

# Den trettende mand

## INDLEDNING.

Scenariet her er min debut som scenarieforfatter på en con. Det er en ide som jeg har haft i lang tid og da jeg selv har været spilleleder på mange en con, og jeg tit har forbandet dem der har skrevet, vil jeg nu prøve om jeg selv kan gøre det bedre.

Jeg har valgt at prøve at skriv det på en måde så spillelederen har en chance for at for at give scenariet deres eget præg, nu for vi se hvad du synes om det.

Scenariet er et action/paranoia scenarie som forgår i Berlin den første dec 1944. Jeg har valgt at det skal være systemløst fordi jeg synes at det er letter at styre. Det kan selvfølgelig sagtens konveteres til andre systemer.

Jeg har brugt lang tid på det her scenarie, men jeg kunne ikke have gjort det uden hjælp fra mine venner. Så derfor vil jeg gerne sige tak til:

BRIAN NIELSEN.  
JAKOB DAINBOL.  
MARCUS BURR.  
MICHAEL NILSEN.  
SØREN SEEBERG.  
JAKOB ORLAND  
ALLAN THRÆN.  
JONAS VON SCHEIDELIN.  
MIKKEL SKIPPER.

Hilsen

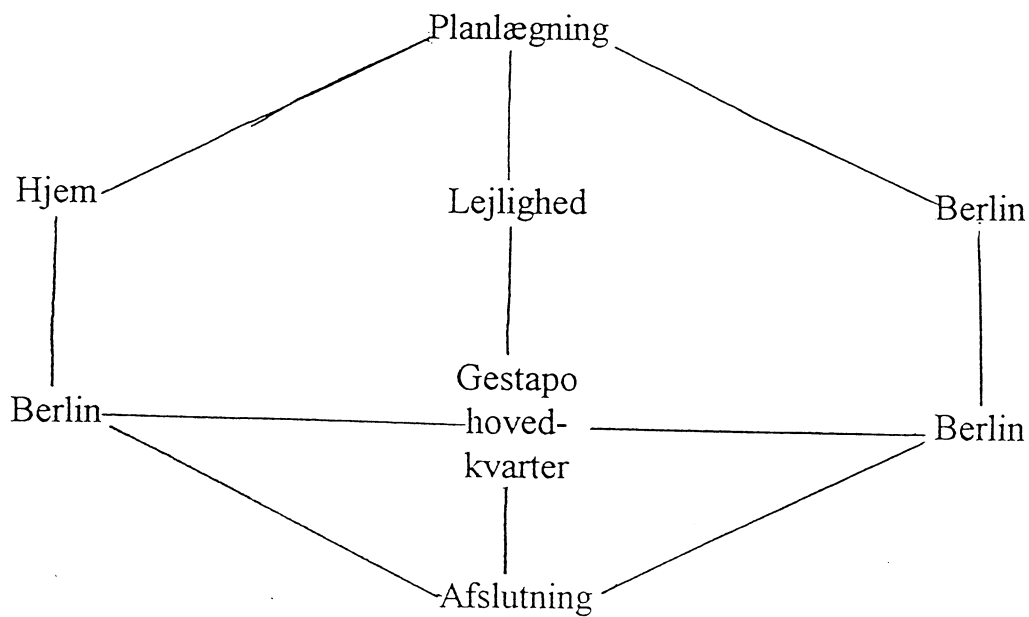
Søren Høyer

## INHOLDFORTEGNELSE:

Indledning	S. 1
Flowchart, forklaring	S. 2
Synopsis, baggrund	S. 3
Scener	S. 4
Bipersoner	S. 9
Personbeskrivelse og stats	S.11

# *Den trettende mand*

## FLOWCHART



## Forklaring!

Jeg har prøvet at skrive scenariet på en måde så spilleledren har en større chance for at lave noget selv. Jeg har skrevet nogle scener og lavet et flowchart så man kan se hvilkken rækkefølge de kan spille dem i. Spillelederen skal selv sætte dem sammen og styre spillet.

Det er mit første scenarie så jeg håber i bære over med mig, og får det bedste ud af det.

## Synopsis

Scenariet starter den første december 1944, Tyskland har tabt krigen, men prøver alligevel at opfinde en bombe som kan vinde krigen for dem.

De 13 medlemmer af modstandsgruppen "De hvide roser" befinder sig i en lejr i den fattige del af Berlin.

Lederen af gruppen er ved at forklare at de har fået en ordre fra England. De skal befri en professor som er ved at blive fragtet til Berlin. I løbet af aftenen bliver der udklækket en plan til de næste dages befrielse. Den næste dag mødes alle 13 medlemmer udenfor Berlin, og derfra kører de ud til det sted som de har udset som bagholdssted.

Bagholdet blev sat igang da bilen og de fire motorcykler blev set. Bagholdet forløber som planlagt indtil en fra gruppen ser en tysk militærlastbil med krusen mod dem.

Gruppen bliver opløst og 6 personer undslipper hen til deres flugtbil som holder klar.

I den enen af bilerne finder de en mand der skulle holde bilen klar til flugt, han er død - skudt igennem hovedet. Nu flygter de 6 personer enten sammen eller hver for sig. De tre af dem vender tilbage til en treværelses lejlighed.

Senere mødes de 6 personer. De snakker om tingene, og bliver enige om at der må have været en forræder blandt dem, måske en af de 6.

En af de næste dage modtager de en ordre fra England, i den står der at de skal befri eller dræbe professoren. Det lykkes for dem at befri eller dræbe ham. I cellerne ved siden af sidder en af personernes kæreste og et medlem af "Den hvide Rose". Medlemmet er Frans Krüger som er af Gestapo blevet tvunget til at forråde "Den hvide Rose". Men det ved personerne ikke. Scenariet kan slutte på flere forskellige måder. De 6 personer kan flygte ud af Berlin sammen med Frans Krüger som så vil angive dem til Gestapo som vil jage dem. Eller de kan nå at finde ud af at det var Frans der gjorde det, og så flygte til England.

## Baggrund

Scenariet foregår i dec. 1944. Sneen daler tungt ned over Berlin. Hitler har tabt krigen men vil ikke indse det, og bliver ved med at sende unge mænd i døden uden grund. Hanholder tyskerne fanget i et jerngreb ved hjælp af det hemmelige politi Gestapo, som alle frygter.

Berlin er på sammenbrudsrand der er ikke mere mad og nødrationer er ved at slippe op. Samtidig regner bomberne ned over byen hver nat. Man ser det ildrøde skær på himlen hver nat.

## SCENER

### PLANLÆGNING.

Scenariet starter i modstandsgruppens dækkelighed i Berlin. Det er lige før spærretid, alle fra gruppen er der, de sidder omkring på gulvet, alle vinduerne er tæt forsejlet så der ikke slipper noget lys ind. Der er en vagt uden for døren og en nede på gaden. Spillerne kender ikke hinadens navne kun deres dæknavn. Det er her scenariet starter, lederen som går under dæknavnet Die Rose, er ved at forklare at gruppen nu til aften har modtaget en besked fra England, som er ekstremt vigtig. Den eneste af spillerne der i forvejen ved noget om beskeden er Benjamin som er radiooprør. I beskeden står der at det er yderst vigtigt at gruppen befrier professor Olaf Björkstrom, som er ved at blive fragtet fra Norge til Berlin for at blive presset til at udlevere planerne til en ny slags bombe, som vil gøre det muligt for Hitler at vende krigen til sejr. Der står også den rute som man renger med at de vil følge. Die Rose siger at han renger med at transporten vil komme forbi i morgen tidlig, mellem kl 5.00 og 10.00 på dette sted, samtidig med at han viser dem et kort (se handout 1). Nu forklare han så at det er meningen at de skal lægge sig i baghold den næste morgen, planen er at de vil fordele sig på begge sider af vejen. Også vælte et træ ned forand bilen, så den bliver nød til at stoppe, derefter vil der være 4 mænd som er udstyret med maskingevære der skal skyde de 4

motorcykler ned. Imens skal de andre storme bilen og befri professoren. Nu fordeler han dem der skal gøre de forskellige ting, sørg for at spillerne kommer på den samme side af vejen, det skal være til den side hvor bilerne er. Mødet sluter med at Die Rose siger at de alle mødes 1 denfor Berlin kl.4.00.

### BAGHOLD.

Bagholdet forløber som spillerne regner med indtil en af spillerne opdager en Tysk militærlastbil som hurtigt kommer køre mod dem, han kan lige nå at advare de andre, da lastbilen kommer nærmer kan man se at der er et maskingevær på taget af lastbilen og at der bag på ladet står en masse Tyske soldater i førerhuset sidder der en Gestapo mand de kender ham fra et par andre gange de har kæmpet imod tyskerne (biperson). Nu vil gruppen sikkert trække sig tilbage under den bliver resten af gruppen dræbt og karaktererne undslipper. Ca 200m væk er vder 2biler der skal bruges til at undslippe i.

I den ene af bilerne finder de den mand der skulle holde bilerne klar til flugt, han er nakkeskudt.

Når de er undsluppet kan du fortælle dem at gruppen havde en nødplan hvis det gik galt, de har en lejlighed i den fattig del af Berlin, alle spillerne har en

## Den trettende mand

nogle og det var meningen at de skulle mødes der hvis der gik noget galt.

### HJEM.

Hvis de på et eller andet tidspunkt tager hjem til dem selv, så er der nogle af dem der få sig en ordenlig forskrækelse.

Hvis Erik tager hjem til sin fælles lejlighed som han har sammen med Bitten, ser han med det samme han drejer rundt om hjørnet, at Bitten er ved at blive lagt ind i en Gestapo bil der holder på gaden foran hans lejlighed. Han vil ikke kunne nå at gøre noget for at hjælpe hende. Bitten bliver nu ført til Gestapo hovedkvarteret hvor hun skal afhøres. Hvis han går op i lejligheden er en total raseret.

Hvis Claus tager tilbage til sin lejlighed så ser han ikke noget usædvanligt før han tager i døren og opdager at den ikke er låst, og han er sikker på at han låste den. Hvis han forsætter finder han en total raseret lejlighed, da han træder ind høre han nogen ude på wc, hvis han ikke forsvinder med det samme kommer der en Gestapo mand ud derfra.

Når Heinz tager hjem, så kommer der en Gestapo bil kørene hen til hans opgang lige før han er der. Hvis han bare lige så stille går væk bliver han ikke opdaget.

Ved de 3 andre er der ikke sket noget.

### LEJLIGHEDEN.

Når de allesammen er kommet til lejligheden så giv dem en beskrivelse af den: Lejligheden ligger øverst i en boligblok, det er en 3værelses, der er køkken, stue og et soveværelse. Der er et tagvindue så de hurtigt kan slippe væk over tagene. Der ligger nogle få våben i lejligheden, du kan selv bestemme hvor mange og hvor kraftige. Gruppens store radio ligger under sofaen sammen med våbende.

Lad spillerne sidde i lejligheden og snakke om hvad der er sket.

Hvis de på et tidspunkt er i lejligheden i et stykke tid så ser en af dem genmen vinduet at der holder en Tysk lastvogne ind til kantstenen ca 100 meter væk, den holder stille et øjeblik og sætter nogle soldater af der går ind i en baggård. Vagten kan se at det er den samme officer de så ude ved bagholdet. Efter et stykke tid giver officeren en ordre og lastbilen går i gang igen, og bevæger sig hen mod trappeopgangen op til lejligheden. Nu slår vagten sikkert alarm, og gruppen flygter. Der er 2 muligheder for at flygte, den ene er at flygte ned af trappen, hvis de gør det så møder de hurtigt en masse soldater der er på vej op ved hjælp af overraskelsesmomentet på deres side så er det muligt at bryde igennem og komme ud på gaden. Den anden mulighed er at flygte op af tagvinduet og ud over tagene, det er den eneste måde at undslippe for spillerne. Når de når op på taget opdager de straks at de

## Den trettende mand

soldater der blev sat af længere henne af gaden, nu er ved at kravle op på taget. Hvis spillerne vil, kan de godt nå at undslippe soldaterne men de kan også vælge at kæmpe mod dem, soldaterne er almindelige kampsoldater (se bipersoner). Hvis de vælger at flygte skal de bare løbe hen over tagene og ned i en gyde.

### MEDDELElse FRA ENGLAND.

Benjamins lejlighed ligger i udkanten af Berlin, den er ikke ret stor og den ligger i et middel kvarter, der er et lille køkken og en stue med sovesofa og der er bad på gangen. Under gulvbræderne i køkknet ligger der en lille radio som han bruger i nødstilfælde, den er meget let at spore og derfor bruger han den ikke så tit. Benjamin kontakter nok England så hurtigt som muligt, og der får han at vide at han skal prøve at samle resten af gruppen og så vil England kontakte dem næste daga aften.

Næste dag vil England kalde Benjamin op på radioen og der vil han få nogle ordre der lyder som følgende.

Sammel resten af Den Hvide Rose. Befri Olaf Björkstrom, hvis det ikke er muligt, så skaf ham af vejen. Tyskerne må ikke få oplysninger ud af ham.

Han er nok fanget i Gestapos hovedkvarter.

Vi bomber hovedkvarteret om 3 dage, være klar til at udnytte den forvirring der vil blive, til at befri ham.

Kontakt os angående flugt fra Tyskland. Det er livsvigtigt at i udføre ordren.

Ordren vil selvfølgelig være i kode og Benjamin er den eneste der kan bryde den.

### BERLIN.

Meget af tiden foregår i Berlin så derfor er det vigtigt at du forklare hvordan stemningen er i byen (se baggrund) Hvis det er nogle ordentlige spiller der er med til scenariet vil der ikke gå særlig lang tid før de mistænker hinanden som forræderen. Og derfor vil der gå lang tid med at anklage forfølg og skændes med hinnaden. Det er vigtigt at du er tålmodig med spillerne og lader dem få lov til at spille noget paranoia. Det er også en chance for dig til at lave noget rollespil selv.

Hvis spillerne færdes for meget i Berlin uden at tænke på at de kunne være efterlyst. Kan det være en god ide at lade dem rende ind i nogle vejspærringer hvor deres papire vil blive efterset.

Hvis det er en af de tre hvis lejlighed blev undersøgt vil de blive anholdt, men de vil dog let kunne undslippe da der kun er en vagt. Hvis det er en af de andre så vil de kunne slippe igenem den første gang men ikke anden gang, den første gang opdager de at Tyskerne har nogle meget dårlige tegninger af Eva Katrine og Benjamin, hvor de tilgæld har 3 gode billeder af de andre. Du kan også lave en tilfældig razzia på et værtshus eller ligende. Du kan

## Den trettende mand

selvfølgelig også selv finde på noget. Bare det får spillerne til at føle sig utrygge. Det her afsnit er svært at spille hvis du ikke har nogle ordetlige spiller; der kan bruges op til flere timer på det her enkelte afsnit, men det kan også være at der slet ikke vil blive brugt tid på det.

### GESTAPOS HOVEDKVARTER.

Gestapos hovedkvarter ligger i udkanten af Berlin, det er en tidligere herregård som er blevet bygget om. Der er 3 bygninger hvoraf den ene er hovedbygningen, de 3 bygninger omkranser en brolagt gårdsplads, for det meste holder der et par typiske sorte Gestapo biler i gården. Olaf Björkstrom sidder i en celle nederst hovedkvarterets hovedbygningen, der er seks celler ialt, i de andre sidder Bitten Eriks kærste og Frans Krüger som er medlem af den Hvide Rose, han blev taget til fange under bagholdet. Alt dette kan Katrine finde ud af ved hjælp af sin kontakt i Gestapo, han tilbyder hende praktisk talt, han fortæller hende alt det hun vil vide, du må selv bestemme hvor meget han ved.

Spillerne kan enten vælge at prøve og bruge den forvirring der opstår når England bomber hovedkvarteret, eller gøre det på deres egen måde, begge dele vil lykkes for dem.

3 dage efter at de har modtaget meddelelsen fra England bliver hovedkvarteret bombet, gårdspladsen er fyldt med forvirrede tyske soldater og Gestapo folk der løber frem og tilbage for at prøve at redde Gestapos arkiv.

Der er også nogle ambulacer fra røde kors samt nogle brandbiler. Det skulle ikke være svært at udnytte den forvirring der er til at befri eller dræbe Olaf. De kunne foreksempel slå nogle tyske soldater ned og bruge deres uniform til at slippe ind. Fangekælderen ligger i hovedbygningen, den er ikke særlig svær at finde da der med tysk effektivitet er sat skilte op. Fangekælderen er mørk og dystert med ru kampestens vægge som fugten driver ned af. Der er seks celler et stort totur kammer og et vagtrum, hvis de gør det under bombningen så er der ikke nogen vagter da de er flygtet, ellers er der normalt 3. Frans Krüger som sidder i en af cellerne er medlem af den Hvide Rose og det er han som har forrådt gruppen. Gestapo har taget hans søn og kone som gidsel og tvunget ham til at angive gruppen. Aften før bagholdet ringede han til Gestapo og forklarede dem planen. Næste dag da de lå i baghold gik han under påskud af at have glemt nogle magasiner i bilen tilbage og skød den mand der sad i bilen med en lyddæmper. Derefter vente han tilbage til resten af gruppen og lod som ingenting. Desværre undslap de seks spillere så derfor blev han sat i en celle indtil at de er blevet fanget. Han har ved at skyde nogen dem fra gruppen fundet ud af hvor de bor og det er derfor at Gestapo vidste hvor Erik Claus og Heinze boede. Du kan lade en eller flere af dem slå et check for at se om de kan huske at de så at Frans var den sidste som gik

## Den trettende mand

tilbage til bilen. Og at det må være ham som må have set føreren af bilen sidst. Hvis spillerne konfronteres med det vil han benægte alt i et stykke tid og så bryde sammen og tilstå alt.

Nu gælder det selvfølgelig for spillerne om at undslippe, de kan selvfølgelig ikke bare vade ud af hovedkvarteret, de kan enten kæmpe sig ud eller bruge list, begge dele vil virke. At kæmpe sig ud vil nok kræve nogle få tab hvorimod de sagtens kan lade som om de transporterer fangerne i sikkerhed uden der vil ske dem noget.

### Afslutningen

Afslutningen kan ske på mange forskellige måder. Den ene er at de ikke finder ud af at Frans er forræderen. Hvis de så prøver at flygte ud af Berlin, vil han prøve at tilkalde Gestapo, så snart han får chancen. I håbet om at det vil rede hans kone og søn. Til sidst vil det så ende i et opgør med Gestapo et eller andet sted. Det kunne foregå sådan her : Spillerne, Bitten, Olaf og Frans overnatter i Benjamins lejlighed for så at prøve at slippe ud af Berlin næste morgen.

Frans har i mellemtiden fået kontaktet Gestapo og sagt hvor de er. Om natten bliver huset stormet af Gestapo. Det når ikke at udvikle sig til kamp, fordi Frans har fjernet magasinerne i spillernes våben.

De bilver så hevet ud på gaden hvor der holder nogle lastbiler, Frans står og snakker med en Gestapo mand. Pludselig forandres udtrykket i Franses

ansigt, da han får at vide at hans kone og søn er døde. I et nu trækker han en luger og skyder manden foran sig. Hvorefter han begynder at skyde, vildt omkring sig. Han bliver dog hurtigt skudt ned af nogle soldater. Han falder ned på jorden tæt ved spillerne. Han fortæller nu sandheden om alt det forfærdelige han har gjort. Derefter dør han og spillerne bliver skudt. En anden måde det kunne ende på var at de finder ud af at det var Frans der var forræderen, og så enten dræber ham eller lader ham blive i hovedkvarteret. Når spillerne så er undsluppet fra hovedkvarteret knotakter de England. De får der at vide at de kan blive hentet af fly udenfor Berlin den næste dags aften. Den næste dag flygter de ud af Berlin og bliver hentet af fly fra de allierede. Det jeg her har beskrevet er to mulige måder det kan ende på. Men det kan også ende på en helt anden måde, som du selv kan kreere. Det eneste jeg har gjort er at sætte rammerne og så kan du selv digte det videre

## BIPERSONER

1)  
SS oberst Dieter Hausenbaum.  
Arisk race som kun tænker på  
at tjene Hitler og det 3.rige  
Hans ordre er at finde og  
nedkæmpe "Den hvide rose" i  
samarbejde med Gestapo.  
Er utrolig ond og hader de  
allierede.

Har altid en Luger ved sin side.  
Har også en ridepisk under  
armen.

2)  
Carsten Henningsen. Bestyrer  
af Røde Kors hospitalet og er  
en god bekendt af Erik, han er  
villig til at hjælpe Erik med  
nogle få ting. Erik kan få  
tingene hvis bare Carsten  
bliver holdt udenfor.

3)  
Niels Overgaard. Læge ved  
Røde Kors. Gammel ven af  
Erik. Det var Niels som fik  
Erik ind i Røde Kors. Niels vil  
gerne hjælpe Erik men han  
prøver hele tiden at tale ham  
fra det.

4)  
Bitten Mogensen.  
sygeplejerske på Røde Kors  
hospitalet, det var der hun  
mødte Erik og de er nu  
kærester. Hun vil til alle tider  
hjælpe Erik og tilbyde ham  
husly hvis han skal bruge det.

5)  
Sofia Schmidt. Evas bedste  
veninde. Hun arbejder på  
rigsarkivet som sekretær,  
sammen med Eva. Sofia stod  
lige til at blive optaget i "Den  
hvide rose", for hun er villig  
til at hjælpe Eva med at få  
adgang til arkivet om natten.  
Sofia har en lille lejlighed som  
Eva kan overnatte i hvis hun  
vil.

I arkivet er der en masse  
oplysninger som de kan bruge  
men det er farligt at få fat på  
dem.

Eva kan komme ind om natten  
ved hjælp af en nøgle (som  
Sofia har givet hende), hun kan  
få fat i alle de oplysninger som  
ikke er klassificeret, du må  
selv bestemme hvor mange  
oplysninger der er klassificeret.  
Hvis hun går ind efter  
oplysninger når hun at få en  
del, men lige da hun skal til at  
hente de vigtigste oplysninger

frem, bliver hun opdaget af en  
sikkerhedsvagt der kommer  
ind i samme øjeblik, hun må  
flygte.

6)  
Ernst Brübecker.  
Er Katrines kontakt indenfor  
Gestapo. Han er vildt forelsket  
i Katrine og lader sig villigt  
udnytte selv om han ved at hun  
er medlem af en  
modstandsgruppe. Han ved at  
krigen er ved at være overstået  
så han håber at hun kan hjælpe  
ham efter krigen hvis han  
hjælper hende nu. Han er ikke  
særligt højt oppe i Gestapo  
men han ved hvor proffesoren  
og Bitten er. Han kan også  
hjælpe med nøgler og andre  
ting.

# *Den trettende mand*

## Personer

Claus Müller

Dæknavn i gruppen "den gamle"

Fysik	god
Helbred	dårlig
Mental	almindlig

### Udstyr:

Arbejdsklassetøj med store støvler til ID papire. Et brev fra hans kone. Ca. 3 forskellige mønter. En engelsk farvet sten-gun med magasiner. Schwesisk lommekniv.

Claus er 65 år, men hvis han selv skal sige det stadig på toppen af hans ungdom. Han var med i 1.verdenskrig, og fortæller tit om sine "bedrifter".

Claus stemte på Hitler i 1938, men har fortrudt det mange gange siden. Efterhånden som Hitler fik mere og mere magt kunne Claus se, at han havde taget fejl. Hans kone var jøde så han sendte straks hende og hans voksne søn til England. Hans kones familie nåde ikke at undslippe Hitlers rædselsregering. Hans kone sendte et brev fra London lige inden London blev bombet og siden harhan ikke hørt fra hende. Claus afskyr alt det nazisterne har gjort ved Tyskland.

Claus meldte sig ind i "Den Hvide Rose" for 3 måneder siden. Det var en af hans venner Hans Høfberg, der fik ham ind i gruppen, og han kender ikke andre i gruppen end Hans. Claus er lidt hidsig og har tendens til at skælde ud på ungdommen. Hans had er fantastisk og han vil gøre alt for at sikre at Hitler ikke vinder, selv død.

# *Den trettende mand*

## Personer

Eva Hauser

Dæknavn "Arkivet"

Fysik almindlig

HB

Helbred god

Mental god

### Udstyr:

ID papire, taske, pung 5 dm, almindeligt tøj, spejl, make up, hårnål, ur, stor vinter frakke.

Eva er 31 år, og sekretær på rigsarkivet. Hun var i starten enig med Hitler i hvad han sagde. Men efterhånden som hun fik indflydelse i rigsarkivet fandt hun ud af at der var en masse ting som almindelige mennesker ikke fik noget at vide om.

Hun begyndte at kigge i de dokumentmapper som hun ikke havde adgang til. Og der opdagede hun sandheden om kz-lejrene. For 4 måneder siden blev hun kontaktet af en mand som kaldte sig "Rosen". Han fortalte hende at han ledte efter en der var villig til at lægge oplysninger fra rigsarkivet og det var på den måde hun blev medlem. Eva har det med at prøve at bestemme over andre. Hun er meget stædig og bliver hidsig. Eva mener at alt hvad der kan gøres skal gøres for at Hitler ikke vinder. Selv om det betyder at hun skal dø for sin overbevisning.

Hun har en veninde som også arbejder i rigsarkivet. Hun står lige til at blive optaget i "den hvide rose". Hendes navn er Sophia Schimt.



# *Den trettende mand*

## Personer

Heinz Brucker

Dæknavn i gruppen "vetaranen"

Fysik rigtig god  
Helbred rigtig dårligt  
Mental almindlig

### Udstyr:

almindeligt vintertøj, tysk militærvinterfrakke, tyske militær støvler, Id papire, nogle småmønter, en tysk kampkniv. I forret på hans frakke er der syet nogle russiske propoganda sedler ind,

Heinz er veteran fra østfronten. Han har klap fra det ene øje, men ser stadigvæk ganske godt. Han bliver sendt hjem til Berlin fordi han havde lungebetændelse. Det er også derfor at han har dårligt helbred nu. Nu er han blevet sat til vagttjeneste i Berlin. Da han var ved østfronten smed russerne hele tiden propaganda sedler ned til de tyske soldater. Heinz begyndte at læse dem, og efterhånden syntes han at de havde ret og han begyndte at spekulere på at desertere over til russerne. Men han blev sendt tilbage til Berlin inden han nåede det.

For en måned siden blev han kontaktet af en mand som kaldte sig "Rosen". Han sagde at han havde hørt at Heinz var interesseret i at hjælpe modstandsgruppen "Den Hvide Rose".

Og det var på den måde han blev medlem af gruppen.

# *Den trettende mand*

## Personer

Benjamin Duncan  
Heinrich Meyer

Dæknavn i gruppen "englænderen"

Fysik god  
Helbred god  
Mental almindlig

### Udstyr:

almindeligt tøj, vinterjakke, 5 dm i mønter, Id papire på Heinrich Meyer, en lille lydæmpet pistol fra England

Benjamin er agent fra England. Han blev sendt til Berlin for 2½ måned siden for at være kontaktlede mellem "Den Hvide Rose" og England.

Han er en rigtig konservativ englænder som har fået træning og derfor føler sig hævet over de andre i gruppen. Han står for alt kommunikation med England. Der står en stor radio i gruppens lejlighed, men han har også en lille i sin egen lejlighed. Han er villig til at dø for sit land og dronning. Hans dækidentitet er Heinrich Meyer som er blevet kaseret fra hæren, fordi han havde helbred.

# *Den trettende mand*

## Personer

Katrine Küllner

Dæknavn i gruppen "datteren"

Fysik lidt under middel

Helbred almindlig

Mental god

### Udstyr:

Almindeligt tøj, en stor vinterfrakke, nogle få tyske mønter, en taske med make up og andre småting, Id papire,

Katrine er datteren af Jürgen Walhof som er bedre kendt som Rosen lederen af "Den Hvide Rose" hun har været med i gruppen siden den blev startet, hendes arbejde er at skaffe oplysninger. Det gør hun ved at gå i seng med en Gestapo mand som er vildt forelsket i hende. Hun kan sådan set sno ham om sin lillefinger, hun afskyr sig selv for det, men gør det alligevel, fordi hun hader Hitler og det tredje rige lige så meget som hendes far.

Hun bor i en lejlighed sammen med sin far.

