGRAFISK REFERAT, I ODENSE BYRAAD:

— Siden Raadet sidst var samlet til Møde, er der sket dette, at en fremmed Magt har anset det for formaalstjenligt for at varetage sit Lands Interesser at overskride vore Grænser og besætte visse strategiske Byer i Danmark. Det var med Sorg i Sind, at vi den 9. April ved Daggry erfarede det, der allerede var en Kendsgerning. I de otte Dage, der er gaaet, er der sket en rivende Udvikling den ene Forordning er gennemført efter den anden, Forordninger, der under Hensyntagen til de givne Forhold har været tvungende nødvendige; vi kommer imidlertid til at gøre os det klart, at der kommer flere endnu, som maaske bliver langt strengere end det, som vi allerede i de otte Dage, der er gaaet, har set og mærket.

Vort kære Fædreland, det danske Folk, staar overfor en meget streng, en mørk og en tung Tid, en Tid, hvor det gælder om, at alle gode Kræfter forenes for paa bedst mulig Maade at overvinde de mange og store Vanskeligheder, vi staar overfor. Jeg vil derfor gerne herfra appellere til Odense Bys Borgere og Borgerinder og i Tilslutning til den Proklamation, der er udsendt af Hans Majestæt Kongen og den danske Regjering, paa det mest indtrængende opfordre til paa alle Maader at vise Resignation og helt og fuldt at følge de Anvisninger, der er os givet.

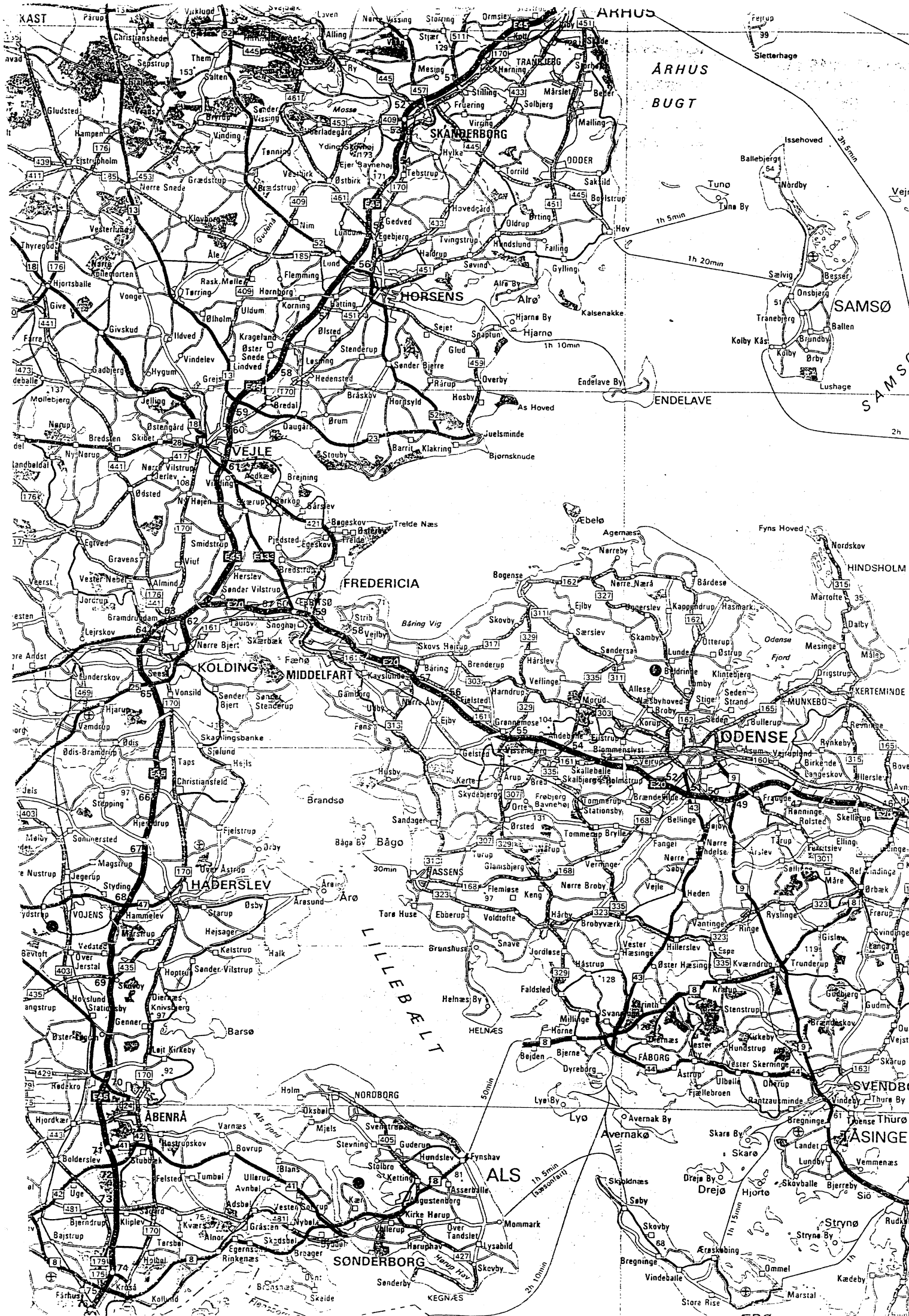
Jeg behøvede vel i og for sig ikke at nævne dette; Odense Bys Borgere og Borgerinder har allerede vist, at de forstod Tidens Alvor; men jeg har gerne villet understrege i denne for vort Land saa alvorlige Stund, hvor paakrævet her er, at enhver Mand og Kvinde gør sin Pligt; vi maa hver for sig gøre Dagen Gerning. Vi maa alle forstaa, at enhver uoverlagt Handling, enhver ubesindlig Ytring, kan skabe Forviklinger, som ingen vil være i Stand til at kunne overse. Jeg advarer imod at udsprede ubekræftede Rygter om dette eller hint, Rygter der i mange Tilfælde viser sig at være usande og groet i en eller anden fantasi. fuld Hjerne, og fremfor alt, lad os bevare den Ro, som nu engang kendetegner det danske Folk.

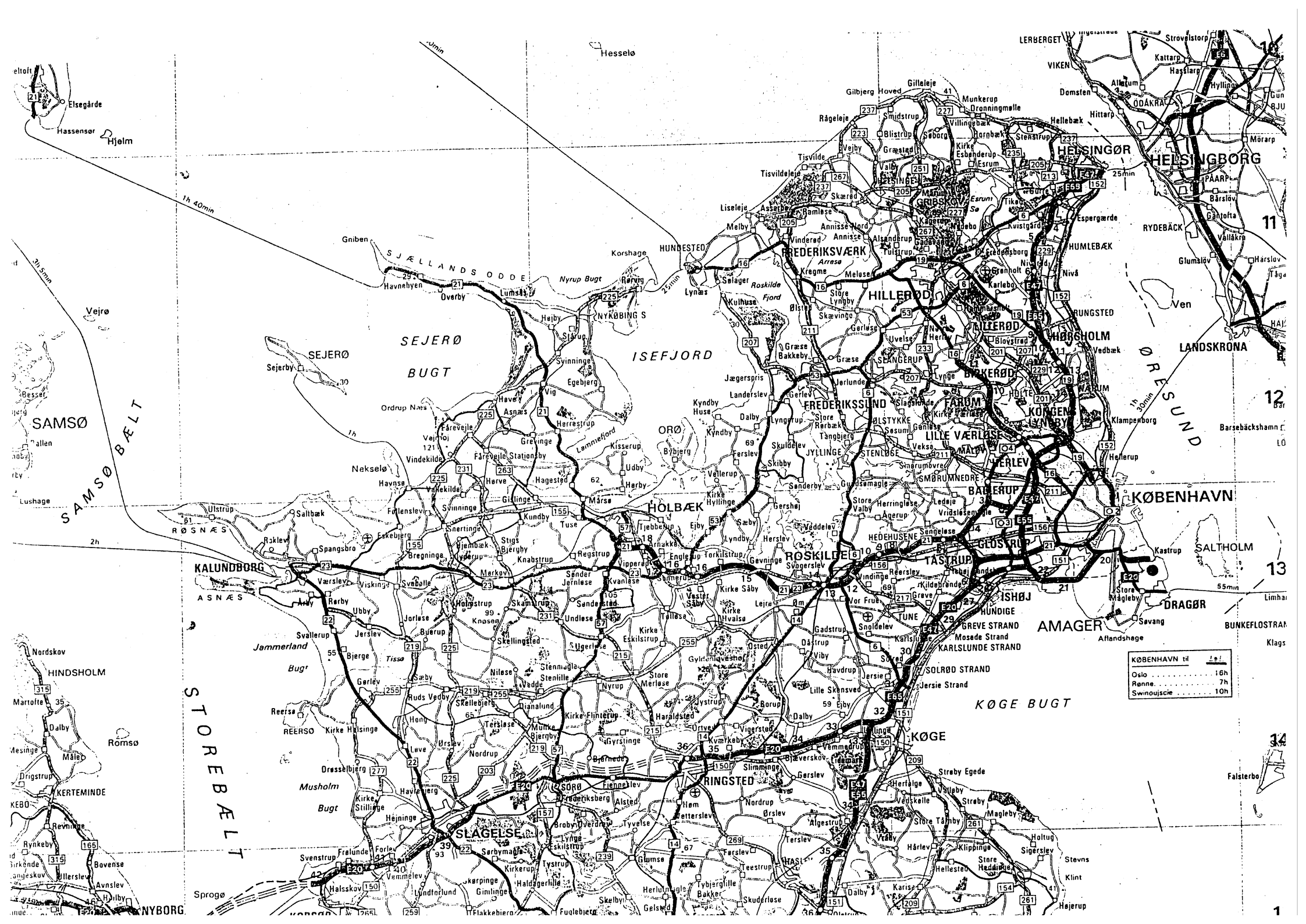
Vi staar som allerede sagt, overfor mange Restriktioner, der vil komme til at gribe dybt ind i hele vort Erhvervsliv. Vi vil alle, rig som fattig, komme til at mærke Tidens haarde Tryk, men jeg tror at turde sige paa det samlede Byraad: Vegne, at vi under de givne Forhold og saa vidt, som det staar i vor Magt, vi søge at gennemføre de forskellige Foranstaltninger paa en saa lempelig Maade og paa en saa retfærdig Maade som muligt. Vi vil gøre det i Tilliden til, at hver eneste Mand og Kvinde i vor By i Forstaaelsen af Tidens Alvor vil medvirke her til, og vi vil gøre det i Troen paa og i Haabet paa, at det maa lykkes at føre vort elskede Fædreland frelst gennem de mange Vanskeligheder, der er taarne op omkring os.

Byraadets Medlemmer paa Besættelsens Tidspunkt:

I. Vilh. Werner, Borgmester, Formand Aksel Andreasen, Gasværksarbejder H. P. M. Brumvig, Lærerinde Frk. Dagmar Carlsen-Skiødt, Redaktør Johannes Christensen, Ingeniør Jørgen Christensen, Møllebygger Martin Dreier, Sagfører, cand. jur. Axel Ernst, Fuldmægtig Aage Hansen, Folketingsmand C. N. Hauge, Købmand Martin Iversen, Frk. Karen Jervelund, Socialudvalgsformand C. V. Jørgensen, Kontorbestyrer Georg Jørgensen, Forretningsfører Niels Jørgensen, Overbetjent Vald. Kallan, Bageribestyrer Chr. Larsen, Overassistent, Kaptajn Linto, Forretningsfører Aug. Madsen, Tømrermester Johannes Pedersen, Fru Sofie Pedersen, Overlærer Søren Pedersen, Ingeniør Vilh. Rasmussen, Formand Vald. Thomsen og Købmand P. Wilhelm.

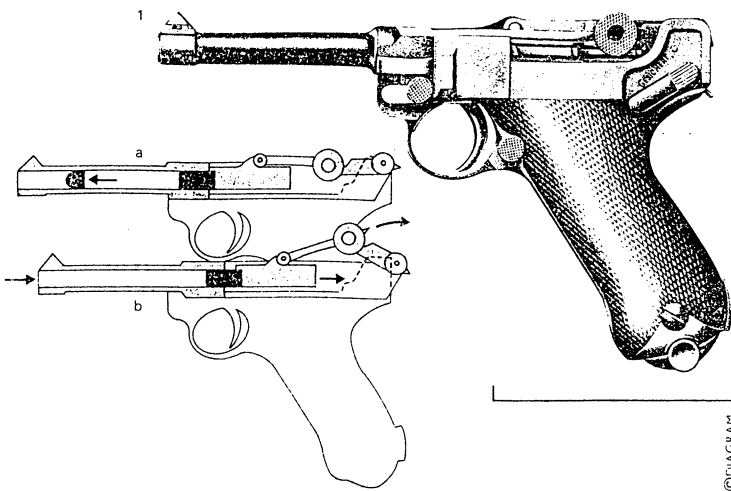
Byraadets Sekretær: Justitsraad J. C. Madsen.



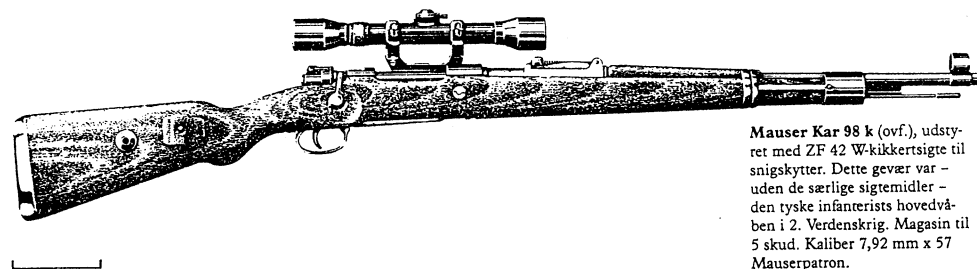


KØBENHAVN til	16h
Oslo	16h
Rønne	7h
Svinnø	10h

Luger P 08 (t.h.). Denne velkendte tyske pistol (1) bruger en »knæleds«-mekanisme. En række led, som leddene i et knæ, låser bundstykket til løbet, så længe midterledet ligger lavere end de to andre (a). Ved affyringen bliver løb og bundstykke presset tilbage af rekyl, idet de glider i skinner på låserammen. Efter et kort stykke vej bliver midterledet trykket opad (b) af nogle skrå fremspring på låserammen, og derved frigøres bundstykket, som fortsætter bagud og kaster det brugte patronhylster ud. Løbet bevæger sig ikke længere tilbage. Der findes mange variationer af Luger-pistolene, der hovedsagelig kun er forskellige ved længden af løbet. Otteskudsmagasin. Kaliber 7,65 mm Parabellum eller kaliber 9 mm Parabellum.



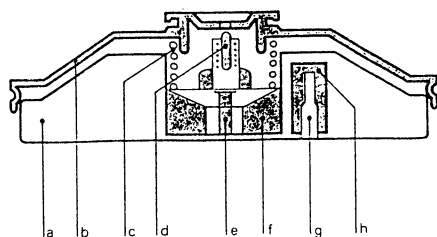
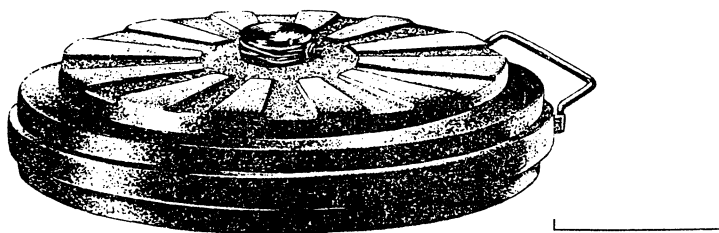
©DIAGRAM



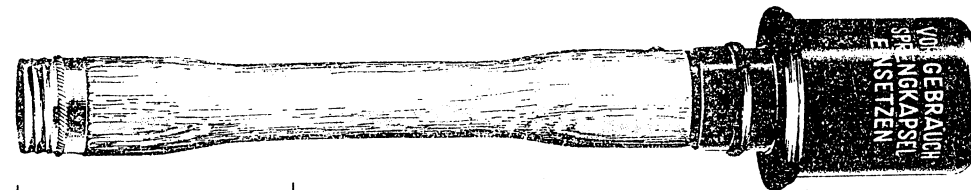
Mauser Kar 98 k (ovf.), udstyret med ZF 42 W-kikkert sigte til snigskytter. Dette gevær var – uden de særlige sigtemidler – den tyske infanterists hovedvåben i 2. Verdenskrig. Magasin til 5 skud. Kaliber 7,92 mm x 57 Mauserpatron.

141

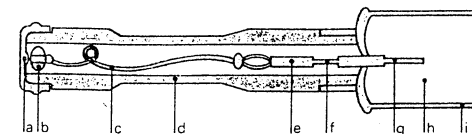
Tellermine 35 (t.h.) er en typisk pansermine, brugt af tyskerne i 2. Verdenskrig. Den er lavet af stål og indeholdt 5,4 kg trotyl. Den blev begravet nogle centimeter under jordoverfladen og eksploderede, hvis en kampvogn eller et andet tungt køretøj kørte over den. Der krævedes et tryk på mere end 113 kg for at aktivere den. Bemærk den sekundære tændkanal i bunden (g), der var beregnet til at blive udstyret med en detonator, som sprængte minen, hvis fjenden forsøgte at løfte den op. Da minen var lavet af stål, kunne den lokaliseres med en metaldetektor.



a Sprængladning af trotyl
b Tryklåg
c Fjeder til tryklåget
d Slagbolt og fjeder
e Detonator
f Hovedinitialladning
g Sekundær tændkanal
h Initialladning



Steilhandgranate (ovf. og yderst t.h.) eller den tyske skafthåndgranat var stort set den samme i begge verdenskrige. Det var en offensiv håndbombe med tidsbrandrør. Brandrøret blev antændt før kastet ved at fjerne lukkehætten og trække i en snor, der lå inden i skaftet (t.h.). Der var en tidsforsinkelse på fire til fem sekunder inden eksplosionen.



a Lukkehætte
b Porcelænsknop
c Snor
d Træskaft
e Rivetænder
f Forsinkelssats
g Detonator
h Sprængstof
i Metallkappe

Anti-personel-håndgranater med tidsbrandrør (t.h.)

1 Tysk Eiergranate model 39 (æggranat) fra 2. Verdenskrig. Knappen øverst oppe var håndtaget til en snor, der var forbundet med en rivetænder.



Tysk Panzerwurfmine (L) fra 2. Verdenskrig (t.h.). Dette var en skafthandgranat med hulladning forsynet med anslagsbrandrør og fire lærredsfinner. Før kastet blev disse finner holdt sammen af en hætte på enden af skaftet. Ved kastet gled hættens af, og finnerne foldede sig ud og sikrede, at granaten fløj af sted med spidsen forrest (yderst til højre).

