

Operation Jötunheimr

Et scenarie til Ask Aggers Holocaust verden, Fastaval 2004

Opsamlingsnoter

1. Akt

Pas godt på tiden. Det er utrolig nemt for spillerne, at bruge masser af kostbar spiltid på at fedte med handouts. Det kan betale sig, hvis du hjælper spillerne med at samle op på Handzettel Eins.

2. Akt

Spørg lige spillerne om hvad de har tænkt sig at sige til de lokale myndigheder inden de lander i Gardemoe (du kan hjælpe dem hvis de tager et Inspiration Slag).

Efter to spiltest er det klart, at 2. akt sjældent løber så strømlinet som skitseret. Vær forberedt på at improviserer en masse. Pas på med at spillerne mister modet, og bliver for bange for at gøre noget. Du kan eventuelt minde spionen om at han har en Back Up Feat (der fx aktiverer departementschef Schaaning).

3. Akt

Prøv at holde et højt tempo selvom spillerne prøver at trække planlægning mm i langdrag. Så få terningslag i begyndelsen som overhovedet muligt, og husk at minde alpejægeren om at han kan bruge sin Trailblazer Feat.

Mere okkultisme

Har du og spillerne lyst til mere okkultisme, er det nemt at få med i scenariet. Obergruppenführer Bürger har måske nogle guldhorn eller lignende med i sin bagage, der skal bruges som gaver til Udgaards Loke (der er jætternes leder i Udgaard).

Du kan også introducerer magiske sværd, der ignorerer jætternes Damage Reduction.

Action Dice

Mind gerne og ofte spillerne om at de kan bruge Action Dice. De skal holde scenariet i gang, og er til for at blive brugt.

God fornøjelse!

- Forfatterne

