

Operation Jötunheimr

Seks mennesker vil balancere paa kanten af verdens undergang. SS-Obergruppenführer Reinhart Heydrichs vil fra det norske urfjeld bringe et nyt vaaben frem til frontlinien. Hans haandlangere fra det økkulte Åhnenerbe vil med deres arbejde fremskynde det sidste slag.

Seks mennekser der tror paa det gode i mennesket, er de eneste der kan stoppe Operation Jötunheimr. En runesten fra Reichsmuseum Germania leder dem til det Tredje Riges seneste hemmelige militaerprojekt. Snart balancerer de paa kanten af verdens undergang.

Et scenarie til
Ask Aggers Holocaust
verden

Fastaval 2004

Forord:

Kære spiller,

velkommen til Operation Jötunheimr.

Scenariet foregår i Ask Aggers Holocaust verden, der blev præsenteret i rollespilsbladet Fønix. Det er en alsidig rollespilssetting, hvor Anden Verdenskrig er kørt af sporet i forhold til virkeligheden. Du kan læse mere om settingen i den folder, der følger med scenariet, og på Ask Aggers hjemmeside.

Vi låner Holocaust som kulisse til et krigs-eventyr, der er et kryds mellem Indiana Jones og Ørneborgen. Det er et handlingsscenario, og spillerne skal ikke bremses af lange grublerier over handlingen.

Reglerne til scenariet er en light udgave af D20/Spycraft. Deres funktion er mest af alt at holde styr på spillerne, sætte nogle rammer for handlingen og give spænding til action-scenerne. De er beskrevet i Appendiks 3.

Scenariet skylder megen tak til Ask Aggers egne Holocaust scenarier:

- Jagten (Fastaval 96)
- Nibelungentreue (Fastaval 97)
- Det Sidste Korstog. (Fastaval 2K)

Har du spørgsmål til scenariet, er du velkommen til at sende en mail til jotunheimr@trc.dk eller ringe på 2856 4624.

Vi håber, at du får en god oplevelse både med scenariet og den resterende Fastaval.

– Forfatterne

Hovedpersonerne er soldater i Rommels modstandshær, der kæmper mod det nazistiske regime. De drager til Norge for at opspore og ødelægge et nyt supervåben.



Indholdsfortegnelse:

| | |
|---------------------------------------|----|
| Baggrund mm. | 3 |
| 1. akt..... | 4 |
| 2. akt..... | 6 |
| 3. akt..... | 12 |
| Appendiks 1 (Norge og Oslo) | 18 |
| Appendiks 2 (Bipersonoversigt) | 19 |
| Appendiks 3 (Regler)..... | 22 |
| Appendiks 4 (Lister og oversigt)..... | 24 |

© 2004 / Et TRC scenarie

TAK TIL SPILTESTERNE:

Brian Asmussen, Rasmus Henningsen, Lars Hess, Pelle Johansen og Dominik Ziga.

LINKS

Efter Fastaval bliver scenariet lagt on-line på internet adressen:
<http://jotunheimr.trc.dk/>

Læs mere om Holocaust verdenen på Ask Aggers hjemmeside:
<http://home3.inet.tele.dk/askagger/holocaust.html>

Download en light udgave af reglerne (der dog er mere omfattende end du får brug for) hos AEG:
<http://www.spycrafttrpg.com/resources/index.html>

Baggrund:

Loke, skurken fra den nordiske Mytologi, er vendt tilbage til verden, og har taget skikkelse af en af Hitlers nærmeste håndlangere: SS-Obergruppenführer Reinhart Heydrich.

I det nordlige Norge søger Loke/Heydrichs jætte SS-soldater (Stürmkrieger supersoldater) efter en port til Udgaard (jætternes hjemland). Operationen foregår under dække af at være en ærkæologisk udgravning ledet af Ahnenerbe SS, der i mange år blandt andet har ledt efter Odins Spyd og Den Hellige Gral.

Spilpersonerne:

Spilpersonerne er en del af Feltmarskal Rommels oprør. De skal ødelægge det nye super-våben, inden det bliver anlagt endnu en autobahn mod verdens undergang. De er:

Rolf Berend: Frontveteran. Er altid klar til at tjene Fædrelandet med blod og ære.

Ingo Gomolka: Agent. Har opsporet rygterne om Heydrichs plan, og vil føre sagen til ende.

Werner Jeggler: Alpejæger. Har erfaring fra Norge, og er udtaget mod sin vilje.

Dieter Koch: Læge og radiomand. Kæmper for at redde menneskeliv og skabe fred.

Hans Quisthoudt-Rowohl: Snigskytte. Tidligere SS officerer og en fandens flink fyr.

Karl Kleist: Mekaniker/Chauffør. Er på randen til at miste sin medmenneskelighed til krigen.

Du kan læse mere om dem i Handzettel OB og i beskrivelserne af spilpersonerne.

Handlingen:

Åbningsscenen er in media res (groft oversat til "lige på og råt"), og foregår i Reichmuseum Germania, hvor hovedpersonerne stjæler en sagsmappe, der beskriver Operation Jötunheimr. Sagsmappen indeholder dog ikke præcise oplysninger om, hvor i Norge det hemmelige projekt bliver udført. I stedet er der en runesten, der fungerer som kompas, til at lede hovedpersonerne på rette vej. Sagsmappen tjener også som en advarsel om, hvad det er, gruppen er oppe imod. Hovedpersonerne bliver jagtet gennem byens gader af sorte gestapolæderfrakker, og flygter fra luften ombord på et stort fly.

Ved scenariet klimaks finder hovedpersonerne frem til Lokes grav, hvor spøgelseskrigere vogter over porten til Udgaard. Der er i hvert fald en masse tju-bang i minen. Det bliver en blanding af Wolfenstein computerspillet og actionscenerne fra Ørneborgen - der skal overvindes både et par varulvelignende jættestormtropper og udøde vikinger.

Undervejs bliver hovedpersonernes fly beskyttet af en tysk natjæger, de må finde yderligere spor i Oslo, og senere krydse igennem den norske vinterødemark for at nå frem til minen. Der er også mulighed for en togtur, at kapre en zeppelin, lave alliancer med Norske frihedskæmpere og kamp mod en panzertank.

For rollespilere med hang til intiger og karakter spil er der masser af rum for forræderi, modstridende dagsordener og paranoia. Det er ikke en del af plottet, men bliver født af spillerne. Spillelederen har ansvaret for at alle får en god oplevelse.

Andet:

Der er en stak forskellige handout/effekter (på tysk Handzettel), der primært skal være med til at sætte stemningen - og så afprøver vi en ide med at lave en del af spillernes arbejde med planlægning for dem.

Tanken går ud på at skitserer tre fornuftige (men forskellige) planer for at få adgang til minen. Spillerne får planerne udleveret, og alt efter hvor godt de slår på terningerne, får de en række supplerende oplysninger. Så skal spillerne ikke bruge tid på at udtænke en plan (der alligevel ender med, at de skyder til højre og venstre), men i stedet koncentrerer sig om at vælge mellem plan a, b og c (og så skyde til højre og venstre).

Stikord for handlingen:

Anslag: Inbrud på Reichmuseum Germania.

Plot punkt I: På odagelse i Oslo

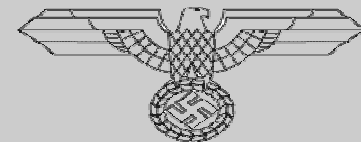
Spidspunkt I: Arghh... en jætte?!?

Vendepunkt: Afsløring af planen.

Spidspunkt II: Alene i ødemarken.

Plot punkt II: Ankomst til minen.

Klimaks: Showdown ved porten til Udgaard.



1. akt

Scene 1: Indbrud på Reichmuseum Germania

Spilledernoter 1. akt

I første akt bliver spillerne præsenteret for plottet. I takt med at de finder ud af, hvad der sker, bliver de motiveret for at handle.

OPTAKT TIL ROLLESPILLET

Inden scenariet begynder, er der følgende ting du skal have orden på:

Folderen: Spillerne skal have udleveret den lille folder, der kort forklarer om baggrunden for scenariet. I den kan de blandt andet læse baggrunden for scenariet. Du er velkommen til at fortælle det hele for spillerne, eller bare komme lidt ekstra informationerne på. Tanken er i bund og grund, at spare spillerne for at skulle tage noter i løbet af briefing.

Spilpersoner: Du kan lade spillerne vælge deres spilpersoner ud fra den oversigt, der er på Handzettel 0B. Du kan eventuelt sige lidt mere om de forskellige roller, hvis spillerne er interesserede.

Der er ikke nogle roller, der er så vigtige, at de absolut skal spilles af en speciel type spiller. Rollerne er i stedet skrevet med stor vægt på fakta - og så er det op til spillerne selv at fortolke rollen.

Regler: Når spillerne har fået deres karakterark, kan I sammen lige gennemgå reglerne. Jo mindre kompliceret I gør reglerne, jo nemmere vil det være for alle. Erfarne D20 spillere skal have at vide, at der er tale om en Light version af reglerne - og at de ikke skal hænge sig for meget i de situationer, hvor reglerne ikke følges 100%

Optakten bør maksimalt tage 60 minutter.

SCENE 1: INDBRUD PÅ REICHMUSEUM GERMANIA

Anslaget begynder in media res. Scenen køres med fuld knald på action. Der er kamp, en jagt og suspense. Spillerne har frie hænder til at gøre som de vil, og de fleste planer vil lykkes.

Jo mere vold spillerne benytter, jo mere vold svarer du igen med. Koldblodige mordere har godt af at få nogle gevaldige omgange skade. Når spillergruppen er delt, klipper du hurtigt og ofte rundt, så alle hele tiden er på stikkerne. Scene 1 skal helst vare ca. 45 min.

Imellem scene 1 og 2 har spillerne lejlighed til at se nærmere på Handzettel Eins (Operation Jötunheimr sagmappen). Selvom de finder sagsmappen allerede i begyndelsen af scene 1, skal spillerne ikke have den udleveret før jagten er forbi - ellers det for fristende at kigge på papirer frem for at følge med.

Generelt om Handouts

Der er flere handouts til scenariet end strengt nødvendigt. Deres funktion er at give stemning. Har du en mistanke om at spillerne vil bruge for lang tid på at granske handouts, kan du undlade at udlevere den "videnskabelige" rapport om jætter og runesten i forbindelse med Handzettel Eins.

Det er en meget god ide, at du klipper alle handouts ud inden du tager på Fastaval. Så kan du sortere dem i tre eller flere plastikkommer, så du ikke skal rode rundt mellem dem undervejs.

Scne 1: Indbrud på Reichsmuseum Germania

Sted: Reichmuseum Germania / Museum i det forhenværende Berlin (19. august).

Baggrund: Den hemmelige Operation Jötunheimr er styret af Heydrich/Loke. For at holde operationen skjult for Himler og hans Gestapo håndlangere, er den camoufleret som en videnskabelig arkæologisk udgravning under ledelse af det okkulte Ahnenerbe.

Operationen ledes af Heydrichs håndlanger, Dr. Hans-Gert Poettering, der er udpeget som Vicemuseumsinspektør på Reichmuseum Germania.

Sikkerheden har ikke været komplet, og der cirkulerer flere rygter. Blandt andet har Ingo Gomolka (en af hovedpersonerne) opsnappet detaljer om operationen, og søger nu efter flere spor.

Plot: I åbningsscenen finder hovedpersonerne en række informationer om operationen. Der er tale om et anslag, hvor handlingen skal skubbes i gang med tempo og fynd.

Handling: Hovedpersonerne er i gang med et indbrud på Dr. Poetterings kontor på første sal i Reichsmuseum Germania, da alarmen sætter i gang. De har åbnet pengeskabet, og har fået fat på en sagsmappe, der beskriver Operation Jötunheimr (Handzettel Eins), og en lille runesten med indskriften "Loki" (der fungerer som et kompas). Inden de begynder at læse sagsmappen, er gruppen nødsaget til at komme i sikkerhed.

Der står en transportflyver klar i Tempelhoff lufthavnen, og de har en stor BMW parkeret i gyden bagved museet.

Action: Der lyder hastige trin på den brede marmortrappe op til museets administrationsgang. Vagtposten (Werner Jeggler) ser fire kustoder komme løbende samtidig med at lyset bliver tændt. Kustoderne er bevæbnet med lommelygter og knipler. Det er muligt at snige sig forbi dem, og nemt at slå dem ned.

Alarmen tilkalder også to biler med Gestapo betjente. De eftersætter hovedpersonerne, og der er optakt til en biljagt gennem byens mørke – og snesjapglatte – gader.

Biljagten tager blandt andet en tur ned af en smal gade, hvor en sporvogn kommer kørende mod bilerne (Driver DC 20 for at dreje skarpt til siden). Der er høj fart ned af en bred boulevard (Driver vs Driver), og halsbræk-kende manøvrer på en stor tom sneplet plads (Driver DC 25). To færdselsbetjente på motorcykler blander sig i jagten, når den første bil er rystet af.

Der er en politi afspørgningen ved Tempelhoff Lufthavnen. Har hovedpersonerne fået et stort forspring, kan de prøve at bruge Bluff til at slippe forbi. Alternativt kan de køre deres bil igennem bomen, hvorefter deres dæk bliver punkteret af spærringen. Den sidste del af jagten til flyet foregår til fods eller i en stjålet tankvogn (er det nu klogt at køre rundt med en masse flybrændstof?), igennem hangarer, værksteder og en åben mark.

Åbner hovedpersonerne ild mod politiet bliver militærpolitiet blandet ind i sagen, og snart er jagten meget mere farligt.

Lad eventuelt spillerne bruge deres Idea, og giv dem et tip om, at det vil være en god ide at trække forfølgerne rundt i lufthavnen, mens Karl Kleist tager en genvej hen til flyveren og varmer motoren op. Alternativt kan de kapre et postfly, der er ved at gøre klar til at gå i luften fra en fjern ende af lufthavnen.

Mens transportflyveren varmer op, bliver hovedpersonerne indhentet af politiet, og der er mulighed for lidt ildkamp. Er flugten gået lidt for nemt, kan piloten være nødsaget til at lette fra en meget kort landingsbane (Pilot DC 20), og samtidig undvige en gruppe natjægere (Pilot DC 20), der er ved at afslutte en patruljeflyvning (de har ikke brændstof nok til at forfølge hovedpersonerne særlig langt eller kaste sig ud i en længerevarende ildkamp).

Cut: Flymaskinen letter fra Tempelhoff og sætter kursen mod Oslo. Undervejs er der ingen hændelser, og hovedpersonerne har tid til at se nærmere på de papirer de har sjålet (Handzettel Eins) - og de heler deres Vitality.



Reichmuseum Germania

2. aktScene 2: På opdagelse i OsloScene 3: Arghh... en jätte???Scene 4: Afsløring af planenSpilledernoter 2. akt

I anden akt er der tre scener, der nemt kan smelte sammen til een. Som i resten af scenariet har du frie hænder til at strikke forløbet sammen, så det giver dig og spillerne den bedste oplevelse.

Du har meget frie hænder til 2. akt, hvor spillernes valg er afgørende for handlingens forløb. Nogle spillere vil nyde, at tage på opdagelse i Oslo, og suger gerne til sig af stemning og investrigation. Andre spillere vil se opholdet i Oslo som en forhindring på vejen til det virkelig sjove – angrebet på minen. Det er op til dig som spillernes guide gennem fortællingen at spille med spillerne og ikke imod dem. Sammen kan I springe over det meste i Oslo, og kommer direkte til finalen. Det kan også sagtens lade sig gøre, at hovedpersonerne aldrig forlader Oslo, og i stedet får stoppet Heydrich adjutant og atombomben inden de kommer ud til minen. Det kan selvfølgelig også være, at I spiller scenariet mere eller mindre som det er skrevet. Valget er dit og spillernes. Kun I ved hvad der er rigtigt for jer, og du har frie hænder.

Handouts i 2. akt:

Har spillerne brugt for lang tid på de handouts de fik i 1. akt, kan du holde lidt igen med mængden af handouts i 2. akt. Gravetilladelser og instruktioner fra Heydrich/Loke kan du nemt holde tilbage (se indholdet af Handzettel Zwei på side 11), hvis det bliver nødvendigt.

SCENE 2: PÅ OPDAGELSE I OSLO

Der er tale om lidt af en puster. Det er nu vi begynder at bygge handlingen op. Hvad der er af action og ballade, skal ikke være for fuld skrue. Spillerne bliver klogere på plottet, og begynder at formulere en plan for at komme videre. Scene 2 har mange muligheder for rollespil, og kan være alt imellem 45 minutter og halvanden time.

SCENE 3: ARGHH... EN JÆTTE??!

Det overnaturlige bliver introduceret, så scenariet ikke mister troværdighed i 3. akt. Det er vigtigt, at hovedpersonerne gennem noget grum nærkmaps-action lærer at de mand til mand ikke er helt så seje som deres modstandere. Scene 3 er på max 30 minutter.

SCENE 4: AFLØRING AF PLANEN

Det afgørende vendepunkt i scenariet er det øjeblik, hvor hovedpersonerne finder ud af, hvad der egentlig er meningen med Operation Jötunheimr. De finder planerne til at åbne en port i Udgaard med en atombombe, og er opmærksomme på, at det haster med at gribe ind. Scene 4 er på max 45 minutter.

Scene 2:: På opdagelse i Oslo

Sted: Oslo (20. august).

Baggrund: Hovedpersonerne har fundet en runesten med indskriften "Loki", der viser sig at være en slags kompas. Stenen peger i retning af den ærkæologiske udgravning, der er dækket for Operation Jötunheimr. Gruppen skal indsamle yderligere oplysninger i Oslo, og se Heydrich adjutant Friedrich Bürger.

Plot: De første scener i Oslo introducerer de muligheder spillerne har. Lad det være op til spillerne, om opholdet i Oslo skal tage lang eller kort tid. Møder spillerne sig med at snakke med bipersonerne, og er de travlt involveret med at lege kispus med Heydrichs adjutant og/eller de norske modstandsfolk, springer du blot lettere hen over den sidste del af handlingen. Går spillerne på den anden side i stå, spoler du hurtigt frem til de mere actionprægede scener omkring minen.

Handling: Hovedpersonerne får på grund af en misforståelse en parademodtagelse i lufthavnen, bliver afhørt af en enfoldig SS officer og indlogerer sig i Oslo. I resten af scenen har de fri hænder til at indsamle oplysninger om Operation Jötunheimr.

Action: Under indflyvningen til Gardemoen Lufthavn, flyver hovedpersonerne forbi Super Zeppelineren "Der Reichsadler". Et Spot DC 20 (med +5 på slaget for alle der har 10+ i Mechanics) afslører, at zeppelinerens ene motor i bagbord side er i stykker. Et Education DC 15 afslører at Der Reichsadler er Heydrichs personlige zeppelin.

Super Zeppelineren "Der Reichsadler"

Det sner under hele opholdet i Oslo, og den ringe sigtbarhed gør det til en ret hasarderet landing. Fejler piloten slaget, bliver landingsstellet smadret, og alle tager 3D6 damage (Reflex Save for halv skade). Bliver det til en Critical Failure, så lander flyet hårdt på maven og skrider ud fra landingsbanen – alle ombord tager samme skade som ved en hård landing, men der går ild i flyet, og det er ikke muligt, at redde alt udstyret inden flyet sprænger i luften.

I lufthavnen bliver hovedpersonerne mødt af norske SS soldater i paradeuniform. Lederen af modtagelsesdelegationen er en brysk arisk udseende nordmand, SS_Hauptsturmführer Gunnar Wied, der på formfuldendt tysk byder velkommen, og straks giver ordre til at gruppens flyver bliver bugseret væk fra landingsbanen. Han inviterer hovedpersonerne til at køre med i en overdækket lastvogn til hans kontor (det er en høflig ordre). Undervejs fortæller han, at der helt uventet er kommet besked om at "Der Reichsadler" vil lande i byen, og at der er gjort klar til en passende vel-

komst.

Gunnar Wied vil afhøre gruppen på sit kontor, der ligger i lufthavnsbygningen. Men så snart hovedpersonerne træder indenfor, begynder et Hitler Jugend orkester at spille marchmusik, og langs den røde løber stimler bedsteborgere i deres fineste tøj sammen. Modtagelsen er dog ikke til ære for gruppen, og Wied får hurtigt orkesteret til at holde op med at spille, hvorefter folk trækker ud til hallens hjørner.

På kontoret stiller Hauptsturmführer Wied en række spørgsmål til gruppens ærinde i Oslo. Han er dog mere brysk end kvik, og lidt veltalende og en god forklaring er rigeligt (fx er det plausibelt blot at være undervejs til enten Reykjavik eller Narvik, mens halvtågede forklaringer om at være på skiferie eller udsendt af Der Führer ikke falder i god jord).

Wied byder på dårlig kaffe og ildelugtende cigaretter indtil afhøringen bliver afbrudt, da super zeppelineren lander, og Wieds pligter kalder. På vej ud af døren stempler han officielle passersedler til gruppen, og anbefaler indlogering på Grand Hotel i Oslo.



Gruppen kan blive og overvære modtagelsen af SS-Oberführer Friedrich Bürger, og bagefter få et lift ind til hotellet. Ellers har de ikke andre muligheder end at stjæle en bil eller gå den lange vej.

Til modtagelsesceremonien er der måske tre norske frihedskæmpere (Sverre Hoddevik, Jon Alvheim, Christopher Stensaker), hvis du synes det passer. De er bevæbnet med engelske maskinpistoler og håndgranater. Som alle andre tror de at Heydrich er ombord. De har ikke forberedt en plan, men er villige til at ofre deres liv for at dræbe Heydrich. Årvågne helte kan opdage attentatmændene, inden de angriber (Spot DC 25 for at opdage deres skjulte våben og Innuendo DC 20 for at opdage de er ude på noget).

Hovedpersonerne kan vælge at trække sig tilbage og være øjenvidner til at de tre sabotører angriber Bürgers følge med megen skyderi og ballade - hvilket ender med en masse døde og sårede nazister, og at to af sabotørerne bliver dræbt, og den tredje ført væk af en gruppe Stapo folk.

Hovedpersonerne kan også tage kontakt til sabotørerne, og tale dem fra at gøre noget overilet (Diplomacy DC 20, +5 på DC hvis man ikke taler norsk). Det er en oplagt mulighed til at få kontakt med de norske frihedskæmpere.

PA VIDERE OPDAGELSE I OSLO

Det videre ophold i Oslo er ikke styret af et stramt handlingsforløb. I stedet kan du læse lidt om forskellige lokationer, og hvordan du kan bruge dem i scenariet - de kommer i rækkefølge efter hvor nemt det er for gruppen at få noget ud af dem. I appendiks 1 kan du læse mere om det besatte Norge og Oslo.

GRAND HOTEL OG VICTORIA TERASSE

Indkvartering for tyske officerer og embedsmænd foregår typisk på Grand Hotel, der ligger indenfor samme afspærring som det store bygningskompleks Victoria Terasse. I modsætning til stort set resten af Oslo er der ingen armod på hotellet, hvor der bliver serveret god mad i restauranten – ligesom det er muligt at få kaffe, spiritus og cigaretter af rimelig kvalitet. Tyske officerer danser med norske piger til pladespillerens skratne toner af Lili Marlen, og i krogene er det nemt at udveksle sladder og lære nye folk at kende (Gather Information DC 15 fx giver et hurtigt overblik over situationen i byen, mens DC 30 giver rygter om de våben, der bliver lodset i havnen og hentet af Stürmkrieger soldaterne).

Victoria Terrasse huser justitsdepartementet og samtlige kontorer i forbindelse med den tyske administration sammen med et fængsel i en sidefløj. Det er bureaukratiet, der hersker. Men kendskab til systemet og lidt bestikkelse kan give adgang til nyttige oplysninger (Bureaucracy DC 20, +5 på slaget hvis der bliver benyttet bestikkelse).

Ingo Gomolka har en gammel bekendt, Reidar Folkmann Schaaning, der er departementschef i justitsdepartementet. Benytter Ingos spiller sig af sin Back Up Feat kan gruppe få hjælp fra Reidar Folkmann Schaaning til snart sagt hvad som helst, mens de er i Oslo (dog ikke adgang til Kongeslottet).

Der er pigtrådsafspærringer, sandsække, maskingeværstillinger, antiluftskyts og talrige vagter omkring hele Victoria Terasse kvartret, og det kræver korrekte papirer at få adgang (gruppen kan få dem hos Wied i lufthavnen eller lave forfalskninger).



Victoria Terasse

Lige overfor Victoria Terasse ligger kongeslottet, der er indrettet som hovedkvarter for Reichskommisar Joseph Terboven, den øverstbefalende for de norske styrke i Norge. Han har siden 1940 haft frie hænder til at regere som han lyster fra Hitler, og han har skabt sig sit eget kongerige. Magten er steget ham til hovedet, og han har isoleret sig fra omverdenen i et vanvid der står mål med Kejser Neros.

Der kunne skrives langt om galningen på Kongeslottet, men i denne omgang springer vi over — da sikkerheden omkring Reichskommisar Terboven er ekstrem høj, og fortællingen gerne skulle dreje udenom ham.

Transport rundt i Oslo

Hovedpersonerne bliver måske hurtigt trætte af at skulle trisse rundt i Oslo til fods, og kigger måske efter et køretøj.

Det er relativt ukompliceret at få fat på en lastvogn eller en motorcykel med sidevogn, mens det er nærmest umuligt at få fat på en stabsvogn. Alternativt kan gruppen stjæle noget benzin et sted, og så stjæle en af de mange biler der står parkeret rundt omkring under byens snedriver.

Der er for meget grus og murbrokker til, det er praktisk at benytte ski i byen.

HAVNEN

Her bliver der dagligt udskibet hundrede af tons kul og jernmalm til Det Tredje Riges krigsmaskine. Samtidig har en større flåde af fiskefartøjer deres hjemhavn i Oslo. Der ligger flere udbombede skibsvrag i havnen, og et stykke ude ligger et par flådefartøjer. Den tyske besættelsesmagt overvåger havnen nøje, og der er næsten lige så mange tyske soldater som havnearbejdere. Luften er tyk af dieselos, saltvand og den umiskendelig hørm fra fiskekonservesfabrikken.

En aktiv indsats (Gather Information DC 20) afslører, at der for to dage siden ankom et skib fra Polen lastet med våben og udrustning, der blev ført til jernbanestationen (det er udrustningen til Heydrich/Lokes nye jættehær). Der er også rygter (Gather Information DC 25) om en ubåd (U-874), der lagde til aftenen forinden og læssede en kasse – der blev hentet af en gruppe Stürmkrieger soldater og kørt væk i en lastvogn (atombomben der skal bruges til at åbne porten til Udgaard).

JERNBANESTATIONEN

Hele jernbaneområdet er bevogtet af norske SS soldater. Der er ingen civil jernbanetrafik i Norge, men på stationskotooret kan gruppen få tilladelse til at køre med et tog mod Trondheim (det er den rigtige retning) med Bureacracy DC 25 eller forfalske papirer med Forgery. I et hjørne af jernbanetrænet er en lagerhal, hvor der holder et særtog. Lageret er bevogtet af Stürmkrieger halvjætter, og toget er lastet med våben til jætterne samt olie og andre forsyninger. Er gruppen indstillet på et præventivt sabotageangreb, er det et godt sted at slå til, men det skal ikke spare dem for en tur op i bjergene.

GARDERMOEN LUFTHAVN

På et par vindomsuste marker 50 kilometer nord for Oslo ligger byens lufthavn. Af og til lander og letter transport og radarfly med kurs til og fra Island, og der er et par jagerfly, som sjældent er på vingerne.

Der er størst sikkerhed omkring "Der Reichsadler", hvor mekanikerne er ved at reparere den ene motor på bagbords side mens tyske Waffen SS soldater patruljerer. Venlig snak med mekanikerne eller vagterne (Gather Information) kan afsløre, at motoren blev skadet af et lynnedslag over Østersøen, og at det ikke var planen at mellemlande. Reparationen tager et par, men kan fremskyndes med et Mchanics DC 25.

Får heltene adgang til zeppelineren (Bluff/Hide DC 20), kan de på kommandobroen se flyveplanen på hvor minen er placeret. I de luksuriøse kabiner er der nazitisk kunst i overflod – og måske kan heltene finde hele eller dele af Handzettel Zwei? Lagerrummet er fyldt med udstyr til jættehæren.

Får gruppen en ide om at kapre/sabotere zeppelineren eller kan du spille med på ideen.

OSLO UNIVERSITET

Søger hovedpersonerne informationer om den ekspedition, der fungerer som dække for Operation Jötunheimr er en stor del af universitetet desværre udbrændt efter de allieredes bombetogt i '49. Resten er omdannet til et stort tuberkulosehospital, hvor der er mangel på alt lige fra medicin til personale. Spørger gruppen sig for (Gather Information DC 20), kan de finde en gammel kælder, hvor samtlige arkiver er blevet flyttet ned. Efter flere timers hårdt arbejde (Search DC 25) kan gruppen finde en note om hvor Dr. Böege fandt runestenene i 1942.

AKERHUS FÆSTNING

Den gamle fæstning er forskanset efter alle kunstens regler, og både fængsel for politiske fanger og hovedsæde for de tyske styrker. Der er ikke umiddelbart nogen grund til, at gruppen skulle tage forbi Akerhus, medmindre de søger adgang til enten våbenlagrer eller relevante kort – det er i så fald ikke umuligt (Bluff, Diplomacy eller Intimidation DC 20).

FLYGTNINGELEJRENE OG KZ GRINI

I Oslos udkant bor der hundredetusinder flygtninge, der har forladt de omkringliggende fylker for at undslippe hungersnød og omstrejvende ulve. Flygtningelejrene ligner til forveksling KZ-lejre, og der er sågar bevæbnede vagter til at holde folk i ro.

Der er trøstesløst i lejrene, men ved at slide skosåler og bestikke sig frem med mad, er det muligt at få kontakt til modstandsbevægelsen (Gather Information DC 30).

Koncentrationslejren Grini ligger i et relativt moderne fængsel, og der er bedre forhold for fangerne end i de flygtningelejrene. Det betyder varme, anstændige hygiejneforhold og tomandsceller.

STAPO/BREDTVEIT FÆNGSLET

Statspolitiet har hovedkvarter bag Bredveidt fængselets tykke mure og armerede døre, og kan sammenlignes med helvedes forgård. Gennem fangerne er der mulighed for at få kontakt til modstandsbevægelsen - men det kræver en stor indsats. De indsatte har enten fortalt alt de ved (og så er deres kontakter blevet anholdt, dræbt eller jaget på flugt) eller også har de holdt deres mund - og så skal der mere end en venlig tysker til for at få dem til at snakke (Diplomacy DC 35 er på sin plads).

Kongens Mænd

Den norske modstandsbevægelse er hovedpersonernes mulige allierede. Men de også et godt spillederredskab. Har du lyst til at give spillerne en hjælpende hånd? Så kan Kongens Mænd hjælpe dig.

Hvis du og spillerne har mere glæde af at holde dem ude af handlingen, er det også fint.

Det største problem for relationer mellem hovedpersonerne og modstandsfolkene er, at det er svært komme i kontakt med en undergrundshær. Der er forskellige mulig-heder for at få kontakt med modstands-bevægelsen i Oslo, men har hovedpersonerne travlt, eller træder de ikke varsomt nok frem, bliver det ikke til noget. På den anden side, kan de kontakte hovedpersonerne. Hvadenten det er i Oslo, på turen gennem ødemarken eller mens hovedpersonerne forbereder et angreb mod minen, toget, zeppelinere - eller hvad der nu passer.

Fælles for Kongens Mænd er høj moral, gåpå-mod og en forkærlighed for uldtrøjer og top-huer (har du set "Heltene fra Telemarken", er du ikke i tvivl om stereotypen). De er normalt udstyret med engelsk udrustning (nedkastet fra fly).

Der er som sådan ingen grænser for, hvad du kan lade hovedpersonerne udnytte de brave frihedskæmpere til – de kan lave afledningsangreb, kende smutveje, skaffe udrustning og alt muligt andet nyttigt.

Sverre Hoddevik, Jon Alvhøim og Christopher Stensaker er tre modstandsfolk, der måske dukker op i lufthavnen. Ellers kan du jo dukke op andre steder, hvor det nu passer dig.

Scene 3: Arghh... En Jætte???

Sted: Oslo (hovedstad i det besatte Norge).

Baggrund: Hovedpersonernes efterforskning af sagen vækker interesse hos Sturmbanführer Hardt Grimm - lederen af SS-Oberführer Friedrich Bürgers livvagt.

Plot: På et eller andet tidspunkt under opholdet i Oslo, skal hovedpersonerne have et møde med en jætte. Hvornår og hvordan er op til dig, men mødet markerer en vigtig overgang i scenariets stemning. Fra at være et krigseven-tyr bliver det okkulte en del af spillets virkelighed.

Handling: Det mest oplagte er, at hovedpersonerne enten prøver at undgå eller komme tættere på Heydrich/Lokes udsending. De bestræbelser bliver kompliceret af hans hird (livvagter), der er en gruppe Sturm-krieger halvjætter. Hardt Grimm, lederen af hirden, bliver opmærksom på gruppen, og fatter mistanke til dem – hvilket bliver yderligere be-styrket, da han kan mærke nogle vibrationer fra den runesten gruppen har med (den fungerer både som ledestien i forhold til Lokes gamle grav under Jotunheim bjerget, og virker tiltrækkende på jætter).

Action: Hardts nysgerrighed får ham til at kontakte den af hovedpersonerne der bærer på runestenen. Gerne under så skumle og my-stiske omstændigheder som overhovedet muligt – fx i en mørk gyde, et uventet prik på skulderen eller midt om natten mens folk tror de kan sove trygt. Det vigtigste er, at du laver en iscenesættelse, der giver Hardt mulighed for at flygte, og gerne hen over byens tage.

Det skal også helst være et stykke væk fra Victoria Terrasse, så jagten ikke bliver afbrudt af skydegale soldater. Flugten skan helst ende med en ond omgang nærkamp.

Sturmbannführer Grimm vil forsøge at skræmme gruppen til at fortælle ham, hvad det er, de bærer rundt på. Hvis han ser runestenen, forstår han øjeblikkeligt dens betydning, og forsøger at stjæle den. Heldigvis for hovedper-sonerne vil Hardt i første omgang prøve at undgå kamp (selvom han er en yderst kompetent snigmorder). Han vil prøve at flygte, hvilket giver hovedpersonerne lejlighed til at jage ham over Oslos snefyldte og isglatte tage (med masser af lejlighed for at benytte Balance, Clim og Jump Skills – samt Tracking Feat og Spot).

Hardts jætteblod gør, at han kan se i mørke, og han foretrækker lusk og trusler frem for ligefremhed og vold. I kamp udnytter han sine evner til gemme sig og kæmpe i nærkamp - og han giver ikke sine modstandere mange muligheder for at benytte deres skydevåben. Slåskampen mod Hardt er vigtig, ikke bare fordi den holder spillerne på tæerne, men også tjener som et pædagogisk eksempel på situationens alvor. Jo mere overmenneskelig Hardt er i kampen jo bedre.

Han går klædt i sort uniform med kasket, SS-dolk og læderhandsker. Han en kraftig kappe hængende over skuldrene, der er lavet af læder, har pelskant og er foret med silke. Langs kanten er kappen udsmykket med runeristninger, og den har magiske egenskaber, der beskytter dens bærer mod skydevåben (meget praktisk for en livvagt).

Scene 4: Afsløring af planen

Sted: Oslo (hovedstad i det besatte Norge).

Baggrund: SS-Oberführer Friedrich Bürger har i sin bagage de hemmelige instrukser angående Operation Jötunheimr, hvilket må formodes at have gruppens interesse.

Plot: Scenariets vendepunkt kommer i og med at spillerne får de sidste spor, og dermed fuldt indblik ind i sagens kerne. Det er heller ikke længere meningen, at heltene skal finde ud af hvad der foregår. De skal i stedet se at komme afsted og redde verden fra Ragnarok.

Handling: Inden hovedpersonerne forlader Oslo, er det meningen, at de skal have fundet ud af hvad Operation Jötunheimr i store træk går ud på. Det kan de finde ud af ved lidt efterretningsarbejde rettet mod Heydrich/Lokes udsending, SS-Oberführer Friedrich Bürger. Den mest ufarlige måde, at få fat i planerne, indbefatter lusk og snilde. Men der er ikke noget til hindre for, at gruppen dræber SS-Oberführer Bürger (så slipper de også for at bekymre sig om ham senere).

Action: Vil hovedpersonerne udskyde det endelige opgør med Bürger, kan de prøve at få et smugkig i hans papirer. Desværre har han ikke umiddelbart efterladt noget af nævneværdig interesse ombord på "Der Reichsadler", så gruppen er nødsaget til at lave et indbrud på hans værelse (det kan være anderledes som beskrevet under Lufthavnen i scene 2, hvis det passer bedre i scenariets flow). Han er indlogeret i en suite på Grand Hotel, hvor der er talrige vagter med bombehunde. Suiten indeholder soveværelse, stue, badeværelse og

kontor. På kontoret er der indbygget et pengeskab i væggen bag et maleri, hvor Bürger opbevarer sine papirer. Det er en relativt ukompliceret affære at få adgang, hvis ellers gruppen bare har en nogenlunde plan. Det er op til din dømmekraft, hvor kompliceret det skal være – men du kan passende lade det afhænge af det hidtidige tidsforbrug.

Vælger gruppen at lave et attentat mod SS-Oberführer Bürger, vil de nok være betænkelige med at angribe direkte. De har både en snigskytte og bombemand i gruppen, så der er muligheder nok. Hans livvagt består af SS Stürmkrieger og ledes af Hardt Grimm, der er en halvjette af anseelig styrke. Når Bürger bevæger sig rundt i Oslo, foregår det i en panseret stabsvogn udlånt fra Reichskommissar Terboven med tilhørende motorcykel eskorte.

SS-Oberführer Bürgers oprindelige rejseplan gik direkte til minen, men han har valgt at udnytte den uforudsete mellemlanding bedst muligt, og har fremskyndet forberedelsen af udskibningen af den kommende jættehær. Derfor har han en række møder med officerer og embedsmænd rundt omkring i byen – både i Viktoria Terrasse, på Kongeslottet, ved havnen, Ankerhus, jernbanestationen og i restauranten på Grand Hotel. Der er med andre ord, talrige muligheder for at hans vej krydser med hovedpersonernes.

På grund af den totale mangel på civil biltrafik i Oslo, er det en kompliceret sag at skygge Bürger rundt i byen uden at blive opdaget (Surveillance DC 25). Se eventuelt også noten om transport rundt i Oslo på side 8).

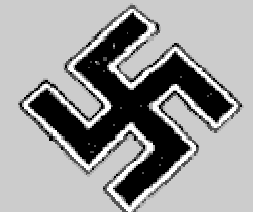


Der hænger hverve- og propaganda plakater alle steder i Oslo.

Indhold i Hanzettel Zwei

Hos Friedrich Bürger eller fordelt over 2. akt.

- Instruktioner fra Heydrich/Loke.
- Transportpapirer/ordrer for atombomben og udrustning.
- Kort over Jotunheim området.
- Statusrapport.
- Skitse over minen.
- Kopi af gravetilladelsen.



3. akt

Scene 5: Alene i ødemarken

Scene 6: Ankomst til minen

Scene 7: Showdown ved porten til Udgaard

Spilledernoter 3. akt

Inden I begynder på 3. akt, er det måske ved at være tid til en kort pause, så spillerne kan komme på toilettet og hente forsyninger i kiosken? Det er i så fald nok sidste udkald.

Den første scene i tredje akt kan du bruge relativt kort tid på, da dens primære formål er at give en lille pustepause, hvis der har været tryk på i anden akt, og lige få spillerne tilbage i stemningen, hvis I har holdt en pause. Den giver mulighed for at gruppens alpejæger, Werner Jeggle, kan brillere med sine overlegne overlevelsessevner - og eventuelt som et springbræt til at bringe den norske modstandsbevægelse ind i scenariet.

En kapret Super Zeppeliner:

Skulle spillerne have fået den herlige ide, at kapre "Der Reichsadler", kan I springe scene 6 over, og gå direkte til scene 7.

Hovedpersonerne kan lande zeppelineren foran minen. Det giver jo en oplagt mulighed for, at en af gruppens medlemmer (givetvis Ingo Gmolka) kan udgive sig for SS-Oberführer Bürger, og få en æresmodtagelse og rundvisning i minen. Der er i hvert fald passende uniformer ombord på zeppelineren.

Det eneste problem ved at udgive sig for Friedrich Bürger er, at Dr. Böege engang har kendt ham, da de begge studerede på universitetet i Potsdam i 1925. Det er mange år siden, så der går nok lidt tid, inden at det leder til en afsløring af gruppens luskeri.

SCENE 5: ALENE I ØDEMARKEN

Turen gennem det affolkede og krigshærede Norge er mærket af stilheden, og en meget kontant forvarsling af det Ragnarok, som står øverst på Loke/Heydrichs ønskeliste. Er tiden skredet lidt undervejs, behøver scenen ikke at tage mere end et par minutter, og den skal i hvert fald ikke trækkes længere end 30 min.

SCENE 6: ANKOMST TIL MINEN

Gruppen skal finde en vej ind i minen, og får præsenteret tre mulige planer - der alle har mere eller mindre samme chance for succes. De kan forbedre planerne lidt, inden de vælger, hvilken de vil prøve. Der skal ikke bruges for meget tid på scenen, der trods alt kun er optakten til klimaks - max. 30 min.

SCENE 7: SHOWDOWN VED PORTEN TIL UDGAARD

Klimaks kommer i minens dyb. Hele afslutningen bygges op efter en dramatisk model med anslag (turen ind i minen), opbygning af spændingskurve (rundt i minen) og klimaks (foran porten til Udgaard). Der skulle gerne være en time eller så til at afslutte scenariet.

Kulden er den værste fjende i ødemarken.



Scene 5: Alene i ødemarken

Sted: Ødemarken på vej mod Jotunheim.

Baggrund: Rejsen på 250 kilometer fra Oslo til Glittertindminen går gennem et vinter- og krigshærgede Norge, der er forvandlet til en ødemark med to års uafbrudt snevejr.

Plot: Hovedpersonerne får en lille puster, der kan være tiltrængt oven på 2. akt med kamp mod en jætte og afsløringen af et atombombe er på vej for at åbne en port til Udgaard. Samtidig skal der lige lidt pres på, inden det for alvor går løs, så heltene kan mærke at det snart kommer til at gøre ondt.

Handling: Hovedpersonerne skal prøve at nå frem til Glittertindminen, uden at miste hverken helbred eller udstyr. Den nemmeste måde at komme ud til minen på er at tage en lastbil med sneplov, og så bare køre af sted. På den anden side er det hurtigere at tage post- og forsyningsstoget til Trondheim, der undervejs holder i Gjendesheim 20 kilometer fra minen. Mere modigt er det selvfølgelig at kapre zepelineren, eller stjæle et transportfly fra lufthavnen og springe ud i faldskærm. Det er hovedpersonernes eget valg, og der er ingen grund til at spænde ben for planerne, før end de har forladt Oslo, og er alene i ødemarken.

Action: Udover lejligheden til at bande over det kolde vejr, får hovedpersonerne en rejse igennem et affolket område, der minder om et goldt månelandskab. Der er udbombede landsbyer, tomme gårde og de eneste lyde er vinden og hylene fra de omstrefjende ulveflokk.

Det begynder at trække op til snestorm, samtidig med hovedpersonerne er klar til at forlade Oslo. Det komplicerer selvfølgelig sagerne lidt, men skulle nødig afskrække dem fra at tage af sted.

Det er op til dig, hvor meget udstyr gruppen har til deres rådighed nu - men da de tog fra Oslo af, havde de rygsække med alt praktisk udstyr (reb, ishakker, mad, nødblus og andet godt), ski, feltradio, to håndradioer, en kasse håndgranater og en taske med sprængstof og forskellige tændsatser.

Gjendesheim: Jernbanestationen er stort set kun befolket af demoraliserede norske SS veteraner, der ikke passer deres pligter med at patruljere efter sabotører. Der er to pansrede mandskabsvogne med larvefodder i byen, men der er ikke diesel til dem, så her er ski den eneste mulighed for at komme videre.

Glitterheim: Er der tid og plads til at smøre lidt ekstra på, kan du lade hovedpersonerne komme forbi Glitterheim landsbyen tæt ved minen. Byen var en lille provinsby med arbejdspladser både ved minen og savværket. Nu er det en spøgelsesby, hvor de forforsne lig sidder i en klump inden i kirken, hvor de som en sidste udvej søgte tilflugt. De døde klamrer sig til hinanden, og enkelte er døde i bøn til en gud, der ikke hjalp dem.

Problemer undervejs: Det er ikke nødvendigvis meningen, at gruppen skal ankomme til Glittertind minen helt uden besvær. De må gerne komme ud for et eller andet uheld, og så kæmpe sig frem det sidste stykke vej til fods (eller på ski hvis de har været forudseende). Er hovedpersonerne i bil, bryder den først sammen, så sidder den fast og til sidst kører

den på en landmine. Toget stopper heldigvis ikke tættere på end jernbanestationen i Gjendesheim, hvor der er endnu 20 kilometer til minen - hvilket giver anledning til en lang skitur - mens udspring i faldskærm nemt bliver kompliceret af dårligt vejr og motorproblemer.

Overlevelse i kulden

Turen på 250 kilometer gennem den norske vinterødemark er uanset transportmiddel en barsk omgang. Vejret giver risiko for talrige skavanker, og det kræver lidt viden om vildmarksliv ikke at ende som en sneblind stakkel, der er så hårdt ramt af koldbrand og andre forfrysninger, at det næste skridt er at indgå i fødekæden som ulveføde. Alle skal derfor dagligt klare et slag mod Survival DC 25. Det giver 1d6 damage at fejle første gang, 2d6 gangen efter og så fremdeles (Fortitude Save for halv skade). Alle dere bliver ramt af kulden, kan ikke få Wounds eller Vitality tilbage, før de har fået First Aid (DC 15) og en hel dags hvile. Særlig tåbelig adfærd som at nægte at tænde ild giver +10 på Survival DC. En snestorm øger DC på Survival med +5. Overnatter gruppen i en fjeldhytte, får alle +5 på deres



Scene 6: Ankomst til minen

Sted: Glittertindminen.

Baggrund: Gruppen ankommer efter at have overlevet turen gennem ødemarken. De skal finde ud af hvordan de kommer ind i minen.

Plot: Optakten til klimaks er det sidste skridt inden den store finale. Spillerne glæder sig nok til at komme i gang med slutningen - hvad enten de har moret eller kedet sig undervejs - så køр scenen hurtigt.

Handling: For at komme ind i minen, har hovedpersonerne brug for en plan. De får lov til at vælge mellem tre forskellige metoder til at komme inden for: frontangreb (Plan A), snige/gemme (Plan B) eller løgn (Plan C). Gruppen får lov til at forbedre planerne lidt, og så skal de vælge en af de tre.

Action: Det er koldt, blæsende og ikke et vejr at være udendørs i. Beskriv minen for spillerne, og fortæl dem, at de skal finde ud af, hvordan de kommer ind. Du kan skitsere Plan A, B og C for spillerne, og så fortælle dem, at de kan forbedre hver plan lidt, inden de vælger. Det hele står i Handzettel Drei 1-2, som du kan bruge, når du skal fortælle spillerne om planerne. Når du selv er færdig med papirerne i Handzettel Drei, kan du give dem til spillerne. Når spillerne har slået terningerne, kan du give dem Handzettel Drei 3—husk at klippe de informationer fra som spillerne ikke har slået godt nok på terningerne til at få.

Glittertindminen: Den gamle kulmine var næsten udtømt, da den blev lukket i 1936 efter jordskælvet. Da Elmar Brok ankom til minen i 1950 anlagde han en militærlejr, og med slavearbejdere fra flygtningelejrene i Oslo og Trondheim istandsatte den gamle jernbane-forbindelse til Gjendesheim. Udgravningen begyndte så snart Dr. Böege ankom.

Minen ligner en militærlejr end en arkæologisk udgravning. Der går af og til soldater rundt med vagthunde, men de fleste holder sig indendørs, hvor de drikker fedtet suppe og grumset kaffe. En gang imellem træder en af dem udenfor og tager en smøg (gløden gør ham nem at setog spolerer hans nattesyn).

Der er kun to veje op til minen: en tilsneet vej med mange spor efter snepatruljer og jernbanesporene. Begge ruter leder op til lågerne i et stort pigtrådshegn. Ved den ene låge er der et vagttårn og ved den anden et kombineret vagtskur/hundehus. Lågerne er låst med kæde og hængelås, der kan klippes over med en boltsaks (Mechanics DC 5) eller dirkes op (Open Locks 25).

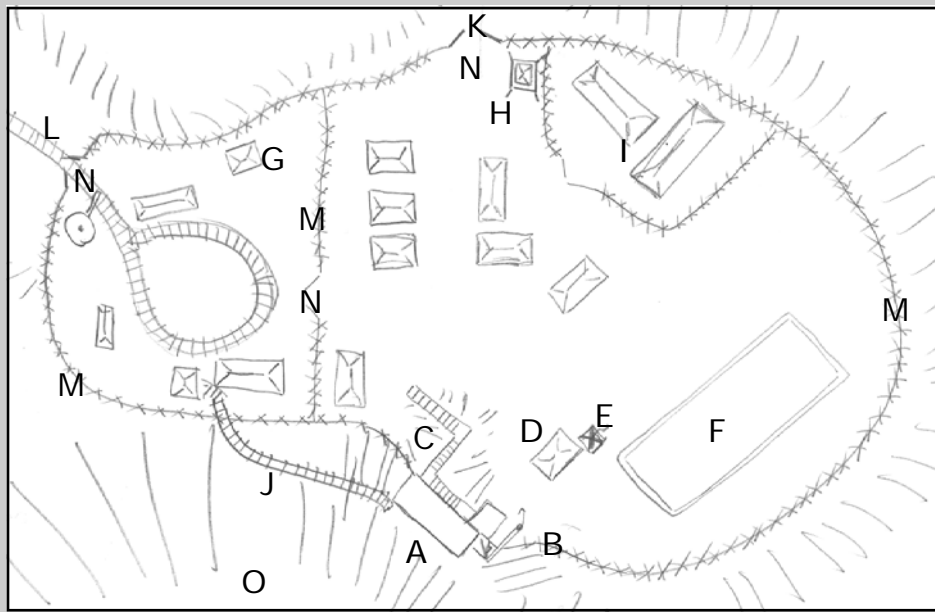
Derudover er der flere andre bygninger:

- En Radiobygning ved den store antenne, hvor vagterne hører høj musik og spiller kort.
 - To store længer med arbejds-slaver. Fangerne i slavebarakkerne er udsultede og forfrosne. Deres sjæl er knust, og de ser tomt frem for sig. De kan desværre ikke hjælpe hovedpersonerne med noget.
 - Et par andre bygninger er sneet til, og er garager (i den ene står en tigertank parkeret, og i den anden et par lastvogne) og ubrugte lagerbygninger (de er fra tiden før minen blev åbnet, og det helle flyttet indenfor).
 - Der er også en stor zeppelin landingsplads, som er ryddet for sne.
- Selve indgangen til minen ligger lidt oppe af bjergsiden, og der går en smal trappe op til en bygning, der minder om en bunker.

Den sikreste vej ind er nok via en ventilations-skak, som i første omgang er skjult for gruppen. Når spillerne har valgt en plan, springer I straks videre til næste scene.

Minen:

- A) Hovedindgang
- B) Kran
- C) Trappe
- D) Radiohus
- E) Antenne
- F) Landingsplads
- G) Vagtskur med hunde
- H) Vagttårn
- I) Slavebarakker
- J) Skinner til minevogne
- K) Vej
- L) Jernbane
- M) Pigtrådshegn
- N) Låge
- O) Ventilationsskakt



Scene 7: Showdown ved porten til Udgaard

Sted: Glittertindminen.

Baggrund: Hovedpersonerne har valgt en plan, og trænger ind i minen.

Plot: Afslutningen på handlingen skal give forløsning for de problemer, der har været undervejs. Den endelige iscenesættelse af klimaks er til åben fortolkning, og vil afhænge af spillerne—er der gået intrigerollespil i den undervejs, vil der nok være en del debat om mål og middel mellem hovedpersonerne. Tilsvarende kan det være, at spillerne har presset på, og er nået frem til minen i god tid til et partimers dungeoneering. Der er ingen given slutning på scenariet - andet end at det da helst skulle lykkedes hovedpersonerne, at forhindre Ragnarok. Nogle spillere vil elske en duel med SS ridderen, andre er godt tilfredse med at fyre a-bomben af og så komme væk. Brug din indfølelse til at styre slagets gang.

Handling: Gruppen udfører deres plan, og jo flere informationer de har fået i Scene 6, jo nemmere vil det nok gå dem. Uanset hvilken plan de vælger, er det en god ide at klippe scenariet lidt hårdt, og springe direkte fra valg af plan til udførelsen af planen.

Inden klimaks, skal gruppen finde frem til Porten. Der er i hvert fald to af skurkene tilstede (halvjætten Elmar Brok og Dr. Böege), og måske når SS-Oberführer Bürger også at dukke op. Porten skal på en eller anden måde forhindres i at blive åbnet, og atombomben er umiddelbart det mest oplagte værktøj til den opgave.

Der er en oversigt over minen på side 17.

Action: Lad spillerne rulle terninger og rollespil alt det de orker, mens de udfører planen. Jo bedre forbedrede de er, jo bedre går det. Men ingen plan er så god, at den ikke kan fejle. Og det er i nødens hektiske stund, at klimaks under en eller anden form skal finde sted. Prøv under alle omstændigheder, at give spillerne interaktion med en eller flere af scenariets skurke, da det altid er sjovt at se sin fjende i øjnene inden den sidste kamp.

DUNGEONEERING I MINEN

Der er mørkt og koldt i minen. De fleste steder hænger der lamper, der får strøm fra generatoren. I den svage belysning er der -2 på Attacks, Spot og Search (det stiger til -4 hvis der bliver skiftet til nødbelysning). Når naziterne laver okkulte handlinger, udsikfter de det elektriske lys med fakler (også -2).

Der er ikke noget meget detaljeret kort over minen, men det giver dig frihed til at improviserer gemmesteder, smutveje - og selvfølgelig er der alle steder seje tippevogne til iscenesætte af enhver form for action.

SS-RIDEREN ANKOMMER

Selv et vellykket stormangreb, et succesfuld commando raid eller den bedste løgnehistorie ændre pludselig karakter, når "Der Reichsadler" lander. Eller måske har gruppen været lang tid undervejs eller tøver spillerne lidt, er der ikke noget til hindring, dykker zeppelinen ned fra de lavthængende skyer, og lægger an til landing. Stort set alle soldaterne i minen stiller op til modtagelsen af SS-Oberführer Bürger, og forvirringen med de nyankomne soldater og det udstyr der skal lastes giver en rigtig god chance for at komme ubemærket indenfor uanset hvilken plan spillerne vælger at følge.

Soldaterne i minen:



Vagposter generelt

Hver post både indendørs og udendørs har en alarmknap (der får sirener over det hele til at ringe) og en felttelefon med direkte linie til komandocentralen. Vagterne er ikke særlig årvågne, og er relativt nemme at komme forbi eller overmande. De fordriver tiden med at spille kort, ryge cigaretter og snakke om kvinder.

Vagposter udendørs

Der er 10-12 mand på vagt udendørs. De fordeles sig mellem vagtskuret (hvor omkring halvdelen sidder), tårnet (to mand) og radiohuset (de resterende mand).

Vagposter i minen

Ved hovedindgangen til minen sidder der omkring seks Werwolf soldater, de andre steder kun to almindelige Stürmkriegere.

Skipatroljer

Består altid af seks Werwolf soldater, der tager afsted fra minen kl. 10 og vender tilbage kl. 20 efter at have patruljeret hele vejen rundt om bjerget og undersøgt fjeldhytter og Glitterheim. Det sner så meget, at hovedpersonernes spor nemt bliver slettet. Skipatroljerne har altid en feltradio med.

Barak i minen

De soldater, der ikke er på vagt, sover, spiser og snakker i barakken. Der er køjesenge, borde og stole fordelt mellem store rum og små gange. Der er også et køkken, en kombineret samlingsalg og messe (prydet med store nazi-bannere).

NÅR EN PLAN FEJLER

Skulle uheldet være ude, og bliver gruppen taget til fange, ryger de ned i en tre meter dyb grav ved templet. Der bliver lagt en tung metalplade hen over hullet, og der bliver sat et par sprængsladninger op - et par landminer og nogle ståltråde henover pladen, der sikre, at minerne sprænger, hvis pladen bliver løftet op. Det er måske muligt, at få en hånd op langs kanten, og med lidt fingerfærdighed (Sleight of Hand/Demolitions DC 20) løsne ståltråden fra minerne. Det er også en mulighed at finde en af runestavene, der kontrollerer de udøde vikinger, og få en af dem til at hjælpe sig fri.

Er det i stedet passende at lade dem miste modet, og så blive hånet for deres uduelig af en eller flere af skurkene, kan du fælden umulig at slippe ud af. Så bliver gruppen i stedet inviteret med til at overvære åbningen af porten, hvor nazisterne glæder sig til blodbadet med de mange ofringer. I forvirringen, mens porten bliver åbnet, kan gruppen få en sidste chance for at gribe ind.

PORTEN TIL UDGAARD

Den kunne sådan set godt være en rekvisit fra Stargate, men er nu helt igennem magisk. Der er tale om en cirkelrund stor ring, der er lavet af et ukendt metal og smykket med runer. For at åbne porten, skal der blot menneskeblod i stride strømme. Når porten er åbnet, begynder det at storme, og sne og halg flyder ud af porten. I den forvirring skal atombomben føres ind igennem porten, og sprænges hul igennem til jættemland. Herefter er der en mindre jordrystelse og et meget skarpt lys, hvorefter de tilstedeværende har biletter på første pakke til at se begyndelse af Ragnarok og ankomsten af jættehæren.

ATOMBOMEN

I scenariets slutning spiller a-bomben givet vis en stor rolle. Mens nazisterne har deres planer med den, vil hovedpersonerne nok se den som en god mulighed for at sprænge hele minen i luften. Det ødelægger måske ikke selve porten, men det kommer til at tage en pokkers masse år at grave den frem igen.

Der er ikke noget specielt sted i minen hvor atombomben skal være. Måske er den slet ikke dukket op endnu (fx hvis gruppen har forhindret toget i at komme frem, så ankommer bomben først med zeppelinere). Ellers kan den både være stillet på lageret, eller i templet, i graven eller ved porten. Den er nok placeret i en tippevogn, eller hænger ned i nogle kæder fra en skinne i loftet. Måske er den i en kasse.

Skulle nogen have lyst til at pille ved bomben, kræver det Demolitions DC 25 for at undgå at den sprænger (er du flink, kan du bare lade et timer-ur gå i gang, så det bare gælder om at komme væk i en fart). Sprænger bomben ned i minen, vil alle derned blive dræbt, mens bjerget vil synke lidt i knæ og ryste et par laviner af sig. Sprænger den udenfor minen betyder det en hurtig død for alle i en radius af 10 kilometer, og en langsom stråledød og store ødelæggelser i en radius af 50 kilometer. Folk i minen overlever måske.

For lang tids pillen ved atombomben (eller bare en togrøjse med den), giver problemer med strålingssyge (1d6 i Damage på Con - når man når 0 i Con, er man død). Det er ikke noget et Fortitude Save DC 20 ikke kan klare. Men alle der fejler det, skal have First Aid (DC 25) med det samme.

AFRUNDING

Scenariet må ikke trække for meget over tiden, og du skal ikke slutte senere end kl. 18.

Når scenariet er forbi, håber vi, at du og spillerne har tid til at snakke lidt om hvordan det er gået. Spillerne kan have forskellige spørgsmål og kommentarer, og du må meget gerne tage lidt noter, som du kan give videre til os - så vi også bliver klogere på, hvordan det er gået med scenariet.

De tre udøde vikinger:

Som spilleleder er det altid rart at have et es eller to gemt af vejen oppe i ærmet, og i denne omgang får du de tre udøde vikinger Gunne, Armund, Krub.

De kan gøre lidt nytte, hvis spillerne har brug for en hjælpende hånd til at slippe fri fra fangenskab eller til at besejre skurkene.

De er for tiden kontrolleret af et runeskring med kviste af mistelten og tidsler i (der står i minens tempel, og som holder deres sjæl fanget i denne verden), og tre runepinde (der giver kontrol over dem, og enten er hos Dr. Bøege eller måske ligger et eller andet sted).

En del af trolddommen der holder dem fange er deres navne, som de har fået stjålet og ikke længere kan erindre. Får de fortalt deres navne efter runepindene er knækket, eller bliver skrinet ødelagt, søger deres sjæl straks til Valhalla, og de forlader denne verden.

Du kan se reglerne for de uddøde vikinger i Appendiks 2b (side 21).

Noter til Dungeon Map:

Forskanset hovedindgang: Indgangen består af et par hundrede tons armeret beton. Døren åbnes indefra, men kan åbnes udefra med Demolitions DC 25 og Open Locks DC 30. Der er en maskingeværstilling og en vagtstue.

Maskinhal: Gamle rustne maskiner, gangbroer, smeltedigel og tipvogne fylder rummet. Kun tipvognene bliver benyttet, og resten er kun til at gemme sig bag.

Generator: En dieselgenerator leverer strøm til minen. Går den ud, starter nødgeneratoren efter et par minutter.

Lager: Her er udstyr til udgravning og militære formål. Når særtoget og zeppelinere ankommer, bliver der fyldt op med våben, uniformer og forsyninger til jættehæren.

Ventilation: Store propeller drevet af deres egen dieselgenerator sikre cirkuleringen af frisk luft. Der er ingen vagtposter men sprængladninger. Demonteres ved Demolitions DC 20 (8d6 damage hvis de sprænger).

Barak: Her er der senge, køkken, bad og andre fornødenheder til de omkring 80 soldater i minen.

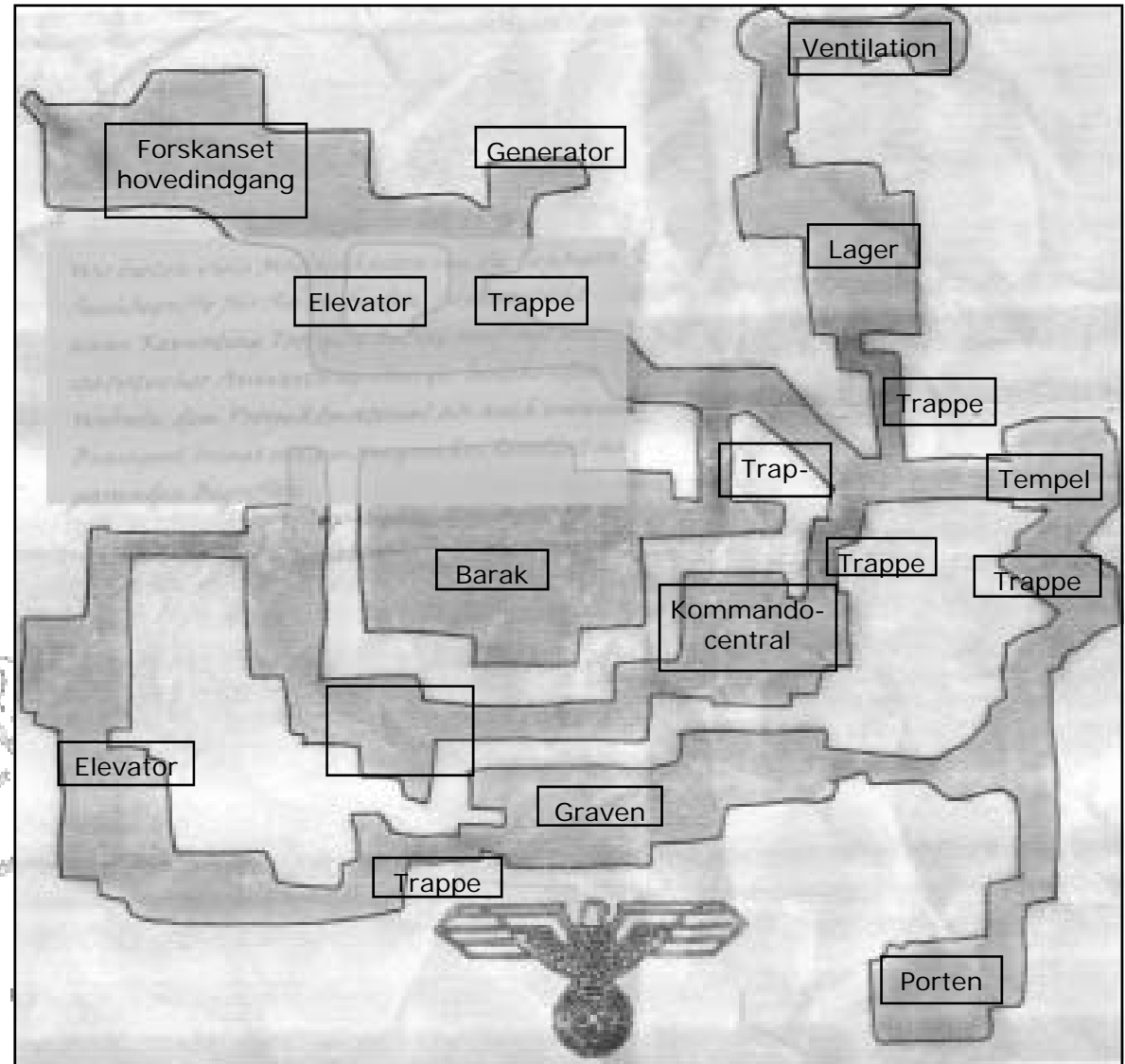
Kommandocentral: Her har Elmar Brok sin seng, og der sidder altid et par mand på vagt ved felttelefonen. Der er flere kort over minen og det omkringliggende område. Minens nødgenerator står i et hjørne.

Varmecentral: Oliefyret er hele tiden i gang med at varmet op i barakerne og kommandocentralen.

Tempel: Halvjætterne afholder ofte okkulte samlinger, hvor de bloter til ære for Loke. Det foregår i ruinerne af et tempel fra vikingetiden. Bag alteret står det gamle skrin, der indeholder de kviste af mistelten og tidslær, der binder sjælen på de tre uddøde vikinger, der vogter over minen.

Graven: I den store drypstenshule var Loke lænket af magiske kæder indtil 1936. En stor altersten har en fordybning efter en mands krop, og der er fire brudte kæder sat fast til stenen. Rummet emmer af Lokes had, og alle skal tage et Will Save. Alle der fejlr får hovedpine, og ser syner fra Lokes drømme om Ragnarok.

Porten: Her bor og arbejder Dr. Böege i døgn drift med at tolke de sidste runer. Han har ikke set dagslys i flere uger, og er hærgnet og usoiigneret og skriverbordet flyder.



Norge - besat og udpint (1951)

Siden besættelsen i 1940 har Norge været en vigtig del af Det Tredje Riges krigsmaskine: Skovene er i stor udstrækning blevet fældet og fra undergrunden bliver der hentet jernmalm og kul. Et stort produktionsanlæg i Telemarken leverer tungt vand til produktionen af a-våben, og der bliver eksperimenteret med at oprette olieboringer i Nordsøen. Langs kysten er der ubådsbaser, der har afgørende rolle i slaget om Atlanten.

Den norske kongefamilie er flygtet til Canada, og det norske nazistparti har valgt Vidkun Qusling til ministerpræsident - uden han formelt er andet end en marionet for tyskerne.

Mange norske mænd er takket være propaganda og misforstået nationalisme hvervet til SS Regiment Nordland. En stor del af de frivillige er siden døde på Østfronten og i forbindelse med invasionen af England. Nu ruster de sidste norske SS reserver sig til landgangen i Newfoundland, mens grupper af desillusionerede frontveteraner med hård hånd opretholder kontrollen over landet.

Som belønning for det norske blod, er der fra tysk side kun ringe indblanding i den daglige regering – og så længe forsyningerne bliver udskibet planmæssigt, vender Det Tredje Rige blikket mod mere problemfyldte områder.

Reichskommissar Joseph Terboven er den øverstbefalende for Norge, men stigende galsskab har ledt til nederlag i magtkampe med Quisling og den norske administration (hvis forlængede arm er Statspolitiets (Stapo) og de norske SS frivillige).



Trods den massive undertrykkelse er det ikke lykkedes at kvæle al frihedstrang i landet, og der er en aktiv modstandsbevægelse. De mange fraktioner af frihedskæmpere går under fællesbetegnelsen "Kongens Mænd", og de modtager af og til forsyninger af våben fra Canada via luftvejen.

Nazisternes modtræk til frihedskæmperne er terrorbombninger af hele byer og udbredte hævn drab. Det har sammen med Fimbulvinteren affødt flygtningestrømme og affolkning af landet. Udenfor alle større byer er der indrettet flygtningelejrer efter samme arkitektoniske principper som KZ-lejrene, og bag pigtråden dør der dagligt op mod hundrede mennesker alene i lejrene ved Oslo.

Den tyske ordensmagt har kontrollen over alle de større byer og produktionsfaciliteter, mens modstandsbevægelsens guerillagrupper retter angreb mod telegraf- og jernbanelinier.

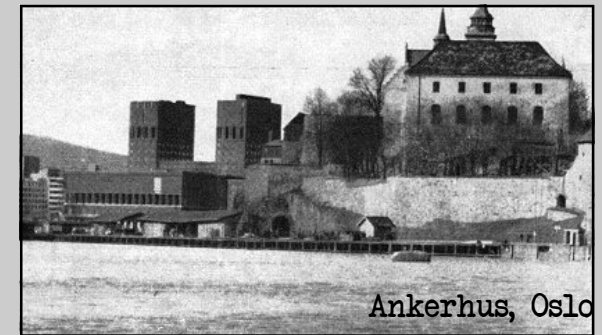
Oslo

En tur rundt i byens gader giver indtryk af en by, der bliver kvalt af undertrykkelsens jernnæve. Der er opstillet pigtråd, vinduer er gemt bag skodder, plakater minder folk om besættelsesmagts og Quisling regeringens deklamationer, mange forretninger er lukkede og flere huse er forsat udbombede ruiner efter britiske og amerikanske bombetogter i slutningen af 40'erne

Folk på gaden er hulkindede og skutter sig med nedslået blik bag halstørklæder og tunge frakker. De eneste forsamlinger over tre personer er de lange køer for at få lidt mad, og i de mange biografteater der uafbrudt viser tyske propagandafilme og fungerer som varmerestuer. Over alt er modløsheden et tungt åg over byens borgere.

Kun myndighederne og militæret har adgang til benzin, så lyden af motorer er sjælden. Flere steder står ubrugte biler dækket af sne og is, mens byens indbyggere trasker igennem sneedriverne i støvler og træsko.

Mørklægningen bliver håndhævet hårdt, og takket være de sorte skyer og den blygrå sne er byen et koldt og mørkt bekendtskab.



Bipersoner og andre

For at lette overblikket, er der her en oversigt over de personer der optræder i scenariet i større eller mindre roller.

ADOLF HITLER

Østriger, Reichsführer
Galning og invalid. Blev såret af Rommel under attentatet i 1949, og har siden været lænket til en respirator i Førerbunkeren "Ulveskansen" i Østpreusen. Hans nærmeste håndlagere strides indædt om magten, men ved hans side står Heydrich/Loke. Optræder ikke direkte i scenariet.

REINHART HEYDRICH/LOKE

Jætte, SS-Obergruppenführer
Superskurk og uden for hovedpersonernes rækkevidde i denne omgang. Han er officielt Hitlers nærmeste håndlanger, men har reelt taget magten. Han stræber efter Ragnarok, og vil åbne en port til Udgaard, så der bliver adgang for jætter til verdenen. Optræder ikke direkte i scenariet.

ERWIN JOHANNES EUGEN ROMMEL

Tysker, Feltmarskal.
Ledte i 1949 hæren i et oprør mod Hitler. Rommel anførte personligt et angreb på Føreren. I sidste øjeblik blev Hitlers død forpurret af Heydrich/Loke, der sårede Rommel. Rommel flygtede, og sluttede sig til sine støtter i Grækenland. Han er ved at etablere et samarbejde med de østeuropæiske lande, der gerne vil kaste nazismens åg af sig. Optræder ikke direkte i scenariet.

FRIEDRICH BÜRGER

Tysker, SS-Oberführer
Ansvarlig for Operation Jötunheimr, og på vej til minen for at bringe projektet ind i den afsluttende fase. (Se mere i appendiks 2b).

DR. ERICH BÖEGE

Tysker, sindssyg videnskabsmand
Leder udgravningen af Lokes grav. Har i mange år har forsket i slægtskabet mellem det germanske/ariske folk og aserne fra den nordiske mytologi. (Se mere i appendiks 2b).

ELMAR BROK

Halvjætte, SS-Standartenführer
Sikkerhedsofficer for Operation Jötunheimr. (Se mere i appendiks 2b).

HARDL GRIMM

Halvjætte, Sturmbannführer
Leder hirden, der vogter over SS-Oberführer Friedrich Bürger. (Se mere i appendiks 2b).

GUNNE, ARMUND, KRUB.

De tre udøe vikinger, der vogter over Lokes grav i Glittertind minen. De holder ikke med nogen som helst i scenariet, og kan både være mulige allierede og farlige fjender (Se mere i appendiks 2b).

DR. HANS-GERT POETTERING

Tysker, Vicemuseumsinspektør på Reichmuseum Germania
Formel leder af den videnskabelige mission. Optræder ikke direkte i scenariet.

GUNNAR WIED

Nordmand, SS-Hauptsturmführer
Sikkerhedsansvarlig Gardemoen lufthavnen Brysk og arisk udseende. Modtager gruppen i lufthavnen, og har siden hen ansvaret for bevogtningen af Super Zeppelinren "Der Reichsadler".

REIDAR FOLKMANN SCHAANING

Tysker, Departementschef i det norske justitsministerium.
Han har stor indflydelse i Victoria Terrasse, og er af Ingo Gomolkas gamle bekendte. Han bryder sig ikke om nazister, men er en loyal bureaukrat, der dulmer sine samvittigheds-kvaler med overdreven pligtopfyldenhed.

VIDKUN QUISLING

Nordmand, Norsk ministerpræsident
Glødende nazist og tilhænger af samarbejds-politik mellem nordmænd og besættelsestrop-erne. Er hadet af norske frihedskæmpere og betragtet som en grinagtig nikkedukke af de fleste tyskere. Quisling er dog en dygtig politiker, og har kontrol over Statspolitiet og de norske SS frivillige. Optræder ikke direkte i scenariet.

JOSEPH TERBOVEN

Tysker, Reichskommissar Norge
Har siden besættelsen i 1940 været øverstkommanderende for alle tyske tropper i Norge. Han er blevet opslugt af galskab, og har forskanset sig i Kongeslottet i Oslo. Optræder ikke direkte i scenariet.

SS-OBERFÜHRER FRIEDRICH BÜRGER



Har siden 1936 været en tro tjener for Heydrich/Loke, og siden 1949 som personlig adjutant/væbner.

Har det overordnede ansvar for Operation Jötunheimr, og var med til at anbefale Dr. Erich Böege til opgaven (de to mødtes for 25 år siden på universitet i Potsdam, men har ikke set hinanden siden da).

Har forladt Ulveskansen i Østpreussen for at afslutte operationen i Norge. Hovedpersonerne kan møde ham i Oslo, og allerede der skaffe ham af vejen. Han er en led ubehagelig arrogant skiderik, der altid bærer sit SS-riddersværd og SS ordensring.

Str 14 / Dex 14 / Con 14
Int 18 / Wis 14 / Cha 16
Vitality/Wounds: 85/14

Att: +14 / Defense: 20 / Initiative: +15
Save: Fortitude: +10 / Reflex: +10 / Will: +5
Large sword (1d12+6 damage)
Pistol (1d10 damage)

Core Skills: Bluff +12, Bureacracy +15, Cryptography +10, Diplomacy +12, Forgery +10, Hide +10, Innuendo +10, Intimidate +10, Knowledge (Nazi Government) +15, Profession (Officer) +10, Sense Motive +10.

Feats: Deadly Precession (Increased Sneak Attack damage), Flashing Weapon (Melee strike twice per turn with -2 Att), Government Contacts, Sneak Attack (+3d8), Weapon Master (Sword).

STANDARTENFÜHRER ELMAR BROK



En ung mand der - som hans tjenestepapirer afslører - har gjort lynkarrierer siden han i 1947 blev identificeret som en af Lokes børn (en halvjætte). Han tjener sin fader godt, og vil gøre alt for at sikre Operation Jötunheimr mod sabotage.

Han er en kølig officer, der har nogle undertrykte dyriske træk (han lægger fx ikke skjul på at bruge sin lugtesans, der nærmest sætter ham i stand til at lugte frygt), lige indtil han går i flænse-bide bersærk. For bliver han såret i kamp, vil hans jætteleb syde - hvorefter han forvandler sig til noget, der bedst kan beskrives som en varulv.

Str 20 / Dex 14 / Con 16
Int 12 / Wis 10 / Cha 10
Vitality/Wounds: 75/16 (Damage Reduction 6)

Att: +12 / Defense: 18 / Initiative: +8
Save: Fortitude: +8 / Reflex: +6 / Will: +2
Assault Rifle (burst 2d8+9 damage)
Tooth/Claw (1d6+10 damage)

Core Skills: Climb +10, Demolitins +6, Driver +7, First Aid +5, Intimidate +10, Jump +10, Listen +5, Profession (Soldier) +5, Search +5, Spot +10, Survival +10.

Feats: Combat Sense (Immune to Sneak Attack and automatically succes on Reflex Saves), Enhanced Senses, Precise Shot (use ranged attacks in melee), Quick Reload (reload weapon as a free action), Rapid Shot (two attacks per turn with -2 to hit).

DR. ERICH BÖEGE



En sindssyg videnskabsmand der i mange år har forsket i slægtskabet mellem det germanske/ariske folk og aserne fra den nordiske mytologi.

Da Loke skulle bruge en mand med den rette blanding af galsskab og genialitet til at iværksætte en åbning til Udgaard, var Dr. Böege en oplagt kandidat til jobbet.

Han har ikke helt forstået, at han ved at åbne en port til Udgaard, der vil lukke jætterne ind i verden. Skulle det gå op for ham, at hans handlinger kan betyde undergangen - også for det tyske folk - kan en dygtig spillergruppe måske lokke ham til at samarbejde. Hans galsskab skal underspilles, og han er skræmmende kølig og upåvirkelig indtil sandheden går op for ham - så vil han kigge sig som om efter atombomben for at udslette jætterne.

Str 8 / Dex 10 / Con 10
Int 16 / Wis 14 / Cha 8
Vitality/Wounds: 45/10

Att: +7 / Defense: 20 / Initiative: +7
Save: Fortitude: +5 / Reflex: +4 / Will: +11
Pistol (1d10 damage)

Core Skills: Bureacracy +7, Gather Information +11, Knowledge (Nazi Occult) +23, Knowledge (Archaeology) +17, Knowledge (History) +12, Languages +10, Profession (Academic) +9, Search +11.

Feats: Advanced Skill Mastery (Scholarly), Grand Skill Mastery (Scholarly), Scholarly.

Sturmbannführer Hardl Grimm



Leder hirden, der vogter over SS-Oberführer Friedrich Bürger. En to meter høj blond kæmpe, med bleg hud, isblå øjne, et vansiret ansigt, mistænkeligt store spidse og kantede lodne ører.

Han har en kraftig læderkappe hængende over skuldrene med pelskant og silkefor. Langs kanten er kappen udsmykket med runeristninger, der giver den magiske egenskaber. Hardl har en forkærlighed for at gemme sig i skyggerne, og i sin lange kappe kan han måske kortvarigt forveksles med en vampyr (eller Batman hvis du er mere til dystre Frank Miller tegneserier).

Str 18 / Dex 16 / Con 12
Int 10 / Wis 12 / Cha 12
Vitality/Wounds: 55/12 (Damage Reduction 4)

Att: +9 / Defense: 17 / Initiative: +9
Save: Fortitude: +4 / Reflex: +9 / Will: +1
Dagger (1d6+5 damage)
Pistol (1d10 damage)
Tooth/Claw (1d6+5 damage)

Magic Cloak: Damage Reduction 10 when attacked by ranged weapons.

Core Skills: Balance +10, Climb +10, Hide +10, Intimidation +5, Jump +5, Listen +5, Move Silently +10, Profession (Bodyguard) +5, Spot +10.

Feats: Enhanced Senses, Night Vision, Sneak Attack (3d6), Stealthy.

Gunne, Armund, Krub.



Tre udøde vikinger. De blev ofret for at vogte over Lokes grav og porten til Udgaard. Deres sjæl er bundet til denne verden gennem et magisk runeskin med kviste af mistelten og tidsler i. For at kontrollere de tre spøgelses, som er ret bitre over ikke at være i Valhal, skal du kende deres navne, som Valkyrierne har taget fra dem.

De er for tiden bundet til at tjene Dr. Böege gennem runepinde, hvor deres navne er ristet. De adlyder alle, der bloter på runepindene. Deres navne står i det handout, der omtaler fundet af de to runesten. Bliver runepindene knækket vil de opsøge Dr. Böege og dræbe ham. De kan evt. også angribe Elmar Brok. Får de fortalt deres navne efter runepindene er knækket, eller bliver skrinet ødelagt, søger deres sjæl straks til Valhalla, og de forlader denne verden. Det er muligt at snakke med dem på Oldnordisk (Languages DC 20).

Str 16 / Dex 10 / Con 0 (Ethereal)
Int 10 / Wis 12 / Cha 10
Vitality/Wounds: 36/18

Att: +10 / Defense: 15 / Initiative: +8
Save: Fortitude: +8 / Reflex: +4 / Will: +12
Sword (1d10+5 damage + Lifedrain)

Ethereal: Can't be harmed by ranged attacks.

Lifedrain: Take a Willpower Save DC 15 when hit or get 2d6 additional damage.

Core Skills: Intimidation +10.

Diverse stats

Kustoderne på Reichsmuseum Berlin

Vitality/Wounds: 0/10
Att: +1/Def: 11/Save: +1/Initiative: +1
Club(1d6+2 damage)

Gestapo og politi i Germania

Vitality/Wounds: 0/12
Att: +2/Def: 12/Save: +2/Initiative: +2
Pistol (1d10+2 damage)

Militærpoliti og soldater

Vitality/Wounds: 0/13
Att: +3/Def: 13/Save: +3/Initiative: +3
Gevær (2d10 damage)
Submachinegun (Burst: 1d8+4 damage)

Waffen SS soldater

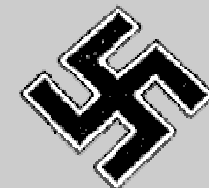
Vitality/Wounds: 0/14
Att: +4/Def: 14/Save: +4/Initiative: +4
Assault Rifle (Burst: 2d8+8 damage)

SS Sturmkrieger (halvjætter)

Vitality/Wounds: 36/18
Att: +8/Def: 18/Save: +8/Initiative: +8
Assault Rifle (Burst: 2d8+8 damage)
Bayonet (1d6+8 damage)

SS Stürmkrieger – Werwolf Kompagni

Vitality/Wounds: 48/19 (Damage Reduction 3)
Att: +10/Def: 19/Save: +10/Initiative: +10
Assault Rifle (Burst: 2d8+8 Damage)
Tooth/Claw (1d6+10 damage)



D20/Spycraft Regler

Reglerne til scenariet er en light udgave af D20/Spycraft. For det meste skal du bare slå en d20 terning, og så selv bestemme hvad der sker. Har du lyst, kan du downloade en lidt tung light udgave fra AEG's hjemmeside.

GRUNDLÆGGENDE REGLER

Alle personer har seks Abilities (Strength, Dexterity, Constitution, Intelligence, Wisdom og Charisma), der siger noget om deres fysiske og mentale egenskaber.

Når en spilperson skal tage en handling, slår spilleren en d20, og ser hvor højt slaget er. Til alle slag er der en DC (Difficulty Class), som terningen skal slå lig med eller højere end.

Sværhedsgraden (DC) er omtrent således:

| | |
|-------------------|--------|
| Meget nemt | DC 5 |
| Nemt | DC 10 |
| Lidt svært | DC 15 |
| Almindeligt svært | DC 20 |
| Ret svært | DC 25 |
| Virkelig svært | DC 30+ |

Der er en bonus til de fleste terningslag - for det meste fra en Skill. Spilpersonens Skill giver en bonus på terningslaget (Spot 5, giver altså +5 på slag for Spot).

Er der god tid til en handling, kan spilleren undlade at slå terningen og i stedet få et resultat svarende til at slå 10 på terningen.

Et terningslag på 1 fejler altid og på 20 lykkes alting. Ved at bruge Action Dice, kan spilleren eller spillederen gøre 1'er til en Critical Failure og 20'er til en Critical Succes.

FLERE REGLER

Action Dice (AD) er det antal d6 terninger spillerne har til at gøre sin rolle til en helt. De kan bruges på en masse ting:

- Som bonus til et terningslag.
- Til at helbrede 1d6 Vitality.
- Til at helbrede 2 Wounds.
- Til at aktivere Critical Failure/Succes.
- Til at slå Inspiration.

Spillederen begynder scenariet med 7 AD, og kan give spillerne AD når de har gjort noget særligt godt/sjovt - og spillederen får selv en ny AD, hver gang spillerne får en.

Inspiration er spilpersonernes evne til at få en god. Spilleren skal bruge en AD for at aktivere slaget, men klarer han sit DC, får han et spor fra spillederen, om hvad der er smart at gøre (spillederen sætter et højt DC hvis spillerne har masser af spor, og et lavt DC hvis scenariet er ved at gå i stå).

Education repræsenterer viden som ikke nødvendigvis hænger sammen med en Skill.

Spilpersonerne har tre forskellige **Saves** (Fortitude, Reflexes og Will), der bruges til at modstå forskellige typer af angreb:

Fortitude giver et billede af spilpersonens fysiske modstandskraft mod fx kulde.

Reflexes siger noget om reflekser og evnen til fx at komme i dækning fra en eksplosion.

Will er psykisk, og fx bruges til at modstå frygt og trolddom.

Spilpersonerne har en række **Feats** der giver dem en fordel i forskellige situationer. Står der ikke andet på et karakterark, så er alle fordele fra en Feat regnet med i de andre tal.

KAMPREGLER

De oprindelige D20/Spycraft regler trækker kamp i langdrag. Derfor er de her skåret ind til benet, så du kan fokusere på at gøre kamp tempofyldt, hæsblesende og lettere kaotisk.

Ens evne til at modstå skade er udtrykt gennem Vitality og Wounds. **Vitality** er skade, der ikke er alvorlig (blå mærker, rifter og flænset tøj), mens **Wounds** er de sår der er alvorlige. Kommer du ned på 0 eller lavere i Wounds, er du bevidstløs - mister du mere end det dobbelte af dine Wounds, dør du.

En kamp begynder med at alle slår **Initiative** + D20. Højeste sum får første handling. Rækkefølgen varer resten af kampen.

For at ramme en modstander slår du dit **Attack** + d20. Der er forskellige angrebsevner alt efter om du angriber ubevæbnet (Unarmed), med et nærkampsvåben (Melee) eller et skydevåben (Ranged).

Du rammer vis summen er lig med eller højere end din modstanders **Defense**.

Den **Damage** du giver, trækkes først fra modstanderens Vitality, og når den går i nul, fra hans Wounds. Laver du en Critical Succes på et angreb, går skaden direkte på modstanderens Wounds. Laver du en Critical Failure rammer du måske en af dine venner eller noget tilsvarende grumt.

Angreb mod folk der fx er bundet eller sover og derfor ikke kan forsvare sig selv, kan laves som **Coup de Grace**. Du rammer automatisk, giver skade direkte på Wounds - og skal tage et Fortitude Save DC 10 + skaden eller dø.

Skills

Appraise: Vudere hvad ting kan købes/sælges for.

Balance: En 10 cm isglat bjælke har fx DC 25. Du taber balancen, hvis du fejler. Er det med mere end 5, så falder du. Har du tabt balancen, får du -2 på Attack og Defense.

Bluff: Løgn og forledning. Bliver altid brugt overfor andre folks Sense Motive slag.

Bureaucracy: Evnen til at trænge igennem bureaukrati og omgås skrankepaver.

Climb: En ventilationskakt har DC 15, en sneglat bjergside DC 25. Et reb sænker DC med 10, og falder du, kan et nyt slag med DC +20 hjælpe dig til at gribe fat i noget.

Cryptography: Kodetydning.

Demolitions: Mineopsætning DC 10 og afmontering DC 15.

Diplomacy: Snakke fornuftigt med folk.

Disguise: Slaget er DC, for dem der vil gennemskue forklædningen. Du får -10, for at udgive dig for en person folk kender.

Driver: Køre bil. Et skarpt sving har DC 15, og en Critical Failure betyder at du kører galt. Sne, sjap og is giver +5 til +10 på DC.

Electronics: Kortslutte en bil har DC 15.

First Aid: Bringe folk til 0 Wounds DC 15. Frostbid DC 15, og strålesyge DC 25.

Forgery: Slaget er DC for andres Forgery for, hvis de vil afsløre forfalskningen. Nogle dokumenter er svære at forfalske: Der er fx -8 for at forfalske et pas.

Gather Information: Indsamling af informationer. Almindeligheder DC 10, meget specifikke oplysninger DC 20 og farlige hemmeligheder DC 30.

Handle Animal: En bidsk vagthund kan beroliges med DC 20.

Hide: Slaget giver DC på andres Spot slag.

Innuendo: Diskret at overbringe og afkode et budskab. Normalt DC 15 eller 20.

Intimidate: Skræmme/True. DC er ofrets Level + 10.

Jump: DC er 15, men tungt udstyr kan give +5 til +10 på DC.

Knowledge: Viden om et emne. "Politics" giver fx indsigt i Det Tredje Rige intriger.

Languages: Gøre dig forståelig på sprog du ikke kender. Norsk har DC 15 og oldnordisk har DC 20.

Listen: Slår mod andres Move Silently slag.

Mechanics: Reparation af mekaniske installationer. DC er normalt 15 til 25.

Move Silently: Giver DC på modstanderens Listen slag.

Open Lock: DC 20 for en almindelig lås og DC 40 for en rigtig indviklet lås.

Pilot: Gælder både for fly og zeppeliner. Starte motor DC 5, kampmanøvrer DC 20, lande i snevejr på en isglat bane DC 25.

Profession: Viden om et erhverv. "Banker" kan hvidvaske penge og gennemskue regnskaber. "Military" kan afsløre vagrutiner og giver overblik i kamp. "Officer" kan bruges til at give ordrer.

Read Lips: Aflæse læber. En enkelt person giver DC 15, for hver person derudover, der er i samtalen, er der +5 DC.

Search: Gennem søge et rum har DC 15, for at finde fælder og lignenden er DC 20+.

Sense Motive: Kan bruges til at afsløre løgn og forledning. DC afhænger af modstanderens Bluff slag.

Sleight of Hand: Fingerfærdighed. Snyde i korstpil er mod modstanderens Sense Motive, mens lommetyveri som regel har DC 20.

Sport: Aktiv udøver af en sportsgren.

Spot: Kan finde folk, der gemme sig. DC afhænger af modstanderens Hide slag.

Surveillance: Overvågning af sted og folk. Kan give info om hvad folk laver, vagtplaner og lignende. DC er normalt 15 til 25.

Survival: Overlevelse i naturen har normalt DC 15. Genstridigt vejr giver +5 til +15 DC.

Swim: DC 10. Oppakning giver +5 til +15 DC.

Use Rope: Binde knuder der holder og anden håndtering af reb.

Spillederværktøjer: Lister og oversigt

For at hjælpe dig til at improvisere undervejs i scenariet, er her en række værktøjer, der gerne skulle gøre det lettere at være spilleder.

NAVNE TIL FRI BRUG

For at spillerne ikke skal fatte unødigt mistanke til bipersoner med navne, og for at undgå at alle tyskere i scenariet hedder Heinz og nordmændene Fleksnes, er der her en række navne, du kan bruge efter behov til bipersoner du selv introducerer.

Tyske navne

Konrad Werner
Heidi Langehagen
Kurt Lechner
Klaus-Heiner Lehne
Peter Liese
Hans-Peter Mayer
Xaver Menrad
Bernd Posselt
Alexander Radwan
Ingo Scmitt
Horst Schnellhardt
Jürgen Schröder
Konrad Schwaiger
Renate Sommer
Gabrielle Stauner
Brigitte Wenzel
Rainer Wieland
Karl von Wogau
Joachim Wuermeling
Jürgen Zimmerling
Sabine Zissener

Norske navne

Berit Brørby
Bendiks Arnesen
Jens Stoltenberg
Signe Øye
Asmund Kristoffersen
Oddvard Nilsen
Trond Helleland
Øyvind Korsberg
Thore Nistad
Geir-Ketil Malvik
Ingvild Vaggen
Lena Molvik
Sigbjørn Grimstad
Jon Lilletun
Jan Sahl
Anita Sæle
Magnhild Meltveit

TIDSLINIE FOR OPERATION JÖTUNHEIMR

Overblikket over de forskellige begivenheder i plottet, kan gøre det lidt nemmere at improvisere datoer undervejs.

Måske kan det også give mere mening i forhold til de mange handouts interne historik, eller bare skabe lidt mere klarhed over plottet end den resterende tekst. (grå boks til højre).

LISTE OVER RANG I HÆREN OG SS

Det er normalt kun folk med for megen fritid og en interesse for anden verdenskrig grænsende til det usunde, der på stående fod kan gennemskue det interne hierarki i SS-ordenen. For at hjælpe til dit overblik, og gøre det nemmere at udstyre improviserede bipersoner med en passende rang, er der en liste, du kan benytte.

| Rang | Wehrmacht | SS |
|---------------|-----------------|---------------------|
| Menig | Grenadier | SS Schütz |
| Und.korporal | Obergrenadier | SS-Oberschütz |
| Korporal | Unteroffizier | Unterscharführer |
| Sergent | Unterfeldwebel | Scharführer |
| Oversergent | Feldwebel | Oberscharführer |
| Seniorserg. | Oberfeldwebel | Hauptscharführer |
| Chefsergent | Stabsfeldwebel | Sturmscharführer |
| Løjtnant | Leutnant | Untersturmführer |
| Premiereløjt. | Oberleutnant | Obersturmführer |
| Kaptajn | Hauptmann | Hauptsturmführer |
| Major | Major | Sturmbannführer |
| Oberstløjt. | Oberstleutnant | Obersturmbannführer |
| Oberst | Oberst | Standartenführer |
| | | Oberführer |
| Brigadegen. | Brigadegeneral | Brigadeführer |
| Gen.major | Generalmajor | Gruppenführer |
| Gen.løjtnant | Generalleutnant | Obergruppenführer |
| General | General | Oberstgruppenführer |

Tidslinie:

- 1936 Loke besætter Heydrichs krop. Der er et jordskælv i Norge, samtidig med at han slipper fri fra sin grav. To runesten dukker frem.
- 1937 Dr. Böege er på ekspedition i Norge, og hører omrunestenene.
- 1942-44 Dr. Böege er tilbage i Norge, og undersøger de to runesten.
- 1950
15. juli Brok overtager kommandoen over Stürmkriegerne regimentet og tager til Norge.
- August Brok lokaliserer minen, og begynder at opbygge en base.
13. sept. Dr. Böege får ordre om at lede udgravningerne i Operation Jötunheimr.
17. nov. Dr. Böege får gravetilladelse.
- 1951
- Maj To fanger undslipper fra Glittertind minen, og bliver fundet døde.
5. maj Graven bliver fundet
14. maj Brok afgiver melding til Bürger.
19. maj Dr. Böege sender brev til Poettering
10. aug. Heydrich giver Bürger ordre til at afslutte Operation Jötunheimr.
12. aug. Jættehærens udrustning til Norge.
13. aug. Atombomben sendes til Norge.
15. aug. Poettering modtager telegram om at Bürger tager til Norge.
- 19. aug. Scenariet begynder.** Hovedpersonerne er i gang med et indbrud på Reichsmusem Germania.
20. aug. Bürger nødløser med Heydrichs zeppelin i Oslo.