

KOMMER FRA:

En fjern og idyllisk fantasiverden.



Plotpunkt #1. Afhøringer

1620 km til Moskva.



Ganske kort

Før du tager hul på selve scenariet er der brug for et lille forspil til at varme spillerne op og få den indre svinehund frem. Spillerne kører indbyrdes en række korte cut-scener på to-mands hånd, hvor de afhører hinanden om personlige forhold, politiske præferencer etc.

Ankomsten

Efter alle spillerne er kommet byder du velkommen, tænder stearinlysene, starter gheft-oblasteren og fordeler spillpersonerne. Herefter introducere du settingen ultra-kort og spillpersonerne skimmer deres personbeskrivelser. Nu er I klar til at gå igang.

Pointen

Målet med dette lille forspil er at give spillerne mulighed for at tale sig varme på to-mands hånd, samt at presse dem til at digte videre på personligheder og baggrunde. Afhøringerens form skulle også gerne introducere en stemning af mistillid, bureaukrati og lumre hemmeligheder. En helt anden ting er, at forhørsituationer altid er fede.

Afgang

Sceancen er overstået når hver spilperson har deltaget i to forhør. Alt i alt må hele herligheden tage tyve minutter til en halv time.

Den videre rejse

Herfra går I direkte videre til afgang fra Tempelhoff lufthavnen.

Selve afhøringerne

Spillerne bytter rundt en gang undervejs, så alle kommer til at sidde på begge sider af spørgsmålene. Sammen med sin personbeskrivelse har hver spiller fået en ganske kort vejledning til afhøringerne, hvor der står hvem han skal afhøre, hvem han spiller og hvad der skal snakkes om. Der står også hvem de selv skal afhøres af.

Første runde

Gerhart Ardenmann vs. Otto von Travmenburg

I skikkelse af en overordnet ss-officer afhører Gerhart Otto om hans gamle venskab til Kurtz og hans familiemæssige forhold. Gerhart skal gå så langt han kan indtil Otto protesterer og påberåber sig privatlivets fred.



Eva Krank vs. Richard von Travmenburg

Som en kvindelig psykolog på officersskolen interviewer Eva den unge Richard i forbindelse med en personlighedsanalyse. Hun beder ham om at tage stilling til en række problemstillinger om moral, seksualitet og politisk overbevisning. Den stakkels dreng skal gerne vride sig i stolen af generthed.

Günther Grieb vs. Hermann Krank

Som ondskindet Gestapo-officer (suprise!) prøver Grieb at presse Hermann til at indrømme samfundsfjendtlig virksomhed og jødiske slægtninge. Jeg kan selv acceptere en bløddussing og håber at der er en standerlampe i lokalet.

Anden runde

Hermann Krank vs. Günther Grieb

Som en dybtbeborende psykoanalytiker udsætter Hermann den psykotiske Günther for en Rorschach-test dvs. stakkels Günther skal fortælle om sine associationer ved forskellige symmetriske blækklatter. En tommefingerregel er, at hvis man slet ikke ser noget er den helt gal. Tre blækprøver findes som **Handout nr. 1**. Et gammelt hit.

Richard v. Travmenburg vs. Gerhart Ardenmann

Som Gestapo-inspektør udspørger Richard den unge Gerhart om hans politiske præferencer og beder ham svare ja eller nej til en række spørgsmål. Testen skal gerne vise hvor langt Gerhart vil gå for at tækkes systemet. Der er trick-spørgsmål som kun vanskeligt og tyvetydigt lader sig besvare.

Otto von Travmenburg vs. Eva Krank

Den stakkels kvinde interviewes af en indlevende familierapeut om sit ægteskab og andre personlige forhold bl.a. barnløsheden. Hun skal ganske enkelt presset til at lyve hurtigere end Sleipner kan rende.

Udvalgte spørgsmål

"Udtryk din dybeste kærlighed til Føreren i fem ord."

"Fortæl mig lidt mere om dette fænomen onani. Hvornår startede det?"

"Hvad ville deres reaktion være hvis de opdagede, at en nær ven var af jødisk oprindelse?"

"Hvor var du den 20. juli 1944 kl. 21.30? - Måske skal hukommelsen hjælpes lidt på gлед?"

"Er du et jødeelskende, samfundsfjendsk bolsjevik svin?"

"Kan du uddybe dit billede af det opsprættede kvindeligt?"

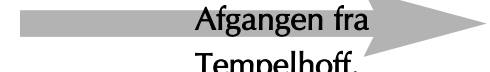
"Er Førerens storhed en forudsætning for folkets vilje, eller er folkets vilje udtrykt i Førerens storhed? - Svar ja eller nej."

"Tror du på disse overdrevne rygter om atomvinter og økologisk katastrofe?"

"På en skala fra elleve til syv og tyve, hvor vil De placere deres mands ægteskabelige indsats i forhold til deres objektive billede af racestandarten?"



VIDERE TIL:
Afgang fra
Tempelhoff.



KOMMER FRA:

Hyggelig opvarmning
og kort indledning.

Ganske kort

Spilpersonerne mødes i Tempelhoff-lufthavnen hvorfra de skal med en *Ju-52* transportmaskine til *Bialystok*. Under vejs kommer maskinen i problemer og de må nødlande eller hoppe ud i faldskærm ved *Warszawa*.

Ankomsten

Hvis du har god tid mødes ekspeditionens deltagere i lufthavnen og hygger lidt mens maskinen lastes. Har du mere krudt i røven starter scenen i selve flyet som det slipper jorden - ingen plads til svinkeærinder eller indkøb i sidste øjeblik.

Pointen

Den forfejlede flyvetur har ikke andre formål end at ruske spilpersonerne sammen gennem lidt stressende livsfare. Det er også vigtigt at ligge op til at dette ikke er starten på en picnic. Det er sjovest hvis Gerhert er fuld fra starten.

Afgang

Plotpunktet slutter når alle spilpersonerne er nået i sikkerhed på landjorden og er på vej til *Warszawa*, gerne med en ildelugtende kreaturvogn på vej tilbage efter lodsning...



Den videre rejse

Spilpersonerne skal uden problemer komme til *Warszawa* hvor nye problemer venter.

Plotpunkt #2. Afgang

1620 km til Moskva.



Afgang

Den monumentale lufthavn ligger i Germanias hjerte og er knudepunktet for Rigets luftfart. Det er sidst på eftermiddagen og det skumringsgrå dagslys er allerede ved at svinde da maskinen letter. Spilpersonerne flyver i en gammel *Ju-52* tre-motoret transportmaskine, der skal fragte dem til militærbasen ved *Bialystok*, en rejse på tre timer.

Som maskinen hostende glider op mod skydækket kan spilpersonerne beskue Germanias pragt i frossen beton og granit. Overalt rager monumenterne op og de grå sten går næsten i et med den oprørske decemberhimmel. Hvis det er heldige kan de lige nå at få et glimt af en sejrparade, der rutinemæssigt gennemtraver byens boulevarder.



Briefing

Når afgangen er overstået samler ekspeditionsleder *Otto* sine underordnede og fortæller dem om missionen og rejseplanerne. Den dannede officer husker sikkert også at introducere folkene for hinanden. *Otto's* spilperson har alle de oplysninger han skal bruge fra sine missionsordre. Det skal her bemærkes at *Gerhert* er mødt op stangstiv og flyet har sin egen pilot med.

Efter planen skal flyet føre ekspeditionen til *Bialystok* hvor der venter en maskine til *Minsk*. Herfra skulle man kunne komme videre med en mitær forsyningskolonne hele vejen til Moskva.

Officielt er ekspeditionens ordre kun at inspicere forholdene omkring den *4. SS-Panzerdivision* og rapportere hjem om eventuelle betænkelige forhold.

En stille hæv

Efter overstået briefing og eventuelt lidt hyggesnak (stilhed før stormen, du ved), så bemærker spilpersonerne nogle besynderlige røde skær i mørket under dem. Det er flammerne fra Polens krematorie-ovne, men det må de selv gætte. Hvad ingen ser er den fede grå røg, der stiger op fra ovnene og som snart rammer flyet. Med ét er maskinen smurt ind i fedtet grå aske og to af motorerne stopper til og sætter ud. Piloten skriger i panik fra cockpittet hvor hans udsyn er forvandlet til sodet grums.

Den paniske pilot knuger hulkende sin faldskærm og vil bare væk. Spilpersonerne har tre muligheder herfra; de kan true piloten til at styre maskinen med en pistol i nakken, de kan følge hans eksempel og finde faldskærmene frem, eller de kan lade den plakatfulde *Gerhert* prøve lykken.

Hvis man prøver at flyve videre kræver det enten en regnbyge eller en hazarderet vinduesvask før maskinen kan humpede det sidste stykke til *Warszawa*.

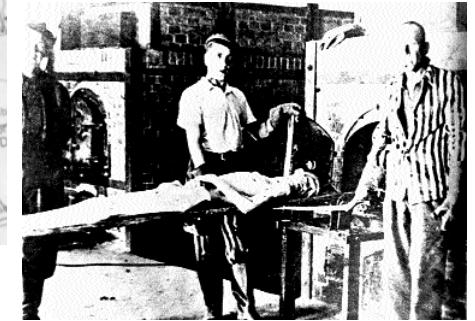
Lige gyldigt hvad ender spilpersonerne på en polsk roemark. Roerne er gået ud for længe siden, men i det fjerne kan man se lysene fra *Warszawa*. Hvis spilpersonerne ligger spredt over marken i sammenflettede faldskærme har de nok også mistet en del af deres oppakning. De mest nødvendige ting kan de dog skaffe i *Warszawa*.

Marken ejes af en lun polsk bonde med en sarkastisk humor og for et mindre beløb kan han hente hjælp på sin gamle cykel. Efter en times kold venten skulle en militærlastbil eller en kreaturvogn gerne komme til undsætning.

Persongalleri

Ralf Rikerstein - pilot og nervevrag

Ralf er veteran på østfronten og siden han blev skudt ned i sin *Stuka* har hans nerver været flosset. Han tjekker alt seksten gange før han tør starte motorene og under flyvningen bider han panisk negle og fjerner aldrig blikket fra højdemåleren. Staklen har aldrig fløjet på denne strækning før.



Last

Udover spilpersonerens personlige bagage har *Otto* sørget for tre to-mands telte, seks termo-soveposer, kogegrej, snesko og nødrationer til fem dage. Udstyret er pakket i grønne sække og surret fast bagerst i maskinen.



VIDERE TIL:
Warszawa, et råddent hul.

KOMMER FRA:
Nedstyrtning efter
afgang fra Tempelhoff.

Ganske kort

Spilpersonerne kommer til Polens gamle hovedstad og inviteres til fest med byens spidser. Det viser sig en bureaukratisk urias-opgave at skaffe en ny flyver og ekspeditionen må fortsætte med pansertog til Minsk. Der forlyder diverse rygter om Kurtz.

Ankomsten

Ekspeditionen ankommer forhåbentlig lettere chokerede og forfrosne til byen efter at ha' fået passende transportlejlighed.

Pointen

I Warszawa startet kløfterne for alvor mellem propaganda og virkelighed. Spilpersonerne oplever systemet i deres kamp med bureaukratiet og billedet af tysk effektivitet falmer.



Afgang

Plotpunktet slutter når det ikke er sjovt længere og du lader ekspeditionen få en plads på pansertoget til Minsk.

Den videre rejse

Togturen til Minsk kører på skinner, dog er der mulighed for visse ophold og komplikationer undervejs.

Plotpunkt #3. Warszawa

1140 km til Moskva.



Warszawa

Warszawa er hovedstaden i Rigskommisariat Polen og en magnet for profithungrende forretningsfolk. Alle vil rane til sig og høste et udslettet lands frugter. Der er særligt mange nyrige industrifyster som udnytter rustningsministerens umættelige hunger og slavearbejdernes arbejdskraft. En skov af nyopførte skorstene omkranser byen, der altid stinker af brunkul og gammel kål.

Velkomst

Den ulyksalige ekspedition bliver hurtigt modtaget af Guvernør Weisenswein, der stiller værelser på sit personlige slot til rådighed. Slottet ligger nær byens centrum og stinker af dekadence og rigdom. På væggene hænger udsøgt kunst og der er særligt forbløffende mange smukke kirkeikoner. Det vil måske undre nogen, at alle tjenestefolkene er unge tavse kvinder, alle med tatoverede talkoder og døde øjne. Spilpersonerne kan selvfølgelig selv finde et mere ydmygt sted at overnatte.

Bal

Nu er det så heldigt at en af byens nye industrifyrster holder bal samme aften. Spilpersonerne er måske ikke interesserede, men Guvernøren insisterer og vil først diskutere praktiske problemer vedrørende transport til efter ballet. Ballet er meget festligt med rigeligt af mad og drikke. Gæsterne er for kedlige til at det kan kaldes et orgie, men der bliver svinet en del. Det er gennemgående for de snaksagelige gæster, der

enten er officerer, embedsmænd eller arbejdsgivere, at de er meget interesserede i den planlagte kolonialisering af østens lebensraum og at de helt overser de groteske forhold omkring dem. Selv når de snakker om vejret kan de lyde positive. Gæsterne kan også nogle interessante rygter om Kurtz (se til højre).



Den administrative personlighed

Spilpersonerne forventer sikkert, at det er en nem sag for en dekoreret Oberst og hans vigtige ekspedition at skaffe et nyt fly til at fortsætte rejsen, men nej det er rent faktisk umuligt. I bedste Kafka-stil står spilpersonerne overfor et bureaukratisk monster med endeløse formularer, uforståelige cirkulærer og selvhøjtidlige skrankepaver. Embedsmændene har ikke andet at lave og kan blive ved i ugevis.

Det hele ender med at ekspeditionen kan komme med et pansret forsyningsstog gennem Hviderusland til Minsk. Hvis de ikke vil med, så smør tykt på om hvordan pansertoget er den absolut sikreste rejseform etc.

Persongalleri

Guvernør Weisenswein - præmiepamper

I toppen for sit eget kongerige svælger den korrupte østriger i luksus og synd. Lige så kynisk og grisk som han er mod lokalbefolkningen er han venlig og elskværdig overfor ligesinde dvs. ariere med penge eller magt. Han finder *Frau Krank* fortryllende og skaffer på minutter en prægtig aftenkjole til hende. Til ballet vil han byde han hende konstant op på trods af at han er en elendig danser. Hen på natten kan han blive helt slesk.

Balgæster

Lykkemagere og nyrige kapitalister, der alle slikker røv på Guvernøren. En flok nyprovisielle distanceblændere (ala. frontløberne).

"Ja, ham der Kurtz skulle efter sigende ha' styr på det der med russere. Det siger at han korsfæstede en tilfangetagen partisan hver tiende meter fra Vitebsk til Moskva og siden har han ikke haft problemer med sine forsyninger. Ja det var måske et trick, der var værd at prøve? Ha! Ha!"

"Danser guvernøren ikke en fortræffelig tango?"

Bureaukrater

Små kedelige eksistenser, der er sendt til Polen fordi ikke engang deres ligesindede hjemme i Tyskland kunne døje deres selskab. Tank på Kafka, Paranoia eller Brazil, og husk kalkerpapiret, kopier i otte eksemplarer og stemplet der altid mangler. Det værset er næsten at idioterne stadigvæk tror på illusionen om preussisk effektivitet og nægter at ændre arbejdsgang eller modtage bestikelse.



VIDERE TIL:
Minsk med
pansertog.

KOMMER FRA:

Pamperhelvede i
Warszawa.

Ganske kort

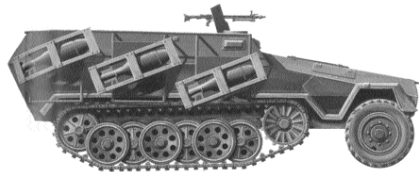
Minsk er den sidste "civiliserede" udpost og samlingssted for afdankede plattenslagere og udstødte kreglere. Bevidst forsøger man at forhindre ekspeditionens afrejse i en smålig bestræbelse på at forhindre hvad man tror er en undsættelse af Kurtz.

Ankomsten

Sandsynligvis ankommer spilpersonerne med pansertoget fra Warszawa, der bringer friske forsyninger frem til byen hver fjortende dag.

Pointen

Det skal forekomme spilpersonerne umuligt at forlade byen, der virker forbandet. Det er nødvendigt at bruge list mod systemet for at overkomme forhindringerne.



Afgang

Det viser sig umuligt at komme videre med fly eller tog, så det bedste der kan bydes på er en *Sdkfz-251* pansret mandskabsvogn. Bilen må erhverves enten gennem tyveri eller bestikkelse.

Den videre rejse

Fra Minsk går turen via landevejen til *Orsha* og floden *Dnepr*. Eventuelt får spilpersonerne følge af den ukuelige familien *Bauer*.

Plotpunkt #4. Minsk

684 km til Moskva.



Garnisonsbyen Minsk

Minsk er den sidste "civiliserede" udpost med en større garnison og jævnlig kontakt med Riget. I byen er ophobet en række eventyrer og lykkemagere, der står på grænsen mellem det åbne land og menneskets verden. De har enten gjort sig uheldigt bemærket, håber på en hurtig karriere eller er flygtet fra fortiden. En stemning af apati og selvtilstrækkelighed har lagt sig som en osteklokke over byen og det er yderst besværligt at slippe ud. Alting sker i sneglefart, imens alle snakker om fremskridtet og kolonnerne af nybyggere som er på vej. Overalt hænger der farvestrålende plakater fra propagandaministeriet med frodige kornmarker, velnærede børn og en *Volkswagen* på gårdspladsen.

Velkomst

Byens hjerte er "*Kurfyrsten*" hotellet der ligger ved banegården og drives af den hyggelige *Claus Biedermeyer*. Spilpersonerne vil af alle blive henvist til hotellet, der har fire ledige værelser. I foryen og den tilstødende danserrestaurant fordrer byens hob af brogede gæster ventetiden. Det med at vente er meget vigtigt; alle har en plan, en drøm eller et mål og de stakkels spilpersoner må som de nye i hønsegården lægge øre til megen kaglen. Danserrestauranten er nu ellers et hyggeligt sted, hvor diverse alpe-horn, bayerske platter og farveplakater fra *Kraft durch Freude* (partiets fritids-organisation). Hver dag spiller en tyroler-trio de samme slagere og der er stadigvæk god, men dyr, øl på menukortet. Hver aften genudsendes de samme to gamle *Ugerevyer*, og gæsterne holder meget af at diskutere hvilken der er bedst.

Misundelse

I byen går der mange rygter om *Kurtz* bl.a. tror de fleste at han har gjort det store kup østpå f.eks. ved at ha' opkøbt de bedste jordlodder i området. Den generelle opfattelse er at spilpersonerne er på vej for at undsætte *Kurtz* og hans rigdom. Af ren skindsyge og smålighed er der opstået en usagt aftale om at det ikke må ske. Alt trækkes i langdrag og spilpersonerne opfordres hele tiden til at blive endnu en dag mere.

Alle forespørgsler skal ske gennem garnisonens transportansvarlige; en fed og oppustet stodder ved navn *Heinrich Brauen*. *Heinrich* sidder dagen lang på sit kontor på banegården og gnasker pølse imens han gennemgår forsyningerne og posten for ting han kan hugge. Manden har et særligt talent og kan finde på de værste undskyldninger bl.a. har han en tendens til at snakke folk efter munden og love hvad som helst, der kan få idioterne til at gå.

Kun ved regulær bestikkelse, selvtægt eller simpelt tyveri kan spilpersonerne skaffe en vogn og brændstof.



Persongalleri

Claus Biedermeyer - hotelejer

Claus er det eneste normale menneske i byen og han prøver som en oprigtig alptysker at hygge om sine gæster. Hvis alt går galt forbarmer han sig over spilpersonerne om hjælper dem til at komme videre.

Hotellogerende

En underlig flok, hvor alle snakker om planer og prøver på at virke vigtige, men ingen laver noget.

"Kurtz? Han har jo taget røven på os alle ved at ha' fået forkøbsret på alle de bedste lodder øst for Orsha. Når nybyggerne kommer til foråret bliver han en holden mand."

"Jeg har altså forfærdelig travlt, må ned på stationen og tjekke om mit ekspresstelegram er nået frem."

"Det siges at Kurtz har fundet Kremel's forsvundne guld og nu lever som en anden solkonge med egen hær og stort hof."

Heinrich Brauen

En unik kombination af tomme løfter, korpulent reservation og griske ædevaner.

"Kom tilbage i morgen, så har jeg skaffet et forsyningsfly, der kan tage jer til Vitebesk."

"I starten af næste uge kommer der en tankdeling forbi, de skal helt til Moskva."

"Lastbilen kunne I måske godt låne, men der er ikke mere brændstof i byen før det næste forsyningstog kommer frem om fire dage."

Familien Bauer

En blåøjet nybyggerfamilie fra *Hartzen* på vej til deres nye jordlodder på den anden side af Ural. Snakker meget og viser ivrigt et glansbillede frem af deres lovede jordlod. Familens har en skramlet kulfyret lastvogn, der er proppet med unger og møbler, og vil meget gerne slå følge med ekspeditionen østpå.

VIDERE TIL:
Orsha med
panservogn.

KOMMER FRA:

Osteklokken Minsk.



Plotpunkt #5. Orsha

480 km til Moskva.

Ganske kort

Orsha er en ruinby hvor en tysk deling gennem længere tid af belejret en fjende i byens traktorfabrik. Spilpersonerne bliver ved en fejl overfaldet i byens udkant og deres køretøj går tabt. Efter det har vist sig at "fjenden" var andre tyskere kan ekspeditionen fortsætte op i floden Dniepr pr. flodpram.

Ankomsten

I byens udkant kører spilpersonernes panservogn på en mine og får blæst forhjulene af. En tysk deling ligger baghold, men opdager fejltagelsen for det går helt galt.



Pointen

I byens traktorfabrik har to delinger længe kæmpet og det viser sig nu at begge parter er på samme side. Problemet er blot, at det ignorerer eller fortrænger begge sider - i sneen er alle fjender røde! Spilpersonerne kan også opleve den groteske opførsel af "Springtime for Hitler" og møde den ekstreme Oberst Galland.

Afgang

Der er ikke andre fungerende køretøjer i området, så turen må fortsætte op af floden Dniepr i en gammel flodpram. Floden er dog ikke farbar før "fjenden" er fortrængt fra traktorfabrikken.

Den videre rejse

En tynd rende i midten af floden er stadigvæk farbar og i den kan den gamle pram kæmpe sig østpå mod strømmen.



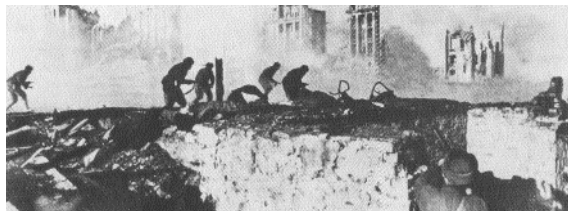
Overfaldet

Efter flere døgn i bil og uden megen saft i tanken kommer ekspeditionen frem til ruinerne af Orsha ved bredden af floden Dniepr.

Som de passerer de første forstæder kører bilen på en mine og kastes om på siden. I det samme slår kugler mod pansret og grove stemmer råber ting som "Hände Hoch" og "Schnell, Raus! Raus!". Overfaldsmændene viser sig at være en deling tyske faldskærmsjægere og de er selvfølgelig frygtelig kedede af missæren.

Oberst Galland

Ekspeditionen bliver ført delingens hovedkvarter, hvor de præsenteres for Oberst Galland, der leder en decimeret batalion af faldskærmsjægere. Obersten er ellevild med at få gæster og går meget op i gæstfrit at fortælle om de herlige



kampe i byen. I gennem flere måneder har hans folk belejret en ussel gruppe fjender i ruinerne af den gamle traktorfabrik. Delingen fik nedkastet forsyninger for et par dage siden og Obersten har planlagt det store stormløb i morgen. Så snart fjenden er drevet på flugt kan spilpersonerne låne en gammel flodpram og fortsætte op af floden.

Springtime for Hitler

Aftenen før et stort slag skal dog fejres og Obersten har den glæde at kunne præsentere Frauline Edelweiss og hendes uforlignelig feltkabaret "Springtime for Hitler". Stykket er åbenbart en klassiker på disse egne og alle soldaterne synger med.

Stormangreb

Tidligt om morgenen blæser Obersten signalet til angreb og et frygteligt spetakkel begynder. Spilpersonerne er selvfølgelig inviteret til at følge slaget fra første banket, hvilket betyder rådhustårnet. Det bliver en rigtig beskidt kamp, men Obersten opfører sig om en fan til en fodboldkamp og holder konstant regnskab over stillingen mellem egne og fjendens faldne. I deres kikkerter kan spilpersonerne tydeligt se, at "fjenden" faktisk også er tyskere. Denne bagatel bliver ignoreret eller slået hen som russisk krigslist. Det er et åbent spørgsmål om Obersten og hans mænd blot er tåber eller om de med en anden tysk deling er blevet enige om at lege krig af ren kedsomhed.

Slaget er overstået hen på eftermiddagen og fjenden er drevet ud af traktorfabrikken. Spilpersonerne kan nu fortsætte med en gammel kulfyret flodpram op af Dniepr. Et par panserplader, nogle sandsække og to maskingeværer har lemfældigt forvandlet dampere til et lille krigsskib.

Persongalleri

Oberst Galland - krigsliderlig optimist

Obersten elsker krigen og ser altid positivt og optimistisk på tingene. Han roser fjenden, snakker om gamle slag og glæder sig til morgendagens kampe. Hans mænd elsker ham og er omtrent lige så to-sede.

"For et par måneder siden kom en officer til byen på gennemrejse til Moskva. Han snakkede om at afløse Kurtz og fortsatte på en motorcykel."

"Kurtz er en fandens god soldat, men han er satme usportslig. Brugte en af de store fornyelig til at riste en fjendtlig deling - hvilket spild af gode slag!"

Frauline Edelweiss

En gammel karbare-sangerinde, der rejser rundt og optræder for frontens knægte. Hun er faktisk kommunistisk agent og har spioneret bag fronten siden '41. Sandheden kan afsløres, men ingen gider længere at lytte, da Frauline Edelweiss er den bedste trøst i miles omkreds. Frauline Edelweiss rejser i en muldyrstrukken vogn sammen med instruktøren Kindermann og den døvstumme pianist Kapetnik.

"Kurtz er en rigtig gentlemann, han har et helt lille hof i Moskva og har taget byens forældrelose børn under sin beskyttelse. De må endelig ikke tro på alle de væmmelige historier der fortælles om ham."

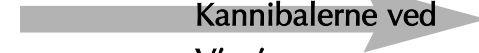
*"Springtime for Hitler and Germany
Deutschland is happy and gay"*

*"Springtime for Hitler and Germany
Winter for Poland and France"*



VIDERE TIL:

Kannibalerne ved
V'az'ma.



KOMMER FRA:

Belejringen i Orsha.



Plotpunkt #6. V'az'ma

216 km til Moskva.

Ganske kort

Dneipr er ved at fryse helt til og ekspeditionen må snart forlade det gode skib. Pludselig ser de lys på bredden og midt i ingenting står der et lille skur med røg op af skorstenen. Udpostens beboere er to tossede tyskere, der har ventet tre år på afløsning. Galningene er yderst høflige og gæstfrie selv om de er kannibaler. Spilpersonerne må enten bruge list eller luske væk i natten for at slippe bort fra udposten til hest.

Ankomsten

Ekspeditionen kommer sejlende i deres flodpram, da de ser udposten. Der er en lille anløbsbro som skibet kan fortøjres ved. De to galninge kommer løbende ned til bredden i beskidt undertøj imens de vinker og hujer.



Pointen

Udposten er et hul og forlængst glemt af alle andre end de to tossede eneboere. På trods af alt har galningene ikke mistet deres illusioner om nybyggerne der er på vej, og udpostens store vækstpotentiale. Galningene er kannibaler, men ufarlige.

Afgang

Flodprammen fryser fast i isen evt. knuses, og ekspeditionen må fortsætte over landjorden. Heldigvis er der fem heste i udpostens lille skur. Galningene vil på ingen måde lade spilpersonerne rejse videre uden dem, og det bliver nødvendigt at bruge magt eller list.

Den videre rejse

Herfra går rejsen på hesteryg mod Moskva indtil en glubsk snestorm fanger ekspeditionen ved *Mozajsk*.



Udposten

I det øde snedækkede landskab står to bakker og mellem dem ligger et lille hus ved den tilfrosne flod. Bag huset er der et lille skur og en lille bådsbro er halvvejs mast til bindebrende af isen. Udenfor huset står der en flagstang med et hullet og tilsølet svastika.

Udposten bemannes af *Heinz* og *Hönke*. De blev sendt herud for tre år siden og fik besked på at træffe forberedelser til den strøm af nybyggere, der ville kolonialisere det vundne land. Begge mændene er tåber og deres overordnede glemte hurtigt alt om dem.

Tre års tosomhed har gjort dem til rablende galninge, men de har aldrig mistet håbet om undsætningen og nybyggerne der kommer en dag.

Heinz og *Hönke* er selvfølgelig lykkelige for at se ekspeditionen og de er overbeviste om at spilpersonen enten er deres afløser eller nybygger som de skal anviser en jordlod. Lige meget hvad spilpersonerne gør kan de ikke gennemhulle deres illusioner, som de tager med i graven.

Rundvisning

Heinz tilbyder at vise udpostens lokaliteter frem og det bliver en lille rundvisning hvor han entusiastisk fortæller om den gode muld, vækstpotentialet og deres planer om at udbygge vejnettet (for tiden er vejnettet en tilsneet sti ned til bådsbroen). Spilpersonerne vil nok finde det interessant at galningene stadigvæk har holdt liv i fem heste, der lever i det lille skur, hvor de spiser det store forråd af såsæd, som har ventet på kolonisterne i årevis. Det eneste *Heinz* kejtet

nægter at vise er området på den anden side af den nordlige bakke. Han finder på alverdens undskyldninger for at holde spilpersonerne borte fra dette "forbudte" land.

Middagen

De to galninge inviterer selvfølgelig til middag og disker op med store stege af godt kød. Der er meget lidt ud over kødet. Efter egne udsagn stammer maden enten fra det store fjernlager bag den nordlige bakke eller fra jagt, *Hönke* viser stolt sin jagtriffel frem, der tydeligvis ikke har affyret et skud i månedsvis.

Et godt stykke inde i middagen finder *Frau Krank* en tånegl i sin bøf. De to galninge er selvfølgelig kannibaler og lever af en stor kirkekirkegård, der ligger bag den nordlige bakke. Hvordan spilpersonerne vil reagere er ikke godt at vide, men *Heinz* og *Hönke* vil benægte alt. På kirkegården ligger også en rusten og punkteret motorcykel.

Rummet

Det lille hus har tre rum og et køkken. Ingen må komme ind i det ene rum for der ligger deres gamle ven *Ralf* og er syg. Døren er solidt låst og de finder på de værste historier om smitsomme sygdomme for at holde spilpersonerne ude. I rummet ligger ganske rigtigt deres gamle ven *Ralf*, men han døde forrige sommer og er ikke i topform.

Hvordan spilpersonerne slipper af med galningene er uvist, men de to stakler er ganske ufarlige.

Persongalleri

Heinz

En tyk blommeformet fyr med et vildt overskæg og runde æblekinder. Han lider tydeligvis ingen nød og har det med at klasse folk på ryggen og fugte sine læber med spyt. *Heinz* er officielt leder af udposten og gør meget ud af at virke autoritær.

Hönke

Sin sambos modsætning med en ranglet krop som et fugleskræmsel og indfaldene kinder. Har et langt gedebukkeskæg og bruger briller. *Hönke* snakker meget og er den mest belæste af de to. Således har han gennemlæst "*Den unge Werders lidelser*" 162 gange og derved slår han *Heinz* med tredive gennemlæsninger.



VIDERE TIL:

Snestormen ved
Mozajsk.



KOMMER FRA:

Den gale udpost
ved V'az'ma.

Ganske kort

Efter længere tids ridning trækker det op til uvejr. Før ekspeditionen kan finde ly bryder en voldsom snestorm løs. Nogle spillersoner finder læ, imens andre fanges i sneen. Efter stormen har lagt sig er spillersonerne forsvundet og der er spor efter fremmede, Sporet fører til en gammel beboet vandmølle. Sandsynligvis slager de resterende spillersoner nu en flok næstekærlige russere, der blot har reddet deres kammerater.

Ankomsten

Den nærmere placering er ikke afgørende og snestormen kan bryde ud hvor som helst, blot det ikke er for let at finde ly; en åben mark eller tilfrosset sø er optimal.



Pointen

Spillegruppen splittes op og den ene halvdel skal undsætte den anden. Russerne er fredelige og det er spændende at se om spillerne følger deres frygt og fjendebilleder eller om de overvejer deres handlinger nøjere. Hvis russerne slagtes skal spillersonerne selv ha' lov til at tolke situationen dvs. de kan godt holde illusionen om onde menneskeædende bolchevikker.

Afgang

Plotpunktet slutter efter ekspeditionen er blevet samlet igen og drager videre. En vigtig detalje er at hestene dør i snestormen eller at spillersonerne har været nødsagede til at spise dem tidligere - den videre rejse til Moskva skal ske til fods..

Den videre rejse

Det sidste stykke til Moskva skal gerne være et helvede med sult og kulde.

Plotpunkt #7. Mozajsk

96 km til Moskva.



Snestormen

Trætte og udmattede efter en lang dags rejse fanges spillersonerne i det åbne af en voldsom snestorm. Sigbarheden forsvinder og vindstødene presser folk ned i sneen. Der må gerne være læ i nærheden f.eks. en gammel klosterruin eller en udbrændt kampvogn. Det er dog kun halvdelen af spillersonerne, som får kæmpet sig vej gennem snedriverne og i sikkerhed. De resterende spillersoner falder om i sneen og fyger hurtigt til. Heltmodige spillersoner der prøver at udsætte deres kammerater farer vild og bukker tilsidst selv under. Har ekspeditionen stadigvæk deres heste dør de enten i kulden, løber væk eller brække et ben under tomulten.

En frostklar morgen

Snestormen raser hele natten og alle spillersonerne, der nåede i læ, falder i søvn af udmattelse. Da de vågner er det til en vindstille og frostklar morgen. I sneen finder de hurtigt tydelige spor af fremmede, der har gravet deres efterladte venner fri og taget dem med. Der er flere spor af både ski og snesko, og et russisk cigaretskod ligger i den opgravede sne. Et sted er der frisk blod i sneen! Hvis spillerne ikke selv har bange anelser er det nu du skal minde dem om historier om omstrejfende kossaker og partisaner, der er forfaldet til kanibalisme og det der er værre.

Undsætningen

Spørerne i sneen fører til en gammel vandmølle, der ligger skjult i en floddal et par kilometer væk. Møllen er forholdsvis stor og en diskret røg sniger sig op af skorstenen. Alle vinduer er tilskoddet og der står en udkikspost ved møllehjul og den tilfrosne flod. I en kikkert kan man tydeligt se, at vagten er russer og bevæbnet med en riffel. Der er en del udgået krat og sorte træstammer i floddalen og det er muligt

at nærme sig møllen og udkiksposten uset. Gennem skorstenen breder duften af stegende kød sig i dalen.

Hvis de resterende spillersoner går til angreb bliver det en hurtig nedslagning af seks-ti uskyldige russere, de fleste ubevæbnede kvinder og børn. De finder deres kammerater i møllehusets køkken, hvor de ligger omkring ildstedet og tydeligvis er blevet plejet om. Over ilden hænger en gedesteg. Hvis man gerne vil kan der findes mange tegn på at russerne var onde kannibaler f.eks. store køkkenknive, forskelligt tøj og militærudrustning i et udhus, et sovende spædbarn i en vugge tæt ved slagteblokken i køkkenet etc. En af de sovende spillersoner har en lille rift i panden, der er blevet forbundet (russerne kom til at snitte ham med en skovl under gravearbejdet).

Skulle spillersonerne derimod komme med fredelige hensigter bliver de vel modtaget af russerne, der inviterer dem indenfor til deres venner, som vågner kort efter. Russerne er blot stakkels bønder, der har søgt tilflugt i møllen, hvor de har skabt en lille oase blandt ødelæggelserne. De har levet af møllens store lager af korn, samt omstrejfende dyr. Det var under en jagt, at de fandt de forkomne spillersoner i sneen. Efter et dejligt varmt måltid og måske en lun nats søvn kan ekspeditionen drage videre med nybagt brød i oppakningen. Russerne kan eventuelt låne spillersonerne ski og snesko.

Fortolkninger

Det er kun de undsættende spillersoner som er aktive i dette plotpunkt, staklerne i sneen sover gennem hele forløbet og vågner først til sidst. De må selvfølgelig gerne overværer deres redningsmænds spil. Hvis det bliver til en blodig kamp skal "befrierte" ha' mulighed for at fortælle de "befriede" deres version af forløbet. Det er smukt hvis de smører tykt på for at fremstå som de store redningsmænd.

Persongalleri

Russiske bønder

Møllen bebos af mellem seks og ti russiske bønder, der alle er ortodokse kristne og kender meget lidt til krigen. De har ingen anelse om hvad der sker udenfor deres lille oase og vil meget gerne hører nyt. Russiske bønder har aldrig haft det sjovt og de tager næsten de strenge forhold som en selvfølge. Russerne er som sagt meget venlige og gæstfrie og de kan finde et par flasker hjemmebrændt vodka hjem, hvis det skal være festligt. Der er kun få mænd blandt den lille flok og et par af pigerne er både unge og smukke.

En historie om en gæst

Bønderne kan fortælle, at de for en måneds tid siden så en ensom mand kæmpe sig gennem snedriverne mod Moskva. De turde ikke kontakte ham, men fra deres skjul kunne de se, at han var tysk soldat og velbevæbnet.

Børnehistorier om Kurtz

For omtrent et halvt år siden fandt de et barn i sneen under en jagt. Barnet døde kort efter af strålesyge, men nåede at fortælle om den nye Tsar af Moskva, der havde en mægtig vrede og som havde samlet en enorm hær af efterladte børn under sig. Barnet havde hørt rygter om Tsaren og ville slutte sig til hans hær men blev syg, da han passede gennem "det døde land" før Moskva og måtte vende om.



VIDERE TIL:

Moskvas forstæder
og kloakerne.

KOMMER FRA:

Russerne i den gamle mølle.

Ganske kort

Efter en lang march gennem snehelvede kommer spillersonerne til Moskvas forstæder. Deres vej er dog spæret af en serie atomkratere, der strækker sig som en vold om byens vestside. Den eneste vej gennem dette døde land er kloakerne. Efter en længere tur gennem kloakerne bliver ekspeditionen overfaldet af en horde af børn, der går af med sejren.

Ankomsten

Efter flere dages march gennem det guldne sneandskab når ekspeditionen ruinerne af Moskvas forstæder. Hvis de skulle nå frem til hest eller i bil gør det ikke noget.



Pointen

Spilpersonerne skal helt ned i skidtet dvs. de skal møve sig det sidste stykke frem til Kurtz gennem kloakernes rådene labyrint. Der skal opbygges en klaustrofobisk horror-stemming, som kulminere med børnenes angreb. Læg i ovnen til historiens klimaks; mødet med Kurtz og hans raket.

Afgang

Lige meget hvad de gør taber spillersonerne kampen mod børnehæren og mister bevidstheden i det grumsede vand.

Den videre rejse

Bevistløse bliver spillersonerne ført ind til centrum og Kurtz's hovedkvarter ved *Den Røde Plads*.

Plotpunkt #8. Forstæderne

10 km til Moskva's centrum.



Forstæderne

Som et barokt monument løfter ruinerne af Sovjetunionens gamle hovedstad sig over de snedækkede vidder. Ruinbyen fortæller sig i horisonten og der er endnu langt til centrum. En foruroligende stilhed hjem søger den livløse spøgelsesby og kun vindens susen løber gennem de tomme gader. Overalt er der spor efter de voldsomme kampe i 1941 og 1946.

"Det døde land"

Russerne forsvarede tappert deres hovedstad og i 1946 nedkastede Luftwaffe otte lette taktiske atombomber for at bryde de vestlige forsvarsværker. Atombomberne eksploderede i stor højde og har skabt et 2-3 kilometer bredt bælte gennem ruinerne. Jorden i bæltet er helt sort og intet sne lægger sig på den guldne jord. Radioaktiviteten i området er ekstrem høj og skeletter af mennesker og dyr ligger som hvide advarsels-tegn i mørket.

Det eneste alternativ til at rejse hele vejen rundt om byen er at passere det døde land under jorden, gennem kloakerne. Som sagt sprang atombomberne i stor højde og de dybe kloaker er endnu intakte, nogle af dem i hvertifald.

Spillerne skal nok hintes lidt på dette punkt, en udemærket start er lidt damp eller en fed rotte ved et kloarkdæksel. Behøver de et smæk med vognstangen så lad dem møde en gammel blind eneboer i ruinerne. Først rabler oldingen uforståeligt på latin, men senere kan han viderebringe diverse nyttige oplysninger og komme med gode råd. De bibelkyndige vil bemærke at mandens rablerier næsten alle stammer fra Johannes' Åbenbaring.

Prøver spillersonerne på at gå udenom Det Døde Land ligger der selvfølgelig massere af vejledende hindringer i vejen; minefelter, vilde hunde, sult etc.

Kloakerne

Kloarknettet er en labyrint og det er kun med et kompas at ekspeditionen tilnærmelsesvist kan holde en østgående kurs. Under jorden er det betydeligt varmere og der er kun islag på stillestående vand. I starten når lorten og muddret til støvlerne, men snart sidder staklerne i skidt til brystet. Flere steder er tunnelerne styrtet sammen, så man må finde en anden vej eller skal møve sig gennem mørke sprække propet med gnavne rotter. Tunnelerne varierer meget i størrelse og vandmængde, enkelte steder må man svømme gennem lortet eller endog dykke under et særligt lavt område.

Overfaldet

Efter en længere rejse i kloakerne begynder spillersonerne at høre en svag lyd i det fjerne. Lyden lader sig vanskeligt identificere, men minder lidt om rislende vand eller en million rotter, der piber i kor. Langsomt kommer lyden nærmere og spændingen bliver selvfølgelig ulidelig (håber jeg). Pludselig forsvinder lyden og alt bliver stille. Så går det hele galt og horder af lede små børn kaster sig over ekspeditionen. De små sataner kommer frem fra sidegange, svømmer under vandet og falder ned fra loftet. Med spidse mælketænder, sorte negle, rustne søm og træpinde går de løs på ekspeditionen. Spilpersonerne mister hurtigt deres lys og i mørket er der ingen chancer mod børnehorden. Selv om de skyder de første hundrede fortsætter strømmen. Til sidst bliver alle spillersonerne overmandet og mister bevidstheden i det grumsede vand, holdt nede af buttede barnehænder.

Børnene slæber deres bytte og spillersonernes udstyr til byens centrum og Kurtz.

Lyden stammede selvfølgelig fra hundreder af små barnetænder der klapper i takt.

Persongalleri

Blind olding

Den gamle stodder bor blandt ruinerne og bruger tiden på at prædike for rotterne og forbande fremskridtets væsen. Engang har han sikkert været præst for han ynder at recitere fra Biblens mest dystre passager imens han stirre mod himlen med mælkehvide øjne og laver vilde fagter med sine tynde lemmer. Oldingen lever af døde rotter som hans kræfrante og pilskaldede hund fanger til ham. Oldingen bliver selvfølgelig glad for selskab og insisterer på at føle på spillersonernes ansigter. Han ryster dog så meget på hænderne at han let kommer til at prikke folk i øjnene, proppe sine askegrå fingre i munden på dem e.lig. Får han noget mad eller drikke vil han spilde voldsomt ud over sig selv, sin hund og hvem der ellers er i nærheden.

"Af jord er I kommet og til jord skal I henfare, svaret findes i mulden, i ormenes verden. Følg rotter under jorden til mørkets hjerte."

Børnene

Tusinder af forældreløse og efterladte børn har søgt tilflugt i den gamle hovedstad, hvor de er blevet Kurtz's undersætter og hær. Ungerne er mellem fem og tretten år og rablende gale. De siger aldrig noget og stirre frem for sig med tomme øjne. I kamp opfører de sig som blodtørstige rotter og får fremtidens amerikanske b-film til at blegne.



VIDERE TIL:

Den Røde Plads og Kurtz.

KOMMER FRA:

Russerne i den gamle mølle.

Ganske kort

Spilpersonerne vågner på *Den Røde Plads* i hvert sit bur. Pladsen er proppet med forsyninger og militært isenkram og i midten knejser atomraketten. *Kurtz* har sit personlige hovedkvarter i *Lenins mausoleum*. Spilpersonerne bliver stillet for *Kurtz* og en del af dem bliver lukket fri. De mindre heldige får det skidt og må f.eks. udkæmpe gladiatorkampe mod hinanden.

Ankomsten

Spilpersonerne og deres udstyr ankommer bevisstløse i hænderne på børnhæren. De bliver smidt i hvert sit bur og vågner her, forfrosne og mørbankede.

Pointen

Før vi kan gå til klimakset og konflikterne om raketten skal spillerne lære *Kurtz* lidt



bedre at kende og havde lejlighed til at lave interne intriger og ranspil. De er nu nået frem til målet og deres personlige motiver og ordre skal gøre sig gældende. Det er fedt hvis nogle direkte vælger at slutte sig til *Kurtz*.

Afgang

Vi går over til selve klimakset, når *Kurtz* har armeret raketten og fortæller om sin selvmordsplan. Skiftet kan komme tidligt eller sent efter din vurdering. Historien går selvfølgelig automatisk over til klimakset hvis spilpersonerne foretager sig noget drastisk overfor *Kurtz* eller raketten.

Plotpunkt #9. Den Røde Plads

Moskva's centrum.



Ønskedrømme

Før spilpersonerne vågner skal den unge *Richard* drilles lidt. Lad som om det er en del af historien og fortæl *Richards* spiller hvordan han vågner efter et uhyggeligt mareridt om små onde børn i en varm seng. En venlig kvinde i tysk uniform bringer ham rent tøj og han bliver bedt om at følge med til *Kurtz*. Efter en tur gennem lange lyse gange står *Richard* overfor *Kurtz*, der sidder og læser en novelle af *Josef Conrad* i et privat kammer. Som venligheden selv omfavner *Kurtz Richard* og kalder ham "Søn". Omfavn spilleren som *Kurtz* og visk ham i øret, at han bemærker hvordan alt forvandes og han pludselig står blandt helvedes flammer og knuges af en enorm dæmon. Når rædslen er på sit højeste stopper mareridtet og *Richard* vågner til virkelighedens strabadser.

Den Røde Plads

Spilpersonerne vågner i hvert sit jernbur. Burerne hænger opspændt i fem meters højde i tunge kæder mellem flagstænderne på pladsen. I alt hænger der tyve burer, de andre huser skeletter eller forfrosne lig. Fra burerne har man et godt udsyn over pladsen, der virker uendelig stor. Pladsen er proppet med kolonner af militære køretøjer, kanoner, forsyningskasser og tønder med brændstof. Der er *Kurtz's Skat*, udrustning til en større hær. I midten af pladsen ud for *Leninmausoleet* er der en stor tom kvadrat. I midten af den knejser en V3-raket som silhuet mod *Kremls* ruiner i baggrunden. Ved siden af raketten, der er svøbt i et svastika, står den tomme rampe fra en anden raket. Foran raketten står en trone, tilvirket af menneskekranier. Hele pladsen ligger øde hen og kun vindens susen høres. Blandt de endeløse snedækkede kolonner går enkelte af *Kurtz* gamle soldater vagt som mekaniske zombier.

Den nye Tsar

Kort efter de er vågnet bliver spilpersonerne hentet af nogle af *Kurtz* resterne soldater og ført til tronen i raketens skygge. På tronen sidder *Kurtz* som en gal dispot og ser sine fanger an. Ved hans side knæler hofnarren *Helmer*. Med tordenrøst udspejler *Kurtz* spilpersonerne og beskylder dem for at være spioner og snigmordere for Fjenden. Ekspeditionens udstyr ligger ved siden af tronen og eventuelt vil *Kurtz* pege på dele af udstyret for at underbygge sine påstande f.eks. sprængstoffet, radioen eller diverse dokumenter.

På et tidspunkt overtager hofnarren ordet og efter en længere svada af ukvemheder og hån spørger han hvem af fangerne der er rede til at erklærer evig troskab til den nye Tsar og forkaste enhver tidligere tro. De villige skal krybe frem og slikke *Kurtz's* støvler. Det skal gøres så ydmygende at spillegruppen deles op i dem der følger sig og dem der nægter. De nye undersætter føres bort og bliver bespist, imens de resterende sendes tilbage til burene.

Mellemspil

Hvad der sker nu ligger meget frit og du kan gå næsten direkte til finalen. De spilpersoner der føjede sig kan bevæge sig frit rundt og kan eventuelt snakke mere med den gale *Kurtz* i hans private gemakker i *Lenins mausoleum*. *Kurtz* vil skifte mellem at tale vemodigt om tingens forfald og rable maniske om dommedag og død. I hans gemakker er samlet diverse genstande, blandt dem mange kunstsatte og religiøse effekter. Fra hofnarren og de andre tyskere kan man høre historier om Tsarens guddommelige storhed og løfter om at befri sine undersætter til en ny og bedre verden.

De spilpersoner der ikke ville underkaste sig den nye Tsar har det ganske jammerligt og kan se frem til sultedøden eller henrettelse hvis ikke deres venner befrier dem. Eventuelt tvinges de til at udkæmpe gladiatorkampe mod hinanden.

Persongalleri

Alle personer omkring *Kurtz* er rablende vanvittige og ser blindt op til deres nye Tsar. De vil kun modvilligt snakke om praktiske ting og holder sig helst til lovprisninger af deres leder og fatalistisk jammerråd.

Kurtz - Den Nye Tsar

En stor majestætisk mand i sort ss-uniform og slængkappe. Hans udstråling kan mærkes fysisk og hans tale får knoglerne til at knirke. *Kurtz* har fået en åbenbaring om Guds Store Plan og har mistet forstanden.

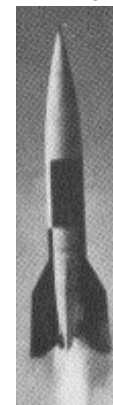
"Gud har vist mig en søn! Hvordan kan jeg forlade denne verden uden mit eget blod? Hvilke løgne vil han hører om mit værk, hvis jeg ikke kan forklare ham sandheden!"

"Den Store Plan er sat i værk og jordens skæbne besejlet! Jeg har skuet den yderste dag og intet står at ændre. Menneskes verden bygger på løgne og tomme illusioner!"

"Engang troede jeg på håbet og kærligheden, men Gud lærte mig gennem sorg og smerte at mennesket er svagt. Kun gennem mod og grusomhed kan lænkerne brydes!"

Soldaterne

De ynkelige rester af 4. SS-Panzerdivision. Som døde zombier slæber de sig rundt i slidte uniformer og er meget lidt snaksagelige. De holder konstant vagt omkring raketten og *Kurtz* samt ved burerne.



Helmer - hofnar og ex-snigmorder

Helmer ankom til Moskva for en måned siden og var udsendt i samme ærinde som spilpersonerne; han skulle "afløse" *Kurtz*. Det er ham som spilpersonerne har hørt rygter om på deres rejse. Nu er han også blevet gal og er endt som Tsarens hofnar. Han kommer med uendelige lovprisninger af sin nye herre og kan nemt komme til at give spillerne nyttige oplysninger, hvis det passer ind.

VIDERE TIL:

Klimaks og paddehatteskyer

KOMMER FRA:

Ankomst til Den Røde Plads.

Ganske kort

Kurtz fortæller spillersonerne at han vil sprænge atombomben og begå masseselv-mord med sine folk. Spilpersonerne får et brev til hans søn som de skal bringe tilbage til Riget, de har en time til at komme i sikkerhed. Spillerne må nu finde ud af om de vil forfølge deres individuelle mål eller om de vil samarbejde. Spørgsmålet er om de kan overtale Kurtz til at ændre sin plan og hvad der skal ske med raketten.

Ankomsten

Klimakset begynder når du finder det passende eller når spillerne er ved at lave lort i den. Du må time det således, at spillerne ikke kan nå at gøre noget definitivt ved Kurtz eller raketten før uret tikker.

Pointen

Uret tikker og der er en time tilbage af livet hvis Kurtz ikke stoppes. Kurtz kan kun overtales til at ændre mening, hvis han stilles overfor oprigtig hjertelighed og eventuelt hører om sin søn og *Marianne*. Hver enkelt spillerperson skal selv gøre sine sondringer og træffe en beslutning - de har alle aflagt en ed til systemet og skal vælge hvad de tror på. Det er fint, hvis de er uenige og arbejder i forskellige retninger. Hvis de fortsat følger deres egne ordre hjemmefra kan det hele ende i kaos og brodermord (det er sjovt).



Afgang

Scenariet ender når raketten letter eller eksploderer på Den Røde Plads. Det er kedeligt hvis raketten bliver saboteret i tide og derfor må spillerne gå hele vejen hjem før de får fri.

Plotpunkt #10. Klimaks!

Moskva's centrum.



Samlingen

En kanon affyres som signal og pludselig myldrer strømme af børn frem fra byens ruiner. På ganske få minutter er hele pladsen proppet med børn og de få resterende SS-soldater. Fra sin trone forkynder Kurtz at deres pinsler snart er ovre og han som lovet til vise dem vejen til paradys. Undersåtterne beordres til at tilbringe deres sidste stund på pladsen i bøn, snart runger tusinde bedende barnestemmer over sneen.

Nedtællingen starter

Efter samlingen tilkaldes Kurtz alle spillersonerne dvs, også dem i burene. Imens de ser på fremdrager han en lille radio, indtaster en kode og trykker på en stor rød knap. Derefter stikker han radiosenderen i inderlommen. Hvis spillersonerne vil stoppe ham bliver de bremset, enten af Kurtz's kommanderende stemme eller af vagterne i rummet.

Kurtz forkynder nu, at han har truffet en beslutning og vil befri sine undersåtter fra flere lidelser. Han har armeret atomspræghovedet på raketten og beslutningen står ikke til at ændre. Spilpersonerne kan følge ham ind i det hensides, men mindst én må begive sig tilbage til Germania for at overbringe hans søn et brev. Sønnen har han set i sin åbenbaring og han vil sikre sig at drengen kender til årsagerne bag sin fars handlinger så han ikke fyldes med løgne og illusioner.

Kurtz overrækker brevet til spillersonerne og fortæller at de har en time til at komme i sikkerhed. Det står dem frit for at hente deres gamle udstyr og tage hvad de har brug for på pladsen. Nu vil han forberede sig til mødet med Gud gennem meditation og giver spillersonerne ordre om at træde af.

Nedtællingen kan kun stoppes eller ændres til en affyring, hvis man indtaster en særlig kode på den lille radiosender eller piller i nogle paneler i spidsen af raketten.

Flugt

På pladsen holder der bl.a. tanks og motorcykler og med lidt held kan man godt nå i sikkerhed. De særligt heldige kan måske finde en lille reconneringshelikopter under en pres-sening.

Ændre Kurtz beslutning

Kun Kurtz kender koderne til radiosenderen og han må overtales, hvis spillersonerne ikke skal op og kravle på snuden af raketten. Kurtz beslutning kan ændres hvis han overbevises om, at Dommedag ikke er uundgåelig og mennesket selv kan afgøre deres skæbne. Hvis han hører at Richard er hans søn vil han ikke automatisk skifte mening, men blot glæde sig over at kunne tage ham med til paradys. Kurtz vil dog være meget åben overfor sin søns argumenter. Hvis han hører sandheden om Marianne kan det give ham et nyt håb og han vil eventuelt udsætte sin afrejse til han har set hende igen. I det hele taget vil sandheder fra ungdomme hjælpe med at trænge igennem hans galskab. Et smart træk vil være at nægte at overbringe brevet. Det er dog kun en stakket frist for Kurtz vil blot vente på en ny budbringer og henrette spillersonerne for deres ulydighed.

Pille ved raketten

Flere af spillersonerne kan betjene raketten og vil kunne desarmere den eller affyre den, hvis de kan komme til panelerne i spidsen. Det kræver dog stor list at slippe forbi de tusinder af bedende børn og vagter omkring raketten.

Udover desarmering kan raketten også programmeres til at slå ned i et andet sted indenfor 3000 km f.eks. Germania, Rommels hovedkvarter eller Ishavet. Raketten kan også programmeres fra Kurtz's radiosender, men ordrene derfra kan "overrides" fra raketens næse. En affyring vil selvfølgelig riste de fleste tilskuere på pladsen.

Persongalleri

Lidt om spillersonernes motiver.

Otto von Travmenburg. Ud fra sine ordre stiller Otto sig kun tilfreds hvis raketten desarmeres og Kurtz "fjernes". Det er dog næppe muligt og han vil sikkert kunne leve med Kurtz's selvmordsaktion.

Hermann Krank. Hermann vil sende raketten mod Germania og han kan spille kortet med Mariannes eksistens. Der må dog lyves lidt hvis Kurtz skal sende raketten mod sit livs kærlighed.

Günther Grieb. Raketten skal smadre Rommel har Günther fået besked på, men det bliver svært. Han kan forhindre at Germania bliver målet ved at fortælle om Marianne, men det bliver svært at finde argumenter for Rommels udslettelse.

Eva Krank. Som god humanist vil Eva selvfølgelig redde så mange liv som muligt og støtter sikkert en desarmering eller eventuelt at sende raketten i havet. Hun kan blive en god mægler mellem soldaternes modstridende holdninger.

Gerhert (Ilse) Ardenmann. Ilse skal jo dræbe alle og springe bomben, så hun støtter sikkert Kurtz's plan. Der er dog en god chance for at hun skifter mening undervejs, og hvad gør hun med sin kærlighed til Günther?

Richard von Travmenburg. Knægten har sikkert meget at tænke over efter mødet med sin biologiske far og han hader muligvis dem, der har holdt sandheden skjult for ham. Han kan overtale til meget, men vælger nok at støtte Otto eller Eva.



VIDERE TIL:
Nørd og
flad cola.