



ROLF BEREND

Frontveteran fra de tyske felttog på østfronten.

Har hele sit liv været kriger, og er endt som en del af

Feltmarskal Rommels personlige livvagt. Er en erfaren soldat, der behandler folk med den respekt de gør sig fortjent til. Han er som altid klar til at tjene Fædrelandet med blod og ære.

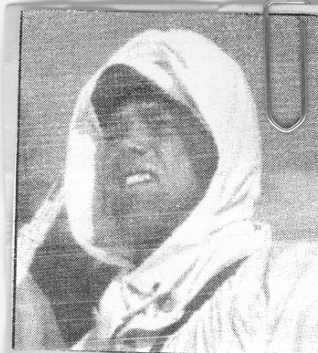


INGO GOMOLKA

Ungarsk efter retningsofficer.

Agent og en vigtig kilde for modstandskampen.

Har opsporet rygterne om SS Obergruppenführer Heydrichs planer om at udvikle et nyt super våben i Norge, og har meldt sig for at føre sagen til ende.



WERNER JEGGLE

Forhenværende alpejæger.

Har gjort tjeneste i Norge og på en række andre missioner

nord for polarcirklen. Blev udtaget til missionen mod sin vilje, og har ikke lagt skjul på, at hans førsteprioritet er at komme helskindet hjem. Er trods alt en mand, man kan stole på.



DIETER KOCH

Radiooperatør og førstehjælper.

Var krigen ikke kommet i vejen, var han sikkert blevet en dygtig kirurg.

Nu kæmper han i stedet for at redde menneskeliv og bringe fred til verden. Han hader krigen, men kæmper uden nåde mod ondskab og ligegyldighed.



HANS QUISTHOUDT

ROWOHL

Forhenværende major i Waffen SS.

En af de få SS officerer der sluttede sig til modstandshæren, og

dermed brød SS ordenens hellige faneed. Han tjener nu som menig i Rommels hær, hvor han har gjort nytte som snigskytte, og har fået ry som en fandens flink fyr.



KARL KLEIST

Sprængstofsekspert, pilot og mekaniker.

En ung mand der har haft krigen så tæt inde på livet, at den truer med at opsluge

hans medmenneskelighed. Han har dog en en utrolig evne til at overleve de mest utrolige situationer, og er altid klar til at tage en tørn.

ROLF BEREND

Frontveteran fra de tyske felttog
på østfronten / født 1921 (30 år)

Verschlusssache

Operation Jötunheimr

Har hele sit liv tjent fædrelandet. Fem gange er han blevet såret i kamp, og talrige andre gange har han snydt døden. Talrige er de mænd, hvis liv han har reddet. Utallige er de fjender, han har overvundet i kamp for Fædrelandet.

I begyndelsen i Hitler Jugend senere som jagdkommando (jagersoldat) i 5. Panzerarmes sidste fremstød på østfronten, hvor den russiske hær stod med ryggen mod Ural bjergene.

Rolf kæmpede hårdt, og tog ansvar for sine kammeraters liv. Han blev snart forfremmet, og han var unterfeldwebel (sergent), da han sammen med andre sårede, blev trukket tilbage fra fronten. Kort tid efter blev fjenden tilintetgjort med atomvåben. Store dele af 5. panser arme var også ved fronten, da bomberne faldt. Og siden da har der ikke været noget nyt fra østfronten.

Rolf Berend var rystet over ødelæggelsesvåbenes effekt, og forstod at den jord, der var vundet med tysk blod, ville ende som gølleatommarker. Løgnen om lebensraum var blot nazipropaganda, og havde kostet talrige gode tyskere deres liv.

Rolf mødte flere soldater, der så, at Hit-

lers totale krig ville bringe Tyskland til undergangen. Feltmarskal Rommel var en af de få tilbageværende generaler af den gamle stolte preussiske skole, der ikke var hjernevasket af nazistisk propaganda.

Rolf var med til at redde en hårdt såret Rommel ud af Tyskland en sen natte time efter det fejlslagne attentat mod Hitler, og har siden været en del af krigsheltens personlige livvagt. Det har dog ikke forhindret ham i at kæmpe i oprørskrigen mod de Hitler loyale Waffen-SS styrker, da Rommel tit er tæt ved fronten.

Oprøret er snart forbi: nazisterne har knust al modstand, og alligevel forsætter Rolf med at slå for den gode sag. Han vil for enhver pris forhindre et nyt dommedagsvåben i at falde i hænderne på nazisterne. Han er som altid klar til at tjene sit Fædreland med blod og ære.



ROLF BEREND

Operation Jötunheimr

ABILITIES

Strength.....	16
Dexterity.....	11
Constitution.....	17
Intelligence.....	12
Wisdom.....	12
Charisma.....	11

DERIVED VALUES

Action Dice (d6).....	4
Inspiration.....	8
Education.....	8

SAVES

Fortitude.....	10
Reflexes.....	4
Will.....	3

HEALTH

Vitality.....	84
Wounds.....	21

COMBAT VALUES

Defense.....	13
Initiative.....	6

ATTACKS

Unarmed.....	10
Melee.....	10
Ranged.....	8

WEAPONS

Sturmgewehr 48

Damage:	
Single Shot.....	2d8+5
Burst (3).....	2d8+9
Autofire (10)...	4d8+9
Magazine.....	30

Bayonet

Damage:	
Normal.....	1d4+3
On Rifle.....	1d6+3

Unarmed

Damage:.....	1d3+3
--------------	-------

FEATS

Accurate

Action Dice spend on STR/
CON Skills (#) give 2d.

Blind Fight

No penalty on melee at
tacks when blinded.

Damage Reduction I

Reduce all damage by 1.

Great Fortitude

Increased Fortitude Save.

Point Blank Shot

Improved to hit & damage.

Precise Shot

May use ranged attacks in
melee combat.

Quick Draw

May ready weapon as a
free action.

Quick Reload

May reload weapon as a
free action.

Rapid Shot

May make two attacks per
turn with -2 to hit.

Toughness

Increased Wounds.

SKILLS

Appraise.....	1	Read Lips.....	
Balance.....	3	Search.....	1
Bluff.....	0	Sense Motive.....	1
Bureaucracy.....	0	Sleight of Hand.....	
Climb (#).....	6	Sport.....	3
Cryptography.....		Sport/Skiing (#).....	6
Demolitions.....	3	Sport/Track&Field (#).....	6
Diplomacy.....	0	Spot.....	10
Disguise.....	0	Surveillance.....	
Driver.....	3	Survival.....	6
Electronics.....		Swim (#).....	3
First Aid.....	5	Use Rope.....	0
Forgery.....	1		
Gather Information.....	0	<u>LANGUAGES</u>	
Handle Animal.....		German	
Hide.....	7	Russian	
Innuendo.....	0	Rommanian	
Intimidate (#).....	2		
Jump (#).....	7		
Knowledge.....			
Languages.....	1		
Listen.....	1		
Mechanics.....			
Move Silently.....	0		
Open Locks.....			
Pilot.....			
Profession/Military.....	10		



INGO GOMOLKA

Østrisk jøde og ungarsk efterretningsofficer
/ født 1915 (36 år)

Verschlußsache

Operation Jötunheim

Voksende op i Wien, hvor der indtil sammenslutningen med Tyskland i 1938, var gode karrieremuligheder for en ung jøde af en god bankfamilie. Med nazisternes indmarch i byen, vendte Schwartz familiens lykke. Med årene forværres forholdene for jøderne, og kort før Ingos familie blev ført bort af Gestapo, forlod Ingo byen. Han søgte til Ungarn, hvor han med succes slørede sin jødiske baggrund.

Ingos forstand på bankvæsen og penge vakte interesse hos den korrupte major Gomolka, der tog den unge jøde under sine beskyttende vinger, mod at han berigede majoren yderligere. Året efter blev Ingo gift med majorens datter, Godelieve Gomolka, og blev ungarsk statsborger.

Da krigen mod Jugoslavien og Grækenland kom, blev Major Gomolka forfremmet, og han tog Ingo med i sin stab. Ingo blev en fremragende efterretningsofficer, ved at benytte sine evner til at knuse tal og organisere viden. Og da krigen fortsatte mod Sovjet, skabte hans had til kommunisterne grobunden for en storslået karriere.

Da kommunisterne var slået, havde Gomolka familien store landejendomme i Grækenland,

Jugoslavien og ved Sortehavets kyst. Ingo Gomolka benyttede sine mange penge og kontakter til at søge efter sin forsvundne familie. Sporet endte i gaskamrene i KZ lejren Belzec, hvor Det Tredje Riges uønskede borgere blev bortskaffet.

Siden da har hans liv været uden andet formål end at knuse nazisterne. Han har derfor støttet Rommels oprørshær med penge, forsyninger og informationer.

Da han opsnuste rygter om at SS-Obergruppenführer Reinhart Heydrich var ved at udvikle et nyt supervåben i Norge, tog Ingo hurtigt kontakt til Feltmarskal Rommels hovedkvarter.

Nu er tiden kommet til at tage skridtet fuldt ud, og aktivt gå ind i krigen for verdens frelse. Ingo har sagt farvel til kone og børn hjemme i Ungarn, og har meldt sig frivilligt til at opspore Heydrichs nye terrorvåben og ødelægge det, inden det bringer verdenen endnu tættere på dommedag.



INGO GOMOLKA

ABILITIES

Strength.....	11
Dexterity.....	16
Constitution.....	14
Intelligence.....	17
Wisdom.....	16
Charisma.....	15

DERIVED VALUES

Action Dice (d6).....	4
Inspiration.....	10
Education.....	10

SAVES

Fortitude.....	5
Reflexes.....	6
Will.....	12

HEALTH

Vitality.....	59
Wounds.....	14

COMBAT VALUES

Defense.....	18
Initiative.....	8

ATTACKS

Unarmed.....	4
Melee.....	4
Ranged.....	7

WEAPONS

Pistol P08-X (“Luger X”)

Attack Bonus.....	+2
Damage.....	1d10+2
Magazine.....	8
Silencer: -2 Listen.	

Stiletto

Damage.....	1d6
-------------	-----

Unarmed

Damage:.....	1d3
--------------	-----

FEATS

Adaptable

Action Dice spend on CHA/
WIS Skills (#) give 2d.

Backup

May once per game get
help from an old friend.

Cold Read

May once ask GM three
questions about an NPC
(requires a face to face
meeting with the NPC).

Eye for Detail

Increased Search.

Flawless Search

Can't fail Search or Spot
skill besides crit. failure.

Intuition

May ask GM for a hint
once per game.

Iron Will

Increased Will save.

Linguist

Additional languages.

Photographic Memory

Increased memory.

Quick Change

May use Disguise skill
without disguise kit.

Weapon Focus Pistol

Increased Attack.

SKILLS

Appraise.....	3	Read Lips.....	5
Balance.....	3	Search.....	10
Bluff (#).....	10	Sense Motive (#).....	10
Bureaucracy (#).....	10	Sleight of Hand.....	5
Climb.....	0	Sport.....	3
Cryptography.....	10	Spot (#).....	10
Demolitions.....		Surveillance.....	10
Diplomacy (#).....	10	Survival.....	
Disguise (#).....	10	Swim.....	0
Driver.....	3	Use Rope.....	3
Electronics.....			

First Aid (#).....

3

Forgery.....

10

Gather Informa. (#).....

12

Handle Animal.....

Hide.....

3

Innuendo (#).....

10

Intimidate (#).....

4

Jump.....

0

Knowledge/Politics.....

6

Languages (#).....

3

Listen (#).....

3

Mechanics.....

Move Silently.....

3

Open Locks.....

Pilot.....

Profes./Banker (#).....

8

Operation Jötunheimr

LANGUAGES

Bosnian

German

Greek

Hungarian

Italian

Russian

Rommanian

Serbian



WERNER JEGGLE

Verschlußsache

Operation Jötunheimr

Forhenværende alpejæger, krybskytte og smugler

/ født 1926 (26 år)

Barndommen i Bayern var den lykkeligste tid i Werners liv. Sammen med vennerne fra Hitler Jugend tog han på spejdeture, og da hans far vendte hjem fra krigen, blev Werner tryllebundet af historierne om tiden i Feltmarskal Rommels Afrika korps. At hans far havde mistet en arm i Fædrelandets tjeneste, fyldte blot Werners hjerte med stolthed.

Werner meldte sig til det prestigefyldte alpejægerkorps, og han endte i Narvik i Nordnorge, hvor alpejægerne beskyttede de vigtige udskibninger af jernmalm mod norske sabotører.

Werner deltog som frivillig i en række missioner i Lapland og på Kola-halvøen, var udstationeret i både Svalbard og Grønland, og deltog i en hemmelig mission mod de amerikanske luftbaser i Island.

Efter tre års krigstjeneste og en række forfremmelser, fik han orlov og tog hjem til Bayern. Her ændrede hans verdensbillede sig. Forældrenes gård var faldefærdig, hans far var død af kolera, hans mor var døende af sult, og hans søskende havde det ikke meget bedre. De stadig længere vintre havde ødelagt høsten for andet år i træk, og på trods af rationeringsmærker var der ingen vare

at købe. Werner deserterede fra den hær, hvis ledere havde svigtet hans familie. Han gik under jorden, og har siden været krybskytte Schwartzwalds skove, hvor kun nazipartiets øverste ledere må gå på jagt - og han har smuglet mad, vare og flygtninge over grænsen til Schweiz.

Da Feltmarskal Rommel indledte en oprørskrig mod nazisterne, meldte Werner sig atter til tjeneste. Denne gang for at fjerne de nazister, der havde ødelagt Tyskland, fra magten.

Nu er håbet næsten udslukket, og Werner har fået nok af krig. Men da oprørerne hørte rygter om et nyt nazistisk supervåbenprojekt i Norge, var Werner en af de første, der blev udtaget til missionen. Han ville helst undgå denne opgave, men ved at de andres liv afhænger af ham. Werner er klar til at gøre sin pligt for Fædrelandet endnu en gang.



WERNER JEGGLE

Operation Jötunheimr

ABILITIES

Strength.....	14
Dexterity.....	17
Constitution.....	16
Intelligence.....	10
Wisdom.....	14
Charisma.....	10

DERIVED VALUES

Action Dice (d6).....	4
Inspiration.....	9
Education.....	7

SAVES

Fortitude.....	6
Reflexes.....	7
Will.....	3

HEALTH

Vitality.....	74
Wounds.....	16

COMBAT VALUES

Defense.....	17
Initiative.....	5

ATTACKS

Unarmed.....	5
Melee.....	5
Ranged.....	6

WEAPONS

Gewehr 43

Damage:	
Single Shot.....	2d10
Burst (3).....	2d10+4
Magazine.....	10

Survival Knife

Attack Bonus.....	+2
Damage.....	1d6+2
Survival bonus.....	+2

Unarmed

Damage:.....	1d3+2
--------------	-------

FEATS

Alertness

Increased Spot & Listen.

Arctic Training

Gain +4 on Skills (+) when used i arctic region.

Dexterous

Action Dice spend on DEX Skills (#) give 2d.

Evasion

Improved usage of Reflex Save.

Mountain Training

Gain +4 on Skills (+) when used i mountain region.

Sneak Attack II

Additional +2d6 damage when hitting people from hiding or a flank.

Track

May use Survival skill for tracking.

Trailblazer

May spend 1 Action Die to share a Terrain Training Feat with all teammates.

Uncanny Dodge

Always have Dex bonus on Defense.

Weapon Finesse

Increase Knife Attack.

SKILLS

Appraise.....	0	Read Lips.....	
Balance (i).....	9	Search.....	8
Bluff.....	0	Sense Motive.....	2
Bureaucracy.....	0	Sleight of Hand (i).....	2
Climb (+).....	8	Sport (i).....	3
Cryptography.....		Sport/Skiing (i).....	8
Demolitions.....		Spot.....	10
Diplomacy.....	0	Surveillance.....	
Disguise.....	0	Survival (+).....	12
Driver (+)(i).....	3	Swim.....	4
Electronics.....		Use Rope (i).....	3
First Aid.....	2		
Forgery.....	0	<u>LANGUAGES</u>	
Gather Information.....	0	German	
Handle Animal.....		Italian	
Hide (+)(i).....	9	Norwegian	
Innuendo.....	4		
Intimidate.....	2		
Jump (+).....	5		
Knowledge.....			
Languages.....	5		
Listen.....	8		
Mechanics.....			
Move Silently (+)(i).....	9		
Open Locks.....			
Pilot.....			
Profession./Military.....	8		



DIETER KOCH

Radiooperatør og førstehjælper
/ født 1932 (19 år gammel)

Verschlusssache

Operation Jötunheimr

Den eneste erindring, Dieter har fra sin barndom, stammer fra en nat, hvor Engelske bombemaskiner i 1945 smed flere hundrede tons bomber ud over hans fødeby Dresden. Dieter var sammen med sin far på arbejde ved den nærliggende jernbanestation, da bomberne faldt, og overlevede derfor rædselsnatten. Omkring en halv million mennesker døde, da bomberne satte byen i flammer, der oplyste himlen i flere timer. Næste dag var byen som et sortsvedent krematorium fuldt af døde mennesker. Dieter var med til at begrave de forkullede lig, og i flere år havde han mareridt om den forfærdelige skæbne, hans familie og venner havde lidt.

Den grusomhed som krigen medførte, fik Dieter til at kæmpe for sit land. Ikke for at få hævn over fjenden, men for at afslutte krigen, så uhyrlighederne kunne stoppes inden englænderne udslettede andre tyske byer.

Han var med til Operation Seelöwe (invasjonen af England), og deltog en tid i belejringen af London. Så blev han overført til en enhed, der vogtede over krigsfanger, og han hørte historierne om de tyske terrorbombninger og om de tyske

atomvåben, der havde lagt Rusland øde. Han nåede også at opleve SS officerernes ligegyldighed, da de gav ordrer til at krigsfangers barakker skulle brændes ned til grunden, mens fangevogterne skulle skyde alle, der forsøgte at undslippe. En SS officer kaldte det grinende den bedste løsning.

To dage senere deserterede Dieter, da han hørte om Feltmarskal Rommels forsøg på at dræbe den skingrende gale Fører. Dieter sluttede sig til modstandskampen, og endte til sidst sammen med de sidste overlevende oprører i Balkan.

Waffen SS vil snart have en ny panzerdivision klar til et sidste stormangreb, og så er oprørernes sidste time inde. Dieter er ved at opgive håbet, og det klemmer lysten til livet ud af hans unge hjerte. Hvis der i Norge er et våben, der kan bringe en ende til krigen een gang for alle, så er Dieter begyndt at tænke på, om det overhovedet er forkert, at bruge det i den gode sags tjeneste...



DIETER KOCH

Operation Jötunheimr

ABILITIES

Strength.....	10
Dexterity.....	14
Constitution.....	11
Intelligence.....	14
Wisdom.....	18
Charisma.....	12

DERIVED VALUES

Action Dice (d6).....	4
Inspiration.....	11
Education.....	9

SAVES

Fortitude.....	6
Reflexes.....	8
Will.....	9

HEALTH

Vitality.....	51
Wounds.....	11

COMBAT VALUES

Defense.....	15
Initiative.....	9

ATTACKS

Unarmed.....	5
Melee.....	5
Ranged.....	7

WEAPONS

Maschinenpistole 40

Damage:

Burst (3).....	1d8+4
Autofire (10).....	2d8+4
Magazine.....	30

Knife

Damage.....	1d4
-------------	-----

Unarmed

Damage:.....	1d3
--------------	-----

FEATS

Assistance

May help another to 1/2 time of an action.

Eye for Detail

Increased Search.

Generous

May spend Action Dice on other players rolls.

Improved Initiative

Increased initiative.

Lead

May 3 times per game take a Skill roll that counts for all teammates.

Lightning Reflexes

Increased Reflex save.

Quick Healer

Recover Vitality & Wounds at double rate (normal rate is 7 Vitality per hour of rest and 1 Wound per day of rest).

Rapid Shot

May make two attacks per turn with -2 to hit.

Sneak Attack I

Additional +1d6 damage when hitting people from hiding or a flank.

SKILLS

Appraise.....	12	Profes./Radio Op.....	12
Balance.....	4	Read Lips.....	
Bluff.....	5	Search.....	12
Bureaucracy.....	5	Sense Motive.....	10
Climb.....	0	Sleight of Hand.....	
Cryptography.....		Sport.....	2
Demolitions.....		Sport/Track&Field.....	8
Diplomacy.....	5	Spot.....	10
Disguise.....	1	Surveillance.....	3
Driver.....	8	Survival.....	8
Electronics.....		Swim.....	0
First Aid.....	14	Use Rope.....	2
Forgery.....	2		
Gather Information.....	3	<u>LANGUAGES</u>	
Handle Animal.....		Croatian	
Hide.....	4	English	
Innuendo.....	3	German	
Intimidate.....	1	Italian	
Jump.....	0		
Knowledge.....			
Languages.....	4		
Listen.....	7		
Mechanics.....			
Move Silently.....	3		
Open Locks.....			
Pilot.....			
Profes./Military.....	12		



KARL KLEIST

Pilot, mekaniker og befalingsmand
i ingeniørtropperne / født 1929 (22 år)

Født og opvokset i det store industrielle Ruhr distrikt, hvor en stor del af Det Tredje Riges militære materiel bliver produceret. Karls mor arbejder forsat på en ammunitionsfabrik, og hans far var fabriksmekaniker, indtil han en dag blev skudt af en SS officer. Årsagen var, at faderen ville have tidligt fri fra arbejde, så han kunne komme hjem til Karls søster, der lå syg med feber.

Karl begyndte sin militære tjeneste i militærens minørkorps, men søgte ind i Luftwaffe, hvor han gjorde tjeneste som pilot i kurer-tjenesten. I forbindelse med Operation Seelöwe (invasjonen af England), blev han skudt ned bag fjendens linier, mens han skulle flyve en officer fra en militærlejr til en anden. Karl fik Jernkorset for egenhændigt at redde officeren i sikkerhed.

Karl fik en skade på sit venstre øje, der betød, at han fik flyveforbud. Mens han stadig var indlagt, modtog Karl et brev fra sin mor, hvor hun beskrev faders formålsløse død.

Karl havde længe næret mistro overfor SS soldaterne, og brevet fik mistroen til at vokse til had. Han begyndte at lægge planer, og sam-

Verschlußsache Jötunheimr

lede det udstyr han havde brug for.

Juleaften forrige år var Karl chauffør for en SS officer, der skulle deltage i en julemiddag i SS ordenen. Middagen blev holdt på et slot i Böhmen, og Karl fik endelig sin hævn. På slaget 12 sprang hans bomber midt i dagsselskabet til småstykker, samtidig med at Karl kørte væk fra slottet.

To uger senere modtog hans søster et julekort, samme dag som Karl meldte sig til Feltmarskal Rommels modstandshær. Karl svor troskab til Fædrelandet, og frasagde sig enhver loyalitet overfor naziregimet.

Han hader alle nazister og SS officerer i særdeleshed. Karl bærer en tung byrde af had og nag, og snart vil han få et hjerte af sten. Uden sin menneskelighed bliver Karl forvandlet en følelsesløs dræbermaskine. Han både frygter og længes efter den dag, hvor hans sjæl forsvinder.



KARL KLEIST

ABILITIES

Strength.....	11
Dexterity.....	12
Constitution.....	17
Intelligence.....	14
Wisdom.....	10
Charisma.....	10

DERIVED VALUES

Action Dice (d6).....	5
Inspiration.....	7
Education.....	9

SAVES

Fortitude.....	5
Reflexes.....	8
Will.....	2

HEALTH

Vitality.....	60
Wounds.....	19

COMBAT VALUES

Defense.....	16
Initiative.....	5

ATTACKS

Unarmed.....	6
Melee.....	6
Ranged.....	7

WEAPONS

Gewehr 43

Damage:	
Single Shot.....	2d10
Burst (3).....	2d10+4
Magazine.....	10

Bayonet

Damage:	
Normal.....	1d4
On Rifle.....	1d6

Unarmed

Damage:.....	1d3
--------------	-----

FEATS

Adv. Skill Mastery

Increased Electronics & Mechanics.

Career Operative

Increased saves.

Familiarity

Gain +1 to all Skills with BMW cars.

Fortunate

Increased Action Dice.

Grease Monkey

Increased Electronics & Mechanics.

Kick Start

May once per game make a failed Mechanics roll to a success.

Lucky

Action Dice spend on Vehicle Skills (#) give 2d.

Speed Demon

Increased Driver & Pilot.

Toughness

Increased Wounds.

Operation Jötunheimr

SKILLS

Appraise.....	2	Read Lips.....	
Balance.....	1	Search.....	2
Bluff.....	0	Sense Motive.....	0
Bureaucracy.....	0	Sleight of Hand.....	
Climb.....	0	Sport.....	1
Cryptography.....		Sport/Track&Field.....	3
Demolitions.....	14	Spot.....	4
Diplomacy.....	0	Surveillance.....	
Disguise.....	0	Survival.....	2
Driver (#).....	14	Swim.....	0
Electronics.....	12	Use Rope.....	1
First Aid.....	0		
Forgery.....	2	<u>LANGUAGES</u>	
Gather Information.....	0	Danish	
Handle Animal.....	5	English	
Hide.....	5	French	
Innuendo.....	0	German	
Intimidate.....	0		
Jump.....	4		
Knowledge.....			
Languages.....	0		
Listen.....	0		
Mechanics.....	14		
Move Silently.....	5		
Open Locks.....	9		
Pilot (#).....	11		
Profession/Military.....	2		



HANS QUISTHOUDT ROWOHL

Verschlusssache

Operation Jötunheimr

Forhenværende major i Waffen SS
/ født 1925 (26 år)

Med en far der har et medlemsnummer lavere end 100 i nazistpartiet, var Hans nærmest født med en sølv-ske i munden. Familien har siden den nazistiske magtovertagelse boet i en stor villa i Wannsee i Det Tredje Riges hovedstad Germania (det tidligere Berlin), og Hans blev som ung meldt ind i Hitler Jugend. Herefter fortsatte den karriere hans faders forbindelser gav ham, og Hans blev trænet sammen med andre håbefulde drenge på Schloß Kaltenborn til rollen som Det Tredje Riges ridderherrer.

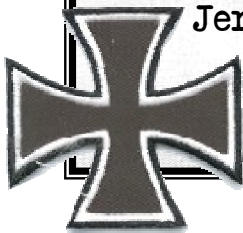
Han deltog i kampene efter D-Dag i både de almindelige Waffen SS kamptropper og som snigskytte, og var med til at smide de Engelske og Amerikanske tropper tilbage i havet.

20 år gammel fik han sin første befalingspost som Obersturmführer (løjtnant) i XII SS Panzerdivision Hitler Jugend. De unge teenagere i kompagniet så op til Hans, og fik deres ilddåb i Operation Seelöwe (invasionen af England), hvor de ledte an i stormangreb mod Luton, Leicester, Nottingham, Manchester og Liverpool. Undervejs i felttoget fik Hans både Jernkorset, og blev forfremmet til Sturmbannführer (major) med kommandoen over en hel

panzerbataljon. Han så også hvordan krigen forvandlede hans soldater fra unge mennesker til maskiner, og han begyndte at tvivle på, om der overhovedet var en mening med krigens galskab.

Efter sammenbruddet på fronten sommeren 1949 (hvor atomvinteren slog igennem) kom den store militæroprøds mod Hitler ledt an af Feltmarskal Rommel.

Hans havde længe været rystet over hvordan nazistpartiets øverste rækker førte landet mod afgrunden, og han forlod som en af de få SS officerer sin post, for at slutte sig til modstandsbevægelsen. Nu koncentrerer han sig i stedet om at føre krig mod den galskab, der truer med at ødelægge resten af verdenen, som den har ødelagt Tyskland. Og hvis han på nogen måde kan være med til at sætte en stopper for et nyt galemandsprojekt udtænkt af SS toppen, gør han gerne sit bedste.



HANS QUISTHOUDT ROWOHL

Operation Jötunheimr

ABILITIES

Strength.....	10
Dexterity.....	20
Constitution.....	15
Intelligence.....	14
Wisdom.....	14
Charisma.....	18

DERIVED VALUES

Action Dice (d6).....	4
Inspiration.....	9
Education.....	9

SAVES

Fortitude.....	7
Reflexes.....	12
Will.....	6

HEALTH

Vitality.....	55
Wounds.....	15

COMBAT VALUES

Defense.....	18
Initiative.....	11

ATTACKS

Unarmed.....	6
Melee.....	6
Ranged.....	12

WEAPONS

<u>K-99 Mauser Gewehr</u>	
Threat.....	18-20
Damage.....	2d10
Magazine.....	5
<u>Pistol Walther P38</u>	
Damage.....	1d10+2
Magazine.....	8

<u>Unarmed</u>	
Damage:.....	1d3

FEATS

Accurate

Action Dice spend on STR/CON Skills (#) give 2d.

Assistance

May help another to ½ time of an action.

Damage Reduction I

Reduce all damage by 1.

Far Shot

Increased firearms range.

Magic Touch

Increased firearms attack.

Marksman

+2 for aim & +3 for brace.

Persuasive

Increased Bluff, Diplomacy & Intimidate.

Point Blank Shot

Improved to hit & damage.

Precise

Action Dice spend on firearms damage give 2d.

Precise Shot

May use ranged attacks in melee combat.

Run

Increased running speed.

Training

Increased skill points.

SKILLS

Appraise.....	2	Read Lips.....	
Balance.....	5	Search.....	2
Bluff.....	6	Sense Motive.....	2
Bureaucracy.....	5	Sleight of Hand.....	
Climb (#).....	2	Sport.....	5
Cryptography.....		Sport/Track&Field (#).8	
Demolitions.....		Spot.....	11
Diplomacy.....	8	Surveillance.....	8
Disguise.....	4	Survival.....	5
Driver.....	8	Swim (#).....	0
Electronics.....		Use Rope.....	5
First Aid.....	2		
Forgery.....	2	<u>LANGUAGES</u>	
Gather Information.....	4	English	
Handle Animal.....		French	
Hide.....	15	German	
Innuendo.....	0		
Intimidate (#).....	13		
Jump (#).....	3		
Knowledge.....			
Languages.....	2		
Listen.....	2		
Mechanics.....			
Move Silently.....	10		
Open Locks.....			
Pilot.....			
Profession/Officer.....	10		

