

Moloch

Et HOLOCAUST-drama på Østfronten
om håb og atomgolde stepper.

PseudoSats™ præsenterer et
scenarie af Ask Agger.

Nibelungentreur

The Horror!
The Horror!
- Kurtz.

PseudoSats™ præsenterer

NIBELUNGENTREUE

- Et HOLOCAUST-drama på Østfronten
om håb og atomgolde stepper -

Årbøgelungeværnet



Skrevet af
Ask Agger

Tak til:
*Asta Wellejus, Per von Fischer, Thomas Munkholt,
Jakob Bundesen, Paul Hartvigson og Mike Pondsmith.*

Spiltestere:
Jesper Hyllested, Jesper Stæhr, Jakob Bundesen, Asta Wellejus, Maja og Torben.

Skrifter: Optima og Good City Modern.
Hardware: 120 MHz Pentium, 40 MB RAM.
Software: QuarkXpress 3.31 PPC, Photoshop 6.0 og Word 5.1.

Indhold

Velkommen	4
Forord	4
Holocaust-universet	4
Synopsis	5
Genré og stemning	5
Handlingen	6
Spilpersoner	10
Bipersoner	14
Konflikter og Intriger	15
Live-elementer	16
Østfronten	18
Episoder på rejsen	20
Kamp og regler	22
Dæmoner & engle	24

Desuden

- 6 personark
- 4 missionsordre
- 6 forhørsguider
- 10 ark over plotpunkter
- 1 flow-chart

Handouts:

- Nr. 1. Rorschach-tavler.
- Nr. 2. Kort over østfronten.
- Nr. 3. Transport-rekvisition.
- Nr. 4. Monologer til Kurtz.
- Nr. 5. Kurtz's brev til sin søn.

Struktur

Scenariet er opdelt i en grundbog med informationer og vejledninger. Den nærmere handling er beskrevet på ti ark, et for hvert plotpunkt.

Det er håbet at spillet under spillet kan nøjes med arkene og ikke behøver noget hæfte at støtte sig til.

Personarkene

Til hver spiller er der et ark med oplysninger om spilpersonens baggrund og personlighed.

Udover dette ark skal hver spiller også ha' en A5-seddel med en forhørsguide, der skal anvendes i scenariets første plotpunkt. Som spilleleder må du klippe sedlerne ud og ligge dem sammen med de respektive personark.

Fire af spilpersonerne har også en særlig seddel med missionsordre, der skal udlevers sammen med personarkene.

Det vil være lækkert, hvis du kan skaffe en A5-kuvert til hver spiller hvori du kan lægge personark, forhørsguide og eventuelle missionsordre.

Handouts

En kort gennemgang af scenariets handouts. Ingen af handouts'ene er livsnødvendige for historiens forløb og de er kun tænkt som krydderi og glassur.

Nr. 1. Rorschach-tavler

Tre ark med blækklatter som kan bruges under forhørerne i det første plotpunkt.

Nr. 2. Kort over østfronten

Et kort over Europa og et over østfronten hvorpå man med lidt god vilje kan følge rejseruten. Det skal siges at Europa-kortet er meget gammelt (fra 1906), men til gengæld er det på tysk. Handoutet udleves ved spilstart til *Richard*, eventuelt kan det ligges i samme kuvert som hans personark.

Nr. 3. Transportrekvisition

En sød lille ting som spillerne kan få smidt i hovedet når de i løbet af scenariet må kæmpe mod bureaukrater på rejsen.

Nr. 4. Monologer til Kurtz

En samling af underlige citater som Kurtz kan lire af. Noget af stoffet kan også bruges af andre bipersoner f.eks. Oberst Galland eller den blinde olding ved Moskva.

Nr. 5. Kurtz's brev til sin søn

Et brev som Kurtz beder spilpersonerne om at bringe tilbage til Germania. Skal bruges i klimakset.

Foromtale

Germania december 1951. Det Tredje Riges forerstad er svøbt i en askegrå dyne af sne. Byen ligger knugende tavs i frosten, de tusinde monumenter i marmor, beton og granit jamrer sig højlydt i kulden.

Under et beskyttende låg af jernbeton, dybt under de mennesketomme gader løber et netværk af gange og kontorer. En underjordisk by befolket af rigets bedste bureaukrater og magtmænd - drivhjulene i det totalitære Tyskland.

To mænd fra de anonyme horde af grå jakkesæt støder sammen.

Simmel:

"Goddag Hr. Weber, går det godt i syttende kontor?"

Weber:

"Det går altid godt, hvad med Dem?"

Simmel:

"Kunne ikke være bedre.... Der er dog en mindre bagatel. Har De tid et øjeblik?"

Weber:

"Alt for en gammel Hitler Jugend-kammerat !"

Simmel:

"Det er Kurtz. Ikke en lyd i fire måneder. Det er jo ikke første gang..."

Weber:

"En prædiker situation. Luftwaffe kunne klare det med en zepelin? - nej det er næppe tilrådeligt at indblande Görings drenge."

Simmel:

"En mission i felten overvejes. Men kan det tilrådes?"

Weber:

"En intern undersøgelse er måske ikke helt af vejen. Men laver I en selvstændig operation, så står afdelingen med ansvaret. Hvis I giver arrangementet en tværdepartementalt præg, så kan eventuelle fejl spilles videre. Det skulle ikke være noget problem at lokke både Abwehr, SD og WVHA med på vognen."

Simmel:

"Interessant. Jeg ved lige hvem vi kan sende..."

Velkommen!

Goddag kære spilleleder og tak fordi du vil køre *Nibelungentreue*, jeg håber det bliver en fornøjelse.

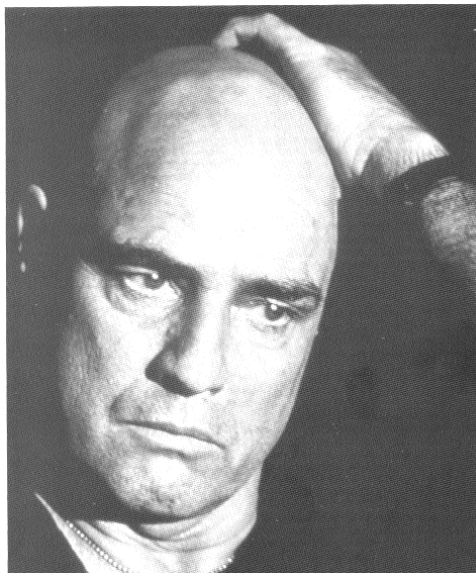
Scenariet er skrevet til seks spillere og én spilleleder. Det kan gennemspilles på seks intensive timer, men det er nok mere realistisk at regne med 8-12 timers spilletid - så er du advaret.

Jeg har brugt *VP (Via Prudensiae)* systemet, men historien vil nemt kunne tilpasses andre systemer f.eks. *GURPS*, *StoryTeller* eller *Call*.

Jeg har bestrebt mig på at lave så mange valgmuligheder som muligt, både for spillerne, men også for dig som spilleleder. Det gør det nødvendigt at du løbende sorterer fra og vælger din egen udlægning af scenariet. Det gør også scenariet rimelig omfattende, jeg beklager.

Scenariet er opdelt i en vejledning med generelle oplysninger og gode råd, samt en række ark, der hvert omhandler et enkelt plotpunkt i historien. Jeg har ikke prøvet denne strukturering før, men forhåbentlig kan det befri dig for triviell bladren og fremme overblikket.

Scenariets titel betyder frit oversat *"at sværge ved Nibelungen"*, og var det ord som den tyske kejser brugte, da han lovede Østrig/Ungarn sin støtte og derved lagde grunden til 1. Verdenskrig. Alle spillere har bundet sig til Det Tredje Rige, og det er dette forhold til fædrelandet som scenariet tager op.



SS-Gruppenführer Erich Kurtz

Forord

Nibelungentreue er stærkt inspireret af Coppola's film *Apocalypse Now*, samt flere af Josef Conrad's historier, særligt *Heart of Darkness* og *An Outpost of Progress*. Det er dog kun visse tematiske elementer og en snes delikate detaljer jeg direkte har hugget, så det gør intet, hvis du eller spillerne er bekendte med disse værker, snare tværtimod.

Historiens tema er menneskers illusioner, og særligt de systemer der skaber dem. Mere konkret illustrerer historien hvilke groteskheder folk var villige til at udføre og tro på under Det Tredje Rige.

Nibelungentreue adskiller sig fra mine tidligere scenarier. Jeg plejer at skrive om personer, der har det skidt og får det værre. Denne gang har de fleste spillere det også skidt, men de har muligheden for at få det bedre. Alle spillere starter med illusioner som de løbende må revurdere og gøre op med. Forræderi og intriger findes selvfølgelig mellem spillere, men der eksisterer en mulighed for en fælles slutning, hvis alle kan komme overens med deres illusioner.

Holocaust-universet

Scenariet udspiller sig i *Holocaust-universet* - en setting, hvor Anden Verdenskrig fortsat raser og Nazi-Tyskland har først verden til randen af *Ragnarok*.

Scenariet forgår i løbet af december måned 1951. Det Tredje Rige har på dette tidspunkt underlagt sig det meste af Europa og mangler kun at knuse de sidste modstandslokker på de britiske øer. Intet er dog afgjort og Tyskland har stadigvæk to lus i pelsen; et fragmenteret Italien i intern borgerkrig og rebelske tyske enheder, der under Rommels ledelse holder stand på Balkan. Uibønhørlige atombombardementer af østfronten siden 1945 har forvandlet Sovjetunionen til gold atomørken.

Vil du vide mere om Holocaust-universet vil jeg anbefale dig at læse *FØNIX* nr. 15 eller kikke på min hjemmeside.

Synopsis

Østeuropa december 1951. En sammensat gruppe af tyske soldater og eksperter sendes på en mission langt ind i den russiske atomørken. De skal opspore den 4. SS-Panzerdivision, der under kommando af SS-Gruppenführer Erich Kurtz garnisonerer Moskva. Man har ikke været i kontakt med enheden siden august og det frygtes, at Kurtz har mistet grebet om sig selv, sine mænd og den atomraket han har kontrol over.

Scenariet er en rejse fra *Germania* (det tidligere Berlin) gennem Østeuropas og Ruslands arrede landskaber til ruinerne af Moskva - det nærmeste man kommer helvede på jord.



Rejsen til Moskva er opbygget som en *roadmovie* med små episoder, der illustrerer groteske forsøg på at opretholde illusionen om tysk storhed i atomørkenen. Historiens fokuserer på spillpersonerne hvoraf mange har tidligere relationer til Kurtz og personlige missionsordre fra det tyske bureaukrati. Under rejsen bliver spillpersonernes egne illusioner gennemhullet og ved ankomsten til Moskva er de forhåbentlig blevet forvandlet fra teknokrater til mennesker.

Kurtz har fået en åbenbaring og udsigten til dommedag har gjort ham sindsyg. Omkring sig har han samlet en pjaltehær af overlevende veteraner og forældreløse børn, der er strømmet til byen i tusindevis. Kurtz er fanget i apatisk fortvivlelse og har planer om at bruge atombomben til at sende sig selv og sine tilbedere til en bedre verden. Spillpersonernes opgave i Moskva er

først og fremmest at få ham overtalt til at skifte mening. Hvis spillpersonerne ankommer til Moskva som teknokrater, der blindt følger deres oprindelige ordre, vil deres chancer med Kurtz være fortabte. Kun med åbent sind, medmenneskelig forståelse og gamle hemmeligheder kan han overtales til at skifte mening.

Det skitserede forløb nuanceres af diverse sub-plots, intriger og alternative løsningsmodeller. Således er der åbnet op for at introducere en dæmon og en engel, der følger spillpersonerne på deres rejse i forskellige skikkelser, og som har deres helt egne planer med Kurtz og hans bombe.

Genré & stemning

Nibelungentreue er først og fremmest en *krigsfilm* i traditionel forstand fra før Arnold og Sly indtog manegen. Det betyder at historien skal fortælles uden smarte klip og poppet kameraføring. Dvæl i stedet ved de monumentale landskaber og brug close-ups af de mærkede ansigter. Historien handler om mennesker, deres valg og deres skæbne - om den konkrete mission lykkes eller hvem der vinder slaget er sekundært. Action og vold er selvfølgelig et vigtigt element i historien, men først og fremmest som en konstant bagvedlæggende frygt. Glem John Woo og det hæsblesende Hollywood for en stund og kør kampsekvenserne realistisk og kynisk.

Menneskets illusioner er helt centralt i historien. Med *illusioner* mener jeg de vær-

Musik må der til!

I aerobics bruger man popmusik til at glemme anstrengelserne, i rollespil bruger man stemningsmusik for at glemme klasselokalet.

Kan du skaffe en ghettoaster kan følgende musik anbefales som soundtrack.

Først og fremmest er *klassisk* et hit, hvis man finder de sørgmodige og monumentale stykker. De rummer både stemning og smager af Østeuropa og Preussen. Det ultimative er *Chopin's Sørgemarch*, der lyder som tusinde grædende mødre i en snestorm. Ellers har *Dvorák*, *Tchaikovsky*, *Beethoven* og *Wagner* alle nogle godbidder. *Wagner's Valkyriernes Ridt* er perfekt til klimakset.

Udover det klassiske er der en masse lækre *soundtracks* fra diverse film. Der findes soundtracks til både *Stalingrad*, *Das Boot* og *Apocalypse Now*. Mest passende er dog musikken til *Schindler's List*, der er komponeret af John William.

Diverse horror-soundtracks kan selvfølgelig også bruges f.eks. fra *The Thing*, *Alien³*, *Dracula* og *Terminator*.

Til særlige scener kan lystigt vals, tyroler jodlen og Tom Waits gøre lykke.

Flowchart

Lad os benytte lejligheden til at reklamere for scenariet flowchart.

Flowchartet, der befinder sig i ark-form bagerst i scenariet, er trykt på 60g kvalitets kopipapir og fremstiller skematisk og overskueligt scenariets struktur. Den pædagogiske opstilling guider dig nemsomt gennem historiens faser og tilvejebringer enhver nødvendig information ved et enkelt blik.

Kort sagt bliver din gerning meget lettere, hvis du styrer scenariet og dit liv i henhold til flowchartet.

INTERET NØRD-SIKKER
I 6 MÅNEDER!!!
- RENTFRITT

dier og forestillinger som folk har og som ofte er forvrængede eller falske. Det mest interessante er de illuioner folk nærer om deres land, deres overordnede og dem selv. Spilpersonerne kommer under rejsen til Moskva i kontakt med mennesker, der alle nægter at slippe forestillingen om, at Det Tredje Rige har sejret og viser vejen til et Tusindeårs Rige i lykke og velstand. I takt med omgivelsernes forfald bliver forestillingerne stedse mere groteske, og forskellen på fantasi og virkelighed forvandles til en gabende afgrund.

Spilpersonerne er alle tyskere og de har fra starten deres egne billeder af Nazityskland, deres overordnede og dem selv. Rejsens mange møder med vildfarende landsmænd skal få dem til at revurdere disse forestillinger.

Historien starter i Rigets hovedstad *Germania*, den nazistiske civilisations højborg. I takt med at spilpersonen bevæger sig østpå bliver verden omkring dem gradvist mere uciviliseret og anarkisk. Det er en rejse tilbage i tiden til naturtilstandens kaos og atomvåbnenes menneskeskabte helvede på jord. Som et billede på rejsen mod det primitive starter ekspeditionen i fly, derefter går det med tog, bil og skib for at ende til hest, til fods og til slut kravlende på knæ. Det betyder også at spilpersonernes distance til omgivelserne mindskes; fra flygtige landskaber igennem et flyvindue til de helt konkret står i lortet til livet.

Til inspiration vil jeg særligt anbefale Coppola's *Apocalypse Now* og den tyske film *Stalingrad*.

Handlingen

Historien er opbygget som en rejse, hvor spilpersonerne på deres færd fra Germania til Moskva kommer gennem en række *plotpunkter*. Hvad spilpersonerne oplever på deres færd fra det ene plotpunkt til det andet ligger meget frit, jeg kommer med forslag til små episoder og beskrivelser, men ellers er mulighederne åbne.

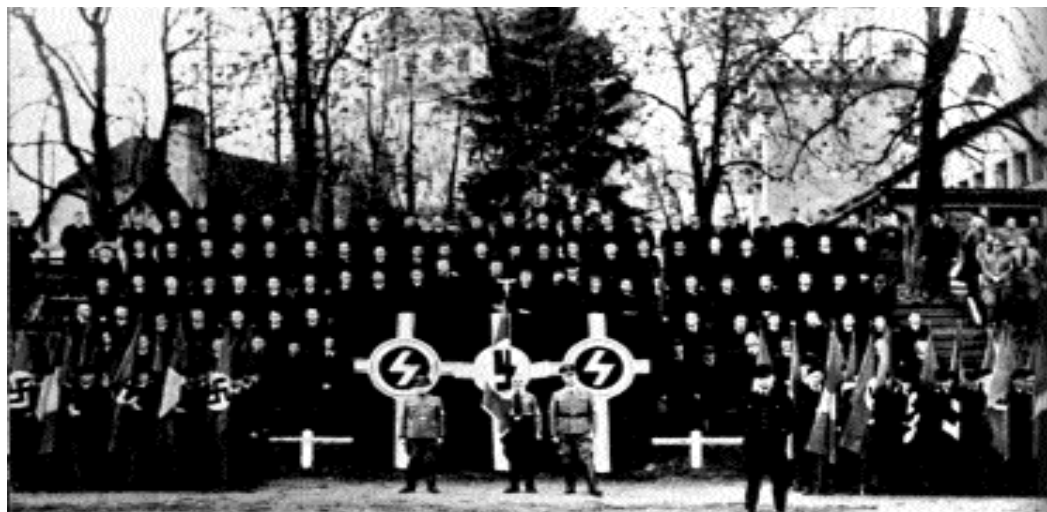
Nu kan det virke meget stringent og determineret at spilpersonerne nødvendigvis skal bevæge sig liniært fra plotpunkt til plotpunkt. Det behøver dog ikke være noget problem; først og fremmest er selve plotpunkterne meget åbne og har mere karakter af *lokationer* i gammel D&D forstand. For det andet er deres placering i tid og sted åben for manipulation. Forfejler spilpersonerne ankomsten til Omsk og ender i Kiev, så er det kun kosmetiske ændringer der skal til for at flytte episoden. Østeuropa er på dette tidspunkt så hensynet, at det har mistet sin identitet; ruinerne ligner hinanden, sne er sne og det golde landskab strækker sig overalt mod horisonten.

Til hvert plotpunkt hører et A3 ark med alle nødvendige oplysninger. I det følgende gennemgår jeg plotpunkterne i rækkefølge. I paranteserne efter overskrifterne står den tilbageværende rejselængde i fugleflugtslinie til Moskva.

Plotpunkt 1 - Afhøringer

Dette er ikke et desideret plotpunkt, men et lille forspil før anslaget.

Først byder du velkommen, fordeler rollerne og fortæller ganske kort om settingen.



Efter spillerne har læst deres personbeskrivelser går de igang med afhøringerne. De sætter sig sammen to og to i spillokalet og gennemspiller korte *cut-scener* fra deres udvælgelse til missionen. Det næste kvarter bruger de på at forhøre hinanden på kryds og tværs om personlige forhold, samt troskab til Fører og fædreland. Spillerne bytter rundt undervejs, så alle kommer til at sidde på begge sider af spørgsmålene. Sammen med sin personbeskrivelse får hver spiller en lille vejledning, der fortæller hvem de skal afhøre og hvilken rolle de påtager sig i cut-scenen, desuden er der et par vejledende spørgsmål til at starte på.

Det er vigtigt at presse spillerne til at tænke hurtigt. Den hårde start skal tvinge dem til at digte videre på deres personlighed og danne sig et klarer billede af dem selv. Det er desuden godt som opvarmning at snakke sammen på tomandshånd før det går løs i gruppen.

Plotpunkt 2 - Afgang fra Tempelhoff (1620 km til Moskva)

Ekspeditionen letter fra *Tempelhoff* lufthavnen i Germania (tidligere Berlin) og flyver mod Øst i en *Ju-52* transportmaskine. Så snart hovedstaden er forsvundet i skyerne holder *Otto von Travmenburg* en briefing som ekspeditionsleder og fortæller om ordrene og den planlagte rute.

Flyet planlagte destination er militærbasen ved *Bialystok* i det østlige Polen, men maskinen fanges i et uvejr og den fede grå aske fra Polens krematorier tilstopper to af flyets motorer. Piloten går i panik og vil hoppe ud med faldskærm. Hvis spilpersonerne selv springer ud mister de vigtigt udstyr og bliver forsinket. Andre muligheder er at tvinge piloten til at nødlande eller at lade en stangstive *Løjtnant Ardenmann* overtager rotpinden.

Lige meget hvad lander ekspeditionen i umiddelbar nærheden af *Warszawa*.

Plotpunkt 3 - Warszawa (1140 km til Moskva)

Warszawa er hovedstaden i *Rigskommissariat Polen* og en magnet for profithungrende forretningsfolk. Alle vil rane til sig og høste et udslettet lands frugter. Der er særligt mange nyrige industrifyrster som udnytter rustningsministerens umættelige hunger og slavearbejdernes arbejdskraft.

Spilpersonerne vil utvivlsomt prøve på at skaffe en ny flyver eller få ordnet den gamle, men det kan ikke lade sig gøre. I bedste Kafka-stil står spilpersonerne overfor et bureaukratisk monster med endeløse formularer, uforståelige cirkulærer og selvhøjtidlige skrankepaver. **Handout nr. 3** er en transport-rekvisition der kan bruges. Det ender med at ekspeditionen kommer med et forsyningstog gennem Hviderusland til *Minsk*. Både i byen og på togturen hører spilpersonerne rygter om Kurtz og forholdene østpå.



Plotpunkt 4 - Minsk (684 km til Moskva)

Byen er den sidste "civiliserede" udpost med en større garnison og jævnlig kontakt med Riget. I byen træffer ekspeditionen en række eventyrere og lykkemagere. 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.

Spilpersonerne møder umådelige bureaukratiske og praktiske problemer i deres forsøg på at komme videre, og en del af besværlighederne er et bevidst forsøg på at for-

Tiden

Da scenariet blev prøvespillet i sin endelige version tog det omkring otte timer uden længere pauser. Vi nåede gennem alle plotpunkter og spillerne fik tid til at folde sig ud, men der var fart på. Jeg tror det er svært at komme under otte timers spiltid, hvis hele rejsen skal med.

Hvis du kommer i tidsnød, så er der intet i vejen for at sløjfe et af plotpunkterne på rejsen f.eks. snestormen. En anden mulighed er at springe lidt frem i tid, så du f.eks. cutter direkte fra udposten til udkanten af Moskva. Rejserne mellem plotpunkterne er hurtigt overstået på denne måde, men det går selvfølgelig ud over rejseoplevelsen.

En nem måde at spare tid på er ved at spille uden pauser. Alt sker *in game* og skal spillerne på indkøb må hele ekspeditionen forbi kiosken så spillet kan fortsætte imens. Eventuelt kan en enkelt spiller luske ned i kiosken imens hans spilperson sover eller er fraværende.

Junkers Ju-52 Transportfly

En robust tre-motorers transportmaskine, bedre kendt som "*Tante Ju*". Flyet medbragte normalt 17 mand og var i krigszoner bestykket med tre svære maskingeværer; et i en åben krans på ryggen og to i hvert sit agtervindue. I virkelighedens verden var maskinen i funktion helt frem til 1975 - 43 år efter sin fødsel.

hindre Kurtz's undsætning, motiveret af misundelse og smålighed. Spilpersonerne må til sidst stjæle eller købe et køretøj for at fortsætte rejsen.

Ekspeditionen hører nye rygter om Kurtz, og de får eventuelt følge på den videre rejse af nybygger-familien *Bauer*.

Plotpunkt 5 - Belejring ved Orsha (480 km til Moskva)

Efter flere døgn i bil kommer ekspeditionen frem til ruinerne af *Orsha* ved bredden af floden *Dniepr*. Spilpersonernes køretøj kører på en mine og det er lige ved at gå helt galt, da de ved en fejltagelse falder i et tysk baghold. Det viser sig at være en misforståelse og spilpersonerne træffer *Oberst Galland*, som leder en decimeret bataljon af tyske faldskærmsjægere.

Delingen har gennem flere måneder bekæmpet en russisk styrke, der har forskanset sig i en gammel traktorfabrik. For få dage siden fik de nedkastet ammunitionsforsyninger og nu skal stormløbet stå. Ekspeditionen får tilbudt at overvære angrebet på første barkedet og det bliver blodigt. Efter kampen, hvor fjendens tvinges til at trække sig ud af byen står det klart, at fjenden også var tyskere. I kamp er alle fjender dog røde, og *Oberst Galland* fortrænger eller fortier denne bagatel uden anger.

Før ekspeditionens afrejse får delingen fornemt besøg af *Frau-line Edelweiss* og hendes feltkåbaret. Der bliver opstillet en lemfældig scene så der i otte graders kulde og slud kan opføres "*Springtime for Hitler*" - åbenbart en klassiker på disse egne, da alle soldaterne synger med.

Spilpersonerne hører endnu flere historier om Kurtz bl.a. om en officer, der for en måned siden kom forbi på gennemrejse til Moskva.

Efter traktorfabrikken er sikret kan man fortsætte op af floden *Dniepr* i en gammel flodpram, lemfældigt panseret og bestykket.

Plotpunkt 6 - Udposten ved V'as'ma (216 km til Moskva)

Ekspeditionen når langt om længe frem til en udpost i nærheden af *V'as'ma*. Udposten bemannes af to tåber, der er blevet sindsyge i deres evige tosomhed. De antager at spilpersonerne er deres inspektører der er kommet for at afløse dem og nægter at ændre opfattelse.

Ekspeditionen får en varm velkomst med rundvisning og middag. De to stakler snakker om byens umådelige vækstpotentiale (ja det kan faktisk kun gå fremad) og spørger hele tiden til hvornår de første kolonistfamilier kommer. Det eneste udposten endnu har af værdi er fem heste, der bor i skuret, hvor de lever af den såsæd som var tiltænkt kolonisterne.

Det viser sig også at de to mænd er forfaldet til kannibalisme fra en nærliggende massegrav, men de holder masken og "*går lige ned til lagerbygningerne på den anden side af bakken for at hente frisk kød*". Spilpersonerne må enten dræbe staklerne eller stikke af i mulm og mørke for at komme videre. Da floden er frosset til bliver ekspeditionen nødt til at fortsætte på hesteryg.



Plotpunkt 7 - Snestorm v. Mozajsk (96km til Moskva)

Ekspeditionen fanges i en snestorm og bliver spredt. Hver må søge ly på bedste vis og flere falder om i snedriverne til den sikre død. Hestene dør eller stikker af. Da de spilpersoner, der fandt bedst ly, kommer frem efter stormen er drevet over finder de tydelige spor i sneen af fremmede, der har gravet deres venner fri og slæbt dem væk. Røde spor i sneen kalder minder frem om

Vendekåben Helmer

På rejsen kan spilpersonerne finde spor efter og hører om en tysk officer, der har rejst af samme rute kort forinden.

Han var i *Orsha* hvorfra han fortsatte på en motorcykel, og russerne ved *Mozajsk* så ham med kurs mod Moskva.

Manden er *Kaptajn Thor Helmer* og han var udsendt på omtrent samme mission som spilpersonerne. Ca. en måned før spilpersonernes ankomst nåede *Helmer* frem til Moskva hvor han skulle "afløse" Kurtz.

Oplevelserne på østfronten har dog ændret meget ved *Helmers* verdensopfattelse og han er i stedet endt som halvgal hofnar for Kurtz.

Løbende beretninger om hvordan en lignende mission er slået fejl kan være et effektivt redskab til at få spilpersonerne til at overveje deres situation.

Hvis det behøves kan spilpersonerne også finde nyttigt udstyr som *Helmer* har måtte efterlade på rejsen f.eks. en motorcykel, en tung radio eller en kuvert med sin ordre.

kannibalisme, mutanter og de frygtede kosakker. Sporene fører til en gammel vandmølle, der med skorstensrøg fortæller om beboelse.

Der er ikke andet for end at lave et angreb for at befri deres venner og det udvikler sig til en massakre.

Meget tyder på at det blot var en familie af overlevende russere, der barmhjertigt havde reddet spilpersonerne fra døden i sneen og derefter som belønning blev skudt i smadder. En rystende historie, hvis man da ikke holder sig til versionen om de kannibalske mutanter. Herfra går turen videre til fods.

Plotpunkt 8 - Overfaldet i kloakerne (ca. 10 km til Moskvas centrum)

Efter flere dages march gennem et snedækket helvede når ekspeditionen frem til Moskvas forstæder. Den sidste vej til byens centrum er spærret af en række radioaktive atomkratere og den eneste vej frem er gennem kloakerne. Hvis ekspeditionen forsøger at gå udenom byen vil minefelter, sult og råd fra en gammel blind mand få dem på bedre tanker.

Kloarknettet er en enorm stinkende labyrint, hvor man ofte går i vand til livet, må dykke under forhindringer og kravle gennem sprækker mellem nedfaldne murbrokker.

Efter uendelige timer i den underjordiske ormeverden starter der en fjern rytmisk lyd, som ikke helt lader sig identificere. Lyden kommer nærmere og nærmere og panikken breder sig.

Med et bliver det stille, helt stille. Så går helvede løs og en syndflod af morderiske børn kaster sig over ekspeditionen. Børnene kommer fra alle retninger, vælter ned fra loftet og går løs på spilpersonerne med sten, glasskår, rustne knive og skarpe mælketænder.

Spilpersonerne bliver til sidst overmandet og mister bevidstheden blandt de famlende børnehænder i det iskolde vand.

Børnene bærer deres bevistløse fangst til Kurtz i byens centrum.

Plotpunkt 9 - Moskva

Spilpersonerne bliver stillet for Kurtz, der har fået en åbenbaring og er blevet sindssyg. Nu er han fanget i en skitzofren kamp mellem godt og ondt og har gjort sig til konge over en børnehær af efterladte unger. En lille flok af hans gamle soldater er stadigvæk i live.

Kurtz har fået en åbenbaring og opnået indsigt i *Den Store Plan, Loke's* genkomst og skæbnens fatalisme. Det har gjort ham delvist gal. Valget står mellem om han ser visionerne som ultimative og uundgåelige, eller om han ser dem som mulige fremtider der kan påvirkes. Helt konkret står valget mellem om han skal begå kollektivt selvmord med sin atomraket i fatalistisk sortsyn, eller om han skal bruge bomben konstruktivt f.eks. ved at rette den mod Germania.

De mest aggressive af spilpersonerne holdes fanget i burer mens de mere fredelige får lov til at gå frit omkring. Fra hans overlevende mænd kan spillerne få indblik i situationen og Kurtz's tilstand. Kurtz svinger mellem rollen som den kyniske og ubarmhjertige konge og hans gamle værdier som civiliseret tysk officer. Han kan f.eks. finde på at lade to af spilpersonerne udkæmpe gradiatorkampe mod hinanden.

Plotpunkt 10 - Klimaks

Efter lidt indledende mellemspil fortæller Kurtz spilpersonerne, at han har valgt at sprænge atombomben på *Den Røde Plads* for at frelse sine undersåtter til himmels uden yderligere lidelse. I sin åbenbaring så Kurtz sin ukendte søn hjemme i Tyskland og han beder spilpersonerne om at bringe et brev med tilbage til sønnen, så han kan forstå sin fars handlinger. De har to timer til at komme ud af byen inden bomben sprænger. Da det stort set er umuligt at komme i sikkerhed på den korte tid gælder det nu om at forpure masseselv mordet. Atomraketen står midt på Den Røde Plads og er svært bevogtet - at standse sprængningen med magt er svært. Den bedste løsning er at overtale Kurtz til at skifte mening. Kurtz kan se gennem de fleste løgne og vil kun kunne



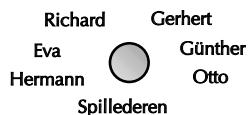
Historiske fakta

I virkelighedens Rusland har der været tradition for børnebånd eller børnehære, såkaldte *Bezprizornye*. Både under den russiske revolution og Anden Verdenskrig slog forældreløse børn sig sammen i grupper, der klarede sig gennem strabadserne ved overfald, tyverier og anden kriminalitet. I nutidens korrupti- onshærgede Rusland er fænomenet genopstået i storbyer som Moskva og Skt. Petersburg.

Pladser om bordet

Hvis spillerne skal side omkring et bord eller en stol med stearinlys (anbefales) så er det ikke helt lige meget, hvem der sidder ved siden af hinanden. Det er altid lettere at falde i snak med en sidemand.

Jeg anbefaler disse placeringer:



Det vigtigste er, at potentielle par sidder ved siden af hinanden og at du sidder ved siden af Otto, der som ekspeditionsleder sikkert har en masse faktuelle spørgsmål.

påvirkes af oprigtighed og gamle hemmeligheder. Direkte logiske forklaringer vil han feje af bordet, da han har set hvad der vil komme - at desarmere bomben vil blot udsætte lidelserne.

Der er to særlige argumenter, der kan påvirke Kurtz: det ene er sandheden om hans søn - han kan ikke tage sit eneste barn med i døden. En anden mulighed er at fortælle om hans ungdomskærlighed *Marianne*, der endnu er i live i Germania. Ønsket om gensyn med hende i himlen er en af årsagerne til hans *death wish*.

Udover at sprænge Gud og hver mand i luften kan atomraketten desarmes, uskadeliggøres, affyres mod Germania eller sendes mod Rommel på Balkan. I spilpersonernes individuelle missionsordre er der en række forskellige bud på rakettenes anvendelse. Det er så spændende at se om rejsens møde med systemets grusomhed og folks blindhed har påvirket dem selv.

Epilog

Alt efter hvordan spilpersonerne har artet sig kan historien afsluttes mere eller mindre lykkeligt. Spilpersonerne kan slutte sig til Kurtz's spøgelseshær, de kan blive hentet i en zeppelin eller de kan påbegynde den lange rejse hjem. Hvis de får dræbt Kurtz er der også muligheden for at indtage hans trone.



SS-Soldater fra *Lebenstandarte*
Adolf Hitler undervises i germansk urhistorie.

Spilpersoner

Spillergruppen er en blanding af Kurtz's gamle venner og deres hjælpere eller familie. De er alle tyskere og selv om deres politiske og ideologiske holdninger varierer er de alle stolte over at være tyskere og elsker deres Vatterland. Ekspeditionen er sammensat efter klassiske linier som et rigtigt "party", hvor hvert medlem har sit særlige speciale og en funktion i gruppen.

En anden fællesnævner er de personlige problemer og vrangforestillinger, der hjem søger dem alle. Deres liv bygger alle på store løgne og falske forestillinger.

Ungdommen med Kurtz

De tre ældste spilpersoner *Otto*, *Hermann* og *Günther* læste alle i *Heidelberg* før krigen. I deres tætte studiekliche var også *Erich Kurtz*, en idealistisk poet, der læste litteratur. Det var en lykkelig tid og deres venskab blomstrede.

Kurtz fandt sit livs kærlighed i skønmøgen *Marianne* og de blev trolovede. Nu var Günther desværre en ensom teologistuderende og han kom for at elske Marianne. Jalousien brændte sig dybere ned i ham for hver kedsommelig bibeltid og i et øjeblik ondskab fortalte han den godtroende Marianne en opdigtet skrøne om hendes forlovedes sidespring. Den meget følsomme og en kende naive Marianne kastede sig samme nat ud fra byens kirketårn. Hun endte ilde tilredt i dyb koma og svært hjerneskadet.

Medicinstuderende Hermann ville ikke byde Kurtz den svære konfrontation med en kærlighed, der lå mellem to verdener, og fortalte sin ven, at hun var sovet smertefrit ind. På den måde håbede Hermann at Kurtz med tiden ville komme sig og desuden regnede ham ikke med at hun ville leve længe.

I sorg rejste den unge Kurtz, opgav litteraturen og meldte sig til militæret som hans far ønskede det. Det blev starten på en lang militærkarriere, der førte Kurtz gennem megen død og elendighed. Han har ikke set sine ungdomsvenner siden.

Nu var det faktisk sådan at Marianne overlevede. Hun var godt nok en grønssag, men ikke mere end at hun kunne føde Kurtz's

søn et halvt år senere. Kun Hermann og Otto viste besked med fødslen, da Günther var rejst i selvhad, og de blev enige om at Otto skulle adoptere barnet. Således kom den unge *Richard von Travmenburg* til at vokse op i fremmed favn uden selv at ane uråd.

Hermann, der efterhånden var blevet færdig som læge, vedblev med at tilse Marianne, der uden forstand sov smukt som en anden Tornerose. Da nazisterne kom til magten og medlidenhedsdrab på handicappede blev kutymen betalte han af egen lomme for at få hende anbragt på et dyrt sanatorie i Germanias udkant. Han opdagede at Marianne havde jødiske forældre og udfærdigede selv hendes dødsattest til myndighederne for at spare hende for KZ-helvede. For at slå en streng over fortiden skrev han til Otto at hun havde fået en stille og blid død.



Mange år senere mødte Hermann tilfældigt Günther og kom i drikkelag til at fortælle ham om Mariannes aner og fortsatte eksistens. Günther kender dog intet til barnet og lovede Hermann aldrig at berette om Mariannes skæbne.

Nu ligger landet således: Kurtz blev en dekoreret SS-officer og fik kommando over garnisonen ved Moskva, den unge Richard gik i sin adoptivfars fodspor og er lige kommet ud fra officersskolen, og den smukke men tanketomme Marianne ligger stadigvæk hængemt på et sanatorium.

Oberstürmbannführer

Otto von Travmenburg

Den adelige Otto blev aldrig færdig som jurist før han blev indskrevet i Wehrnemagten og siden endte som officer i SS. Han har primært været stabsofficer og kender kun lidt til livet på slagmarken. Efterhånden opfatter han Richard som sit eget barn og det var med faderlig stolthed at han så knægten afslutte officersskolen med udmærkelse for at blive hans egen adjutant.

Otto er udsendt af SS's administrative afdeling, *WVHA*, som ekspeditionsleder med ordre om at fritage Kurtz med alle nødvendige midler dvs. henrette ham. Han fik opgaven pga. deres gamle bekendskab og en veludført mission vil hjælpe gevaldigt på karrieren. Han er blevet fortalt, at Kurtz har en atomraket i sin besiddelse som han truer med at sende mod Germania og at Kurtz tidligere har brugt en atomraket mod andre landsmænd.

Otto er blevet en kold teknokrat; han holder af orden og effektivitet, og tænker kun nødtigt på konsekvenserne og den moralske berettigelse. Han er med tiden blevet nazist og tror på en særlig historisk mission for Tyskland.

Doktor Hermann Krank

Hermann blev en dygtig psykiater og er på denne mission som repræsentant for *Wehrnemagten's Personeldepartement*. Han har til opgave at bedømme Kurtz's mentale tilstand og vurdere om han bør fritages fra tjeneste. Hermann har for nyelig afsluttet sin doktordisputat om forholdet mellem kranie-dimensioner og patologisk affærd, og regnes nu for en af Europas førende eksperter i racepsykiatri.

For fem år siden giftede Dr. Krank sig med *Eva*, som han havde truffet på sanatoriet, hvor hun arbejdede som plejer for at tjene til sit studie. De er begge optaget af deres arbejde og har ikke megen tid sammen, men Hermann er sikker på at Eva elsker og afholder ham. Faktum er dog lige modsat for Eva har aldrig elsket Hermann. Hun ægtede kun den kolde og formaldehydstinkende mand for at skaffe penge til sin fatti-

Rollefordelingen

Det er altid svært at fordele spilpersonerne optimalt mellem spillerne. Nogle spillere er mere initiativrige end andre og i forkerte roller kan de skævvride et helt scenarie. Her er mine overvejelser omkring rollebesætningen.

Otto von Travmenburg

Otto får automatisk meget at skulle ha' sagt og besættes bedst med en strategi-mindet brætspiller eller en D&D-veteran, der sætter problemløsen over rollespil.

Richard von Travmenburg

Passer bedst til den yngste spiller, der kan se op til Otto og være kejtet i sin omgang med kvinder.

Günther Grieb

Rollen har plads til udfoldelse og passer til den mest frembrusende og fandenivoldske spiller.

Dr. Krank

Gi' rollen til den mest generte og tilbageholdene spiller. Gerne en god rollespiller, der ikke er alt for karismatisk.

Frau Krank

Hvis muligt skal Eva spilles af en kvinde, da det vil styrke hendes position i gruppen væsentligt.

Gerhart (Ilse) Ardenmann

Det er svært at spille Ilse godt, så rollen bør besættes med en rutineret spiller. Det skal dog ikke være noget brushoved, da Ilse i starten skal fremstå diskret.

Er der stor aldersforskel i spillergruppen er det vigtigt at de tre gamle studiekammerater (Otto, Hermann og Günther) besættes af de ældste spillere. Frau Krank skal som sagt gerne spilles af en kvinde.



Günther Grieb



Frau Eva Krank



Dr. Hermann Krank



Lt. Gerhart Ardenmann



Otto von Travmenburg



Richard von Travmenburg

ge familie. Siden har hun spillet slet spil, både af økonomiske hensyn, men også fordi det har sine fordele at være ægtefælle til en anerkendt doktor.

En af grundene til at Hermann er så sjældent hjemme er, at han arbejder som hemmelig agent for *Abwehr*, den militære efterretningstjeneste. *Abwehr* blev officielt underlagt *SD* (SS's sikkerhedstjeneste) i 1944, men har siden levet videre i det skjulte indenfor organisationen. De gamle i *Abwehr*-netværket har mistet tilliden til *Hitler* og ser ingen anden udvej end at afsætte tyrannen for enhver pris.

Hermann blev rekrutteret for mange år siden af den mest yderligt gående fløj og har fået til opgave at sende Kurtz's atomrakket mod *Germania*. En time inden affyring skal han over radioen varsko sine foresatte, så de kan evakuere byen. *Hitler*, der siden *Rommels* attentat har været lænket til en enorm respirator, kan ikke fjernes på så kort tid og vil dø ensom på sin trone.

Dr. Krank turde ikke efterlade sin hustru i byen og har gennem *Abwehr* fået hende med i ekspeditionen. Hun skal udgive sig for ekspert i slaviske sprog og russiske forhold, men i virkeligheden er hun atomfysiker. Hermann tror hun er uviden om hans agent-virksomhed, men hun ved alt.

Hermann er som tidligere nævnt bekendt med både sandheden om *Richards* biologiske far og han holder Kurtz's gamle kærlighed *Marianne* i live på et sanatorium.

Kommisær Günther Grieb

Efter sin rolle som slange i edens have flygtede Günther til *Hamburg*, hvor han skiftede teologistudiet ud med frivilligt arbejde i *SA*, nazipartiets milits. Senere kom han ind i *Gestapo* og har med tiden fået talent for at være et ubehageligt og ondt menneske.

Det beskidte arbejde og ungdomssynden har ført Günther ud på overdrevet; han er svært paranoid, får hallusinationer og har fået et afsporet forhold til sex og kærlighed.

Han bedøver sig selv med kokain og heroin for at undertrykke sin sindsyge, men det har kun gjort tingene værre.

Günther er officielt sendt med ekspeditionen for at indsamle bevismateriale mod Kurtz og eventuelt hente ham hjem til retsforfølgelse. I dybeste hemmelighed har Günther dog fået ordre til at affyre atomraketten i Kurtz's arsenaler mod *Rommels* bastion på *Balkan*. Der hersker enighed i



Wehrmagten om, at man ikke kan anvende atomvåben mod andre tyskere, forrædere eller ej,

men en lille gruppe i *Gestapo* deler ikke disse primitive skruler.

Dybt inde er Günther stadigvæk den stille og generte knægt, der drømmer om at blive præst og bringe trøst til verden. Ubevidst søger han efter at gøre bod for sin gamle udåd.

Det sidste års tid har Günther haft et forhold til piloten *Ilse Adelmann*. Hun er alkoholiker af rang og de har fundet sammen i deres håbløshed. Günther ved knap nok hvad det vil sige at elske, men han holder af *Ilse* og kan undertiden åbne sig lidt overfor hende. Günther er impotent når han ikke er på arbejde, så deres forhold er næsten rent platonisk.

Günther har på fornemmelsen at turen til *Moskva* bliver hans død og han har derfor presset *Ilse* til at tage med. Hun udgiver sig som mand og alle andre tror hun blot er en pilot han har skaffet til turen.

Günther traf for nogle år siden Dr. Krank og fik ud af ham, at Kurtz's gamle kærlighed *Marianne* stadigvæk er i live - og at hun er jøde!

Untersturmführer

Richard von Travmenburg

Den unge nyuddannede officer er produktet af Kurtz's ungdomskærlighed. Hverken Kurtz eller Richard kender dog sandheden, og de ved ej heller, at *Richards* mor er i live og skjules på et sanatorium af Dr. Krank.

Siden han var spæd har Otto von Travmenburg taget sig af Richard og drengen har ingen grund til at tro at Otto ikke er hans biologiske far.

Richard er vokset op blandt den tyske overklasse og er blevet til en brændende nazist, der drømmer om en ærefuld militær karriere som sin far (Otto altså).

Richard er blevet Ottos adjutant og ser frem til mødet med østfronten og den legendariske Gruppenführer Kurtz.

Som overbevist nazist vil det nok komme noget af et chok for Richard, hvis han fik at vide at hans mor ikke blot er i live, men desuden er jøde.

Frau Eva Krank

Hustru til Dr. Krank og en sej kvinde. Eva traf Hermann Krank på et sanatorium, hvor hun supplerede sine studier med et bijob. Hermann tilså en smuk, men hjernedød kvinde, som han sagde var hans søster. Den unge læge blev hurtigt interesseret i den smukke og intelligente studine og de indledte et forhold. Fascineret af Hermanns penge og anerkendelse, og med en stor og fattig familie at tænke på, valgte Eva et fornuftsægteskab og blev Frau Krank.

Hendes mand er en bogorm og arbejdsnarkoman og det har hun det fint med. Hans penge har givet hende mulighed for at fuldføre en uddannelse som atomfysiker og hun har haft tid til at tage sig de elskere hun lystede. Eva er således en kynisk kvinde, der holder den gode doktor for nar, men hvad han ikke ved har han ikke ondt af.

Eva har i flere år været klar over at Hermann arbejdede for det tidligere Abwehr og hun har på fornemmelsen at der er noget stort på vej siden han har insisteret på at hun skal følge med til Moskva. Hun finder den falske identitet som ruslandseksport underholdende og udfordrende, og har lært sig lidt russisk. Desuden har hun tjekket arkiverne på sanatoriet og ved, at kvinden i koma ikke er hans søster.

Meget ved sin mand kan Eva acceptere, men at han er nazist og tror på racelæreren har hun aldrig tilgivet ham. Faktisk går hun hver gang han er på rejse og ser frem til meddelelsen om at han har mistet livet.

Hendes tålmodighed er snart opbrugt og hun har overvejet at tage sin mand af dage. Politisk er hun en god humanist, der sympatiserer med Rommel.

Løjtnant Gerhart Ardenmann

Gerhart er døbt Ilse og er faktisk en smuk kvinde. Hun er uddannet pilot og en trist skæbne. Hendes far var en berømt jagerpilot og siden han døde under Luftslaget over England har hun levet et kummerligt liv med alkoholmisbrug, økonomiske problemer og en masse stoddere.

Ilse har altid haft en elendig smag i mænd og er endt med de værste bumser og sprittere, der flere gange nær har tævet hende ihjel.

For et års tid siden faldt hun over endnu et vrag af en mand, Gestapo-kommisæren Günther. Hun fattede dog medlidenhed for svinet og de har siden haft et barokt forhold, hvor de acceptere hinandens skavanker og misbrug; hendes af alkohol, hans af narko.

En af årsagerne til at Ilse har haft det lidt hårdt er det beskidte arbejde hun har udført for *Luftwaffe*. Specialtrænet som snigmorder har hun likvideret interne og eksterne fjender af Göring og hans ministerium. Hun har engang været Luftmarskallens elskerinde, men er nu blot en almindelig morderske.

I hans heroinrus har Ilse fået Günther overbevist om at det var hans idé, at hun skulle med på ekspeditionen forklædt som mand. Faktisk er hun udsendt af Luftwaffe med ordre om at springe atomraketten i luften inkl. Kurtz og de andre ekspeditionsdeltagere. Göring ønsker kommando over alle atomvåben og kan bruge sprængningen som springbræt til at vriste kontrollen med raketterne over til sit ministerium.

Ilse's store problem er, at hun faktisk er begyndt at holde af Günther og hun er selv klar over at hendes nuværende liv og alkoholmisbrug er ved at sende hende til helvede.



Våben

En ganske kort indføring i spilpersonernes våben.



9mm Walther PPK
Den verdensberømte James Bond automatpistol, som det danske politi anvender i dag. Robust og handy, men med begrænset slagkraft.



7,62mm Mauser M1896
Den legendariske "Broomhandle" automatpistol, med lang løb og god træfsikkerhed. Et delikat og aristokratisk design.



9mm Luger P-08
Den klassiske skurkepistol med slankt løb og sin egen særligt komplekse lademekanisme. Skyder med kraftig 9mm ammunition.



7,62mm Beretta M1915
En lille diskret pistol, der passer til en jakkelomme. Svag slagkraft.



9mm Walther P-38
Standardpistolen i Wehrnemagten og et fortræffeligt våben.



9mm MP-40 "Schmeisser"
Det eneste sidestykke til den legendariske "Stormtrooper Blaster". Schmeisseren er en velkonstrueret maskinpistol i helmetal med god ildkraft og 32 skud i magasinet.



7,92mm StG-44
Det nye standardvåbnet til infanterister i Waffen-SS og verdens første rigtige automatriffler. Kombinerer rækkevidde, ildkraft og et stort magasin med 30 skud.

7,92mm FG-42

En særlig automatriffler, udviklet til de tyske faldskærmsjægere. Våbnet er relativt tungt og benytter meget slagkraftig rifflerammunition. Magasinet på 20 skud er placeret vandret, og både støttefod og bayonet er indbygget.

Panzerfaust

En let en-gangs anti-tank raket med hulladning (HEAT). Kan på korte afstande gøre det af med de fleste kampvogne. Kun begrænset effekt mod "bløde" mål som bygninger og mennesker.

Sturmpistol

En primitiv granatkaster, der affyrer lette anti-tank-, anti-personel- og signalgranater. Granatkasteren ligner en stor pistol med foldekolbe og skal lades mellem hvert skud.

Rejseledsager

Er dine spillere lidt sløve kan det være givtigt at give dem en fast rejseledsager med på hele turen. Bipersonen kan som ærketysk officer illustrere de groteske mentale illusioner, og han kan være din problemløser til praktiske petisser. Som gennemgående figur kan rejseledsageren gennemgå den samme udvikling som er tiltænkt spilpersonerne og han kan åbent formulere de holdninger som spillerne skal tage stilling til. Til forskel fra spilpersonerne vil ledsageren aldrig stille spørgsmålstejn ved missionen eller systemet.

Kommer ledsageren frem til Moskva vil Kurtz henrette ham og kaste hans afhuggede hoved i skødet på en af spilpersonerne.

Faren ved at bruge en rejseledsager er selvfølgelig at det tager tid, men også at det kan hæmme spillernes interne spil.

Eksempel på rejseledsager:

Kaptajn

Franz Sonderkopff

Den tredive-årige officer er en blond og arisk karriereofficer med en hustru og fire buttede børn hjemme i Kiel. Fra sin tid i *Hitler Jugend* har han lært disciplin og nazismens paroler. Han tror konsekvent på propaganda-ministeriets glansbilleder og elsker sit job, sin Fører og sin Volkswagen.

Hver morgen vågner han med et smil, barberer sig nøjsommeligt og pusser sine messingknapper. For ham er hver dag i Det Tredje Rige lykkelig og alle oplevelser tages med ukuelig optimisme.

Franz er en lystig fætter, der kender værdien af broderligt sammenhold, så i enhver pause hygger han om sine kammerater med fædrelandsange, højt-læsning fra *Mein Kampf* og andre selskabeligheder.

Selv som lig vil Franz se på verden med glasblå øjne og naivt barnesind.

Bi-personer

En kort gennemgang af historiens væsentligste bipersoner, samt personer, der kun optræder af omtale eller ikke knytter sig til et bestemt plotpunkt. De øvrige bipersonerne er beskrevet ved de enkelte plotpunkter.

SS-Gruppenführer Erich Kurtz

Erich Kurtz blev født i *Düsseldorf* i 1902. I mellemkrigstiden læste han litteratur i *Heidelberg* og blev spået en lovende akademisk karriere. Sådant skulle det dog ikke blive.

Han traf *Marianne*, sit livs kærlighed, forlovede sig med hende og var en lykkelig ung tysker, da hun en sen nat kastede sig ud fra byens kirketårn. Erich troede hende død og forlod Heidelberg. Kort efter meldte han sig ind i det nystartede nationalsocialistiske parti og meldte sig til *SA*, partiets private militis. Det blev starten på en lang og blodig karriere.

I sommeren 1950 blev Erich Kurtz fremmet til *SS-Gruppenführer* (Generalmajor) og fik kommandoen over *4. SS-Panzerdivision*, der var udstationeret ved Moskva. Divisionen skulle fungere som bindeled mellem fædrelandet og styrkerne længere mod øst, der endnu nedkæmpede de sidste bolchevikker på den anden side af Uralbjergene. Under Kurtz's kommando var store forsyningslagere, samt to V3-atomraketter til nødsituationer.

Kurtz blev en grusom og hård mand. Han kunne knap nok huske et liv uden lidelse og død - krigen var blevet hans hjem. Forholdene i Moskvas snedækkede ruiner var umenneskelige og gradvist faldt 4. SS-Panzerdivision fra hinanden, soldater døde i hobetal af stråling, sult og sygdom. Kurtz var skånselsløs overfor desertører og lod mændene sulte imens han sparede på forsyningerne til den offensiv som aldrig kom. I desperation har flokke af forældreløse børn søgt til Moskva og Kurtz tog dem under sine vinger. I sin voksende sindsyge blev han enevældig konge i sin egen lille oase, omkranset af isørken til alle sider.

For tre måneder siden fik Kurtz efter ugers fasten en åbenbaring fra Gud. Han fik visio-

ner om *Dommedag* og hvordan *Guds Store Plan* vil fuldbyrdes på den yderste dag. Kurtz blev nu helt opslugt af mørket og har siden svævet mellem fatalistisk apati og manisk grusomhed. Enten overvejer han masse-selv mord som udfrielse fra verdens ondskab, eller han opfatter sit lille kogerige som civilisationens sidste arnested, der skal bevare arven til det guddommelige liv efter dommedag.

Kort efter åbenbaringen affyrede Kurtz en af sine atomraketter mod en anden tysk enhed, der prøvede at kæmpe sig tilbage til Moskva og forsyningsbasen. Kurtz udslettede 23.000 mand for at forsvare sit kongerige. Samme dag sendte han sin sidste besked til overkommandoen hjemme i Germania. Beskeden er refereret i *Otto's missionsordre*.

Når ekspeditionen kommer frem til Moskva har Kurtz besluttet at begå masseselv mord. Der er dog en ting som nager ham; i åbenbaringen så han en søn. Han er blevet besat ved tanken om at hans søn skal dømmes han for hans handlinger uden at kende årsagerne. Derfor har han skrevet et brev til sin ukendte søn og han vil forsøge at overtale en eller flere af spilpersonerne til at tage brevet med tilbage til Germania og overbringe det til sønnen. Brevet findes som **Handout nr. 5**. Som udgangspunkt for Kurtz's galmandssnak kan du bruge **Handout nr. 4**.

Ydre: Kurtz er en stor og frygtindgydende mand i sort SS-uniform. Hans øjne og ansigt er hårdt mejslet af krigens rædsler, der ligger som en skygge omkring ham.

Gunhilde Edelweiss

En gammel karbaret-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.

Ekspeditionen kan støde på kvinden og hendes forrygende opførsel af *Springtime For Hitler*, enten hos Oberst Galland og hans mænd ved Orsha eller undervejs på deres rejse.

Familien Bauer

En blåøjet nybyggerfamilie fra Hartzen på vej mod det nye *Lebensraum* i øst. Familiens tolv medlemmer er alle dybt naive og tror optimistisk på propagandaministeriets billede af nybyggerlivet i det forjættede land mod øst. Ligeegyldigt hvad holder de facaden og fremstiller forarmelsen som et led i fremskridtet. De er alle meget tyske med läderhossen, grønne alpehatte og en øltønne på vognen.

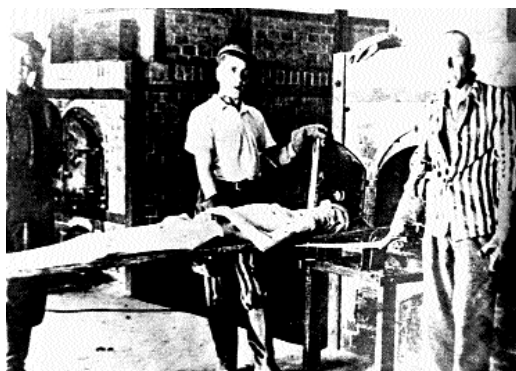
Spilpersonerne kan enten støde på Familien Bauer under rejsen eller hos deres ophold i Warszawa, Minsk eller Orsha. Eventuelt kan ekspeditionen og nybyggerne slå følge f.eks. ombord på toget til Minsk.

Oberst Galland

Den krigsliderlige og entusiastiske leder af 72. *Faldskærmsjægerbataljon*. Galland elsker soldaterlivet og er noget af en optimist. Ingen andre kan snakke om *“den herligt forfriskende frostluft”*, *“det æstetisk smukke ved et stormløb”* eller *“den hyggelige dunst fra flammekasternes benzin, der minder om mors brankede flæsk hjemme i Dresden”*. Galland er noget helt særligt og der findes ikke noget ondt i hans verden, selv fjenden har han respekt for.

Marianne

En hjernedød grøntsag på et privat og dyrt sanatorium i Germanias udkant. Hun var engang forlovet med Erich Kurtz og forsøgte at begå selvmord, da hun fejlagtigt troede at Erich var hende utro. Med Kurtz har hun sønnen Richard som hun dog aldrig har set. Som jøde skulle hun ha' været gasset for længe siden, men den gode Dr. Krank har indskrevet hende i falsk navn og sørget for hende i over tyve år.



Konflikter og Intriger

Spilpersonerne har det fælles mål at nå frem til Moskva i live, herefter hører enigheden op hvad missionens formål angår. Officielt er ekspeditionen ikke andet end en inspektion til afklaring af status for 4. SS-Panzerdivision, bag facaden har de fleste af spilpersonerne dog fået særlige ordre med hjemmefra. Sammen med personarkene til Otto, Hermann, Günther og Gerhert findes også et ark med deres særlige ordre.

SS-Obersturmbannführer Otto har som den officielle leder fået ordre til at fritage Kurtz for tjeneste med alle midler, hvilket kan tolkes som en henrettelsesordre. Otto kender til atomrakettens eksistens og Kurtz's anvendelse af den første raket, men han har ordre om at holde disse oplysninger skjult for sine underordnede - ingen grund til at ængste unødigt.

Dr. Hermann Krank er på papiret udsendt af *Wehrmagtens Personeldepartement* og skal analysere Kurtz's tilstand. Den kære doktor har dog som agent for *Abwehr* fået besked på at affyre atomraketten mod Germania i et forsøg på at dræbe Føreren. Hermann medbringer skjult i sin lægetaske en betjeningshåndbog til V3-raketter, samt de nødvendige koordinater og radiofrekvenser. Før affyring skal hans medsammensvorne afvarses mindst en time i forvejen, så byen kan evakueres. Kodeordet for fuldført mission er *“Sonnenstern”*.

Kommisær Günther Grieb er Gestapo-mand og skal officielt indsamle bevismateriale mod Kurtz, samt bringe ham til retfølgelse hjemme i Riget. Günther er dog af sine overordnede blevet presset til at sende atomraketten mod *Rommel* på Balkan. Den stakkels mand er i vildrede om han vil udføre en sådan udåd, målkoordinaterne er gemt i hans sorte mappe. Günther ved besked med sprængningen af den første atomraket.

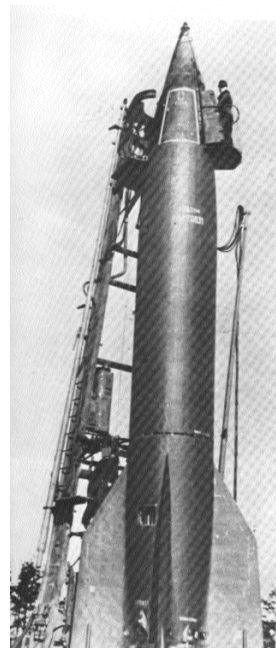
Untersturmführer Richard er som adjutant og drengerøv på sin adoptivfars side. Han kender ikke til andet end de officielle ordre,

V-3 raketten

Målet for de fleste konflikter er den taktiske V-3 raket som Kurtz har opstillet på Den Røde Plads. Raketten er udviklet af Professor *Wernher von Braun* og kan med en rækkevide på 4000 km nå det meste af Europa.

Atomspræghovedet har en sprængkraft svarende til 30.000 tons TNT og kan udslutte en storby.

Raketten kan affyres med en fjernbetjening eller manuelt gennem nogle paneler i raketens snude.



men Otto vil sandsynligvis afsløre mere på rejsen. Som naiv nazist kan Richard lokkes med på narrestreger i fædrelandets navn.

Frau Krank står som civilist udenfor ordre og befalinger. Som god katolik og humanist har hun dog sine egne meninger og vil ikke se passivt til. Der er også en pæn chance for at hun gør alvor af sine planer om at blive enke.

Løjtnant Ilse Ardenmann. Bag coveret som pilot er den feminine dræbermaskine sendt afsted for at gøre rent bord. Göring vil statuere et eksempel og ønsker atombomben detoneret i Moskva og alle implicerede sendt med ekspreselevator til det hensides. Skjult i sin store værktøjskasse har Ilse medbragt en radio, så hun efter fuldført mission kan tilkalde en zeppelin og slippe væk. Hun burde gætte, at Göring aldrig kan efterlade et vidne til sådan en svinestreg. Hvis der kommer et luftskib er det for at smide napalm!



Nazi-etikette

Spilpersonerne er ude på en militær mission og en militaristisk nazi-etikette bør derfor være gennemgående. Hvis du holder stramt på formerne understreger det også historiens tema og hjælper spillerne med at gøre oprør mod systemets og dets konventioner.

Nazi-etikette kan være mange ting, men "Heil Hitler" og løftet højre arm til nazi-hilsen er en klassiker. Yderligere er tyskerne verdensberømte for deres strenge militære disciplin, så benyt ofte lejlighed til at gøre honnør og slå hælene sammen.

En nagende tvivl

Det er vigtigt, at spillerne tænker over deres ordre og konsekvenserne de vil medføre. Løbende bør det pointeres, at det er ordre der dikteres *ovenfra*, at det er *systemets* ønsker og at det forventes at spilpersonerne af *pligt* til fædrelandet følger ordrene. Når ekspeditionen når Moskva skal begreber som pligt, systemet og fædreland gerne ha' fået en negativ klang og besk eftersmag.

Andre løgne

Udover eventuelt forræderi og de modstridende ordre bærer de fleste spilpersoner rundt på en eller flere hemmelighed, der involvere de andre. De gamle studiekam-mareter er fælles om en meget ulykkelig affære, Eva Krank hader sin mand og Gerhert hedder Ilse. Den eneste der er helt uviden om livets skyggesider er den unge Richard, men han skal nok blive ledt i for-dærv undervejs.

I deres personbeskrivelse har alle spillerne fået besked på at betro hele eller noget af sandheden til en eller flere medspillere.

Sandsynligvis vil de elske at gøre sig interessante ved at afdække hemmeligheder, men måske skal de mest tilbageholdene have lidt hjælp.

Som spilpersonerne revurderer deres holdninger og hemmeligheder udveksles er det helt åbent hvilke interesser, der bliver afgørende under klimakset. Spilpersonerne skal ha' lov til at ændre værdier, skide på deres overordnede og finde nye allierede.



Live-elementer

En række forslag til hvordan elementer fra live-rollespil kan inddrages i historien. Ikke alle spillere er bekendte med live, så vær betænksom.

Spiller-episoder

En normal skoleelev kan holde opmærksomheden i et kvarter, så er der behov for en pause eller et uventet element for at skærpe opmærksomheden igen. Dine spillere er forhåbentlig mere oplagte en den normale elev, men de har alligevel behov for små overraskelser til at sætte pulsen i vejret og få produceret noget adrenalin.

Her er en række små live-episoder som du kan uddele til spillerne. Hver spiller får en episode som skal bruges én gang i løbet af scenariet. Du kan selvfølgelig vælge enkelte episoder ud eller finde på andre. For at give dig frihed til at vurdere situationen og spillerne har jeg ikke skrevet episoderne ind i selve personbeskrivelserne.

Episode 1. Epilepsi

Gerhert, Günther, Richard eller Otto lider af Epilepsi hvilket det hidtil er lykkedes at holde skjult for de andre. På et passende og

uventet tidspunkt skal spilleren imitere et anfald på bedste live-måner. Krampet, fråde om munden og rullende øjne sidder lige i skabet. Du stopper selv mens legen er god, men hold illusionen til at starte med.

Episode 2. Hjerteslag

Hermann og Günther er begge kandidater til et godt gammeldages slagtilfælde. Først beklager spilleren sig over trykken for brystet og senere falder han om med et klask. Det er selvfølgelig nødvendigt med hjertemassage og eventuelt lidt medicin.

Episode 3. Drukkenskab

Günther er en drukkå så hvorfor ikke lade ham blive stangdrukken under spillet? - for sjov selvfølgelig. Hvis spilleren starter med en øl vil de færreste undre sig, men vender han tilbage efter hver tissepause med nye forsyninger fra baren kan det gå hen og blive herligt pinligt. Lad fuldskeen eskalere indtil spilleren imitere opkastning eller bliver lagt i seng for en stund af sine medspillere.

Episode 4. Raserianfald

Både Eva Krank, Otto og evt. Gerhert kan få et raserianfald. Ved en passende lejlighed løfter de pludselig stemmen til en rigtig skideballe. Slag i bordet, en lille lussing eller smæk med døren kan bruges som krydderi.

Episode 5. Tyveri

Gerhert og Günther er så distræt eller ligeglade at de uden omtanke vil smårapse fra deres rejsefæller. Først tager man et stykke slik uden at spørge, så ryger der en kiks og til sidst bæller de colaen eller hugger det eneste kyllingelår til aftensmadden. Hvornår siger folk stop og hvor meget må du gå ind og glatte ud?

Episode 6. Hallusinationer

Günther er selvfølgelig hårdt ramt under hele spillet, men som sulten, desperationen og trætheden bliver følgesvende på rejsen kan alle hemsøges af hallusinationer. Rolspil er jo i sig selv en illusion og lige pludselig begynder spilleren at påstå at spillederen har sagt noget andet og digter videre efter eget hoved.

Meningen med episoderne er at få spillerne op af stolene, så det er vigtigt at du udover at spille med også signalere til spillerne at de må gribe ind. Ryst opgivende på hovedet, løb efter hjælp, bliv bange eller vær dødens alvorlig.

Live generelt

Er dine spillere ekstremt oplagte kan du køre hele scenariet live. I bevæger jer frit rundt i spillokalet som det passer med handlingen og al action vises med vilde stunts, fægtning med pegepinde og rullefald. De færreste kan holde løbet kørende hele vejen igennem, men det er en start, hvis du indledningsvist fortæller spillerne, at hele lokalet er til deres disposition og de ikke skal føle sig bundet til deres stole. Går du selv lidt rundt under spillet har de også lettere ved at komme op af stolene.

En særlig sej ting du kan gøre (og som anbefales varmt) er at gå en rigtig tur med spillerne mellem hvert plotpunkt. Spadser en lille tur på 5-10 minutter ud i den mørke aften. I starten må spillerne gerne ha' over-tøj på, men senere som kulden tiltager må de gå ud i skjorteærmer, t-shirts eller bar overkrop. Imens I går fortæller du om rejsen og eventuelt spiller I nogle episoder fra turen. Eventuelt kan turen gå til kiosken, så I ikke mister spiltid på optankninger.

Der er mange måder at bruge live, lad f.eks. spillere, der er fraværende, ligge livløse hen over bordet, de kan kun lytte med. Spilpersoner der ikke er tilstede bør lukke øjnene, og i den mørke kloark eller snestormen spiller alle i blindhed.



Anslagets pædagogik

Et par små fif til spilopstarten.

Som spilleleder er det en stor hjælp, hvis spillerne stoler på dig og tror på at du har noget at byde på dvs. det hjælper med lidt status og autoritet.

Nu hvor spanskkrøret er afskaffet er det først og fremmest vigtigt, at du fremstår "moden" og selvsikker. Det betyder ikke en "her kommer jeg..." attitude, men snare "Hej, Jeg er jeres spilleleder og vi skal nok få det fedt sammen".

Mange spilleledere tager det pæne tøj på for at gøre et godt indtryk og stive selvtiliden af. En anden strategi er at byde alle spillerne velkommen med et solidt håndtryk.

Du har meget nemmere ved at få autoritet hvis spillet forgår på din hjemmebane. Derfor er det vigtigt at du gør spillokalet til dit "territorium" og "inviterer" spillerne indenfor. Undgå at spillerne kommer ind i spillokalet før dig og luk dem først ind, når lokalet er indrettet som du vil f.eks. med stearinlys, baggrundsmusik og sorte plasticsække for vinduerne. Har du svært ved at komme før spillerne så sæt en seddel på døren, hvor du beder dem om at vente udenfor til du kommer. Det lyder måske fjollet, men spillerne bliver helt anderledes motiveret, når de inviteres ind i et forberedt spillokale.

Persongalleri

En hurtig gennemgang af de væsentligste personligheder i Det Tredje Rige.



Adolf Hitler

Führer og partileder. Invalideret af *Rommel* og lænket til en respirator i Rigskancelliet.



Richsführer-SS Heinrich Himmler

Øverste leder af SS og Rigets mest frygtede mand.



SS-Obergruppenführer Reinhard Heydrich

Chef for *RSHA*, Rigets samlede efterretningstjenester. Hitlers betroede.



Rustningsminister Albert Speer

Ansvarlig for krigsproduktionen og Førerens personlige arkitekt.



Udenrigsminister Joachim von Ribbentrop

En arrogant og upopulær herre, uden det store diplomatiske talent.



SS-Brigadeführer Walther Schellenberg

Leder af *Ausland SD* og derved det tidligere *Abwehr*.



Vice-Fører Martin Bormann

Hitlers stedfortræder og fanatisk nazist. Upopulær blandt andre top-nazister.



Luftmarskal Hermann Göring

Chef for *Luftwaffe* og en dekadent tyksak. Ønsker at overtage Hitlers plads.



Storadmiral Karl Dönitz

Øverstbefalende for *Kriegsmarine* og gammel ubådsekspert.



Propagandaminister Joseph Goebbels

Hitlers nære ven og folkefører. Har patent på sandheden i Riget.



Admiral Wilhelm Canaris

Pensionist og tidligere leder af *Abwehr*. Stadig-væk utrolig indflydelsesrig.

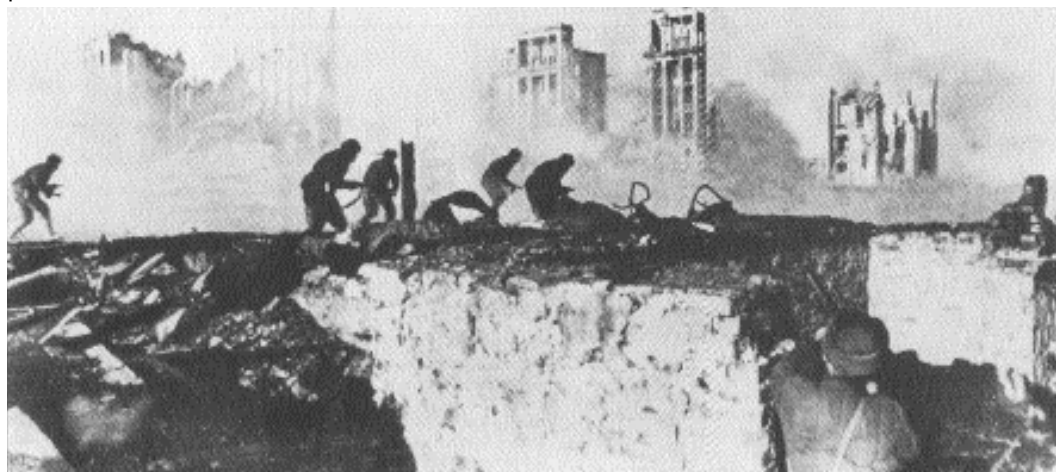
Props

Props er små stykker scenografi f.eks. en attrap-pistol som bruges under spillet. Kostumer er lidt for meget at ønske, men en enkelt lille ting til hver spiller er et hit. Det hjælper skuespillet, hvis man har et fokus, noget at tage udgangspunkt i.

Passende props kunne være: en flaske vodka til Ilse, en kasket til Otto, et målebånd til Dr. Krank (til at måle kranier), sorte notesbog eller et lommestørklæde (til at tørre sced med) til Günther, et cigaretrør til Eva og Mein Kampf til Richard (til at læse lektier i). Der er selvfølgelig mange andre muligheder.

Du kan også selv bruge rekvisitter når du gør det ud for historiens bipersoner: F.eks. en stor cigar eller en modelflyver til Oberst Galland, en lårbensknogle til kannibalerne og en sort kappe til Kurtz.

Jeg ynder altid at medbringe en attrap-pistol, gerne én med lidt bang i. Pistolen finders frem, når spillerne truer hinanden eller vil i indbyrdes kamp - det er noget andet at være modig når man ser ind i et pistolløb. En anden idé kunne være reb til



tilfangetagende spillere og en snebold til når det bliver rigtig koldt. De rigtig seje låner en rotte, som en spiller med bind for øjnene pludselig kommer i berøring med under rejsen i kloakerne.

Mad og drikke er en herlig ting at inddrage. En god start er at forbyde spillerne at proviantere i kiosken efter opholdet i Minsk. Herefter må ekspeditionen klare sig resten af vejen med deres medbragte forsyninger. En dampende kop kaffe eller et glas vodka gør stor lykke efter snestormen eller en længere gåtur i skjorteærmer. Min erfa-

ring er, at folk generelt spiller bedre med lidt sprit i årerne.

Sidst men ikke mindst kan du lege med lyset og anskaffe lidt røgpulver eller røgpiller. Man kan nemt lave effektiv og ufarlig røg til episke kampscener og dæmon introduktioner. Husk at tjekke for røgalarmer før du går i gang.

Østfronten

Som en roadmovie udvikler scenariet sig gennem en rejse fra Germania til Moskva. Landskabet som ekspeditionen gennemrejser er med til at understrege historiens tema, særligt det voksende misforhold mellem de faktiske omstændigheder og Det Tredje Riges propaganda. Således snakkes der meget om koloniseringen og de ventede nybyggere selv om alle kan se, at der intet er at opdyrke. Det ligger dig frit for hvordan du vil fremstille forholdene på østfronten, men anvend beskrivelserne som instrumenter til at påvirke spilpersonernes holdninger.

Fakta

Hitlers oprindelige ønske om at underlægge sig de russiske stepper bundede i et ønske om *lebensraum* til det tyske folks vækst. Den idé opretholdes fortsat af det tyske propaganda-apparat og er en væsentlig del af den illusion som spilpersonerne må gøre op med. Tyskerne har detoneret omkring 70 kerneladninger på østfronten og derved udløst en atomvinter med evig kulde og tsmørke. Alle større bebyggelser er ødelagt under krigshandlingerne og den oprindelige

befolkning er enten flygtet over Ural-bjergene, sendt til tyske arbejdslejre eller omkommet. Tyske kolonister er sendt til området, men de er enten vendt om, omkommet af stråling eller lever under kummerlige forhold.

Det tyske militær har store problemer med at holde sammen på styrkerne over de store afstande og under de frygtelige forhold. Effektive enheder er sendt til andre områder og de sølle rester stuver sig sammen i små befæstede garnisoner. Man har stort set mistet kontakten med de store hærenheder, der fortsætter ekspansionen mod øst på den anden side af Ural-bjergene. Den Røde Hær er slået, men grupper af partisaner, kosakker og desertører har frit spil på steppe.

Østfronten er øde som Sahara med enkelte ruinbyer som oaser og tilfældigt omrejsende nomader på jagt efter forsyninger og ly. Overalt står udbændte kampvogne og massegravens marker af kors som mindesmærker.

Den russiske vinter

Vinteren på østfronten under Anden Verdenskrig var ingen leg: I 1941, året for den første tyske offensiv mod øst, faldt den første sne i oktober og d. 15. november viste termometrene i Moskva -20° grader. Senere på vinteren kom man ned omkring -50° grader. Ved sådanne temperaturer fryser brændstof og smøringssolie til is, metal splintrer som glas og pisser du i det fri fryser tisset før det rammer sneen.

Historien udspiller sig i december 1951. Store dele af den nordlige halvkugle er fanget i atomvinterens greb og på østfronten har solen holdt sig væk i to år. I sammenligning var vinteren 41/42 en solferie. De økologiske kredsløb er brudt sammen og landet forvandles til en gold og livløs ørken. Overlevelse er det væsentligste for enhver og alle jager mad og varme. Det er kun takke være deres udstyr og diverse transportmidler at ekspeditionen har en chance for at komme frem.

Naturen

Grundlaget for liv er væk og al plantevækst er ophørt. Dyrene nederst i fødekæden er forlængst flygtet eller døde og der er kun ensomme røvdyr og ådselædere tilbage. De mange massegrave og slagmarker fungerer som spisekamre for steppens dyr, særligt bjørne, ulve, vilde hunde og rotter.

Mange af de dyr ekspeditionen støder på vil være ramt af kræft og strålesyge. Mutationer tager tid, men rotter i over størrelse og bjørneunger med tre ben kan forekomme.

Radioaktivitet

De mange atomeksplosioner har spredt radioaktivt materiale i området og selve nedslagskraterne er højradioaktive. Ekspeditionen er dog ikke nødvendigvis dømt til



strålingsdøden. Hvis de undgår kraterne og kun spiser medbragt mad og væske har de pæne chancer. Det går først rigtig galt, hvis det radioaktive materiale kommer ind i kroppen. På lang sigt er deres udsigter til kræft, sterilitet og sjove børn dog store lige meget hvad. Det hjælper lidt, hvis man spiser meget jod, og ekspeditionen har da også en stor ration med hjemmefra.

Mange af de folk spilpersonerne møder på deres vej vil have kræft eller strålesyge. Det kan gøres rigtig ubehageligt med bylder, affaldet hår og væskende sår. Muterede mennesker er ikke realistisk, men jeg skal ikke stoppe dig.

De store forskelle

Fokuser i dine beskrivelser på kontraster og den gradvise forværring af forholdene. Kontraster kan skabes ved at sammenligne naturen og de menneskeskabte ting, eller folks illusioner og de faktiske forhold. En ensomt knejsende Stalin-statue på de hvide sletter eller farvestrålende nybyggerplakater i ruinbyerne er fine billeder.

For at det kan blive rigtig skidt til sidst må du starte moderat i Germania. Hold lidt igen med snestorme og månelandskaber, og byg langsomt op.

Frem for alt skal du huske, at spilpersonerne ved meget lidt om både østfronten, atomvinter og radioaktivitet. Kun Frau Krank har en realistisk idé om strålingsfaren. Betvivler spillerne din udlægning kan du derfor tage det som udtryk for deres generelle forsøg på at fortrænge og benægte realiteterne.

Episoder på rejsen

Det er svært at skabe oplevelsen af at rejse i rollespil, særligt når man er under et stramt tidspres. Udover maleriske beskrivelser og live-tricks som gåturer kan små episoder hjælpe lidt til. Her er en række eksempler som du kan bruge og brygge videre på.

Filmholdet

Ekspeditionen støder på et filmhold fra det tyske propagandaministerium, der er udsendt for at samle stof til ugerevyer. På værste Se & Hør vis forvanskes realiteterne og rapportagerne tillægges groteske vinkler. Malede lærredsbaggrunde, sminket julestemning og medbragte skuespillere hører med. Ekspeditionen bliver eventuelt tilbudt at spille med f.eks. som nybyggerfamilie eller russiske krigsfanger.

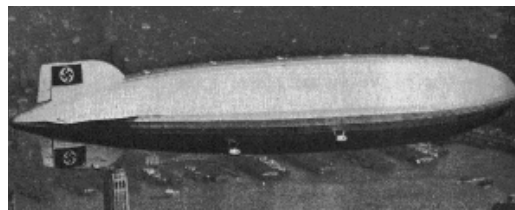
Desertører

På et tidspunkt hvor ekspeditionen har slået lejr får de besøg af en lille gruppe forkomne tyske desertører. Soldaterne er svært ramt af strålesyge, sult og forfrysninger, men de

opretholder illusionen af at være patriotiske tyskere på patrulje. I deres egen selvforsvåelse er de blot separeret fra deres enhed og forsøger nu at finde tilbage i tide til den næste storoffensiv. Strålingsskader udlægges som krigslidelser og selv koldbrand afvises som sko der klemmer. Hvis spilpersonerne spiller med på illusionen opfører desertørerne sig eksemplarisk, men råber spillerne op og peger fingre handler staklerne i henhold til deres sande natur og det kan blive både uhyggeligt og voldsomt med røveri, kamp og evt. voldtægt.

Kosakker

Ekspeditionen møder en gruppe kosakker til hest. Kosakkerne er som taget ud af et folkeeventyr med sjove hatte, sabler og folkedragter. Under Anden Verdenskrig kæmpede kosakkerne på begge sider og denne gruppe er helt neutral. De er på jagt efter en bjørn og tilbyder i al venskabelighed at dele en kande te med spilpersonerne. Hvis spilpersonerne kan se bort fra deres fordomme om kannibalske partisaner kan det blive helt hyggeligt.



Super-Zeppelin

Under rejsens sidste fase falder en enorm skygge pludselig over ekspeditionen. Ud af skydækket dukker et majestætisk luftskib fra Luftwaffe. Hvis de gør sig synlige vil luftskibet nedkaste et par containere med forsyninger før det lydløst glider videre. Containerne indeholder friskstøbte ordner med en julehilsen fra Føreren og præ-pyntede juletræer. Hvis du er sød er der også lidt julemad.

Jagtselskabet

Midt i ødemarken støder ekspeditionen på et jagtselskab, der er landet på sneen i en Condor-transportflyver. Selskabet består af fremtrædende nazister, der inviterer spilper-

Militærgrader

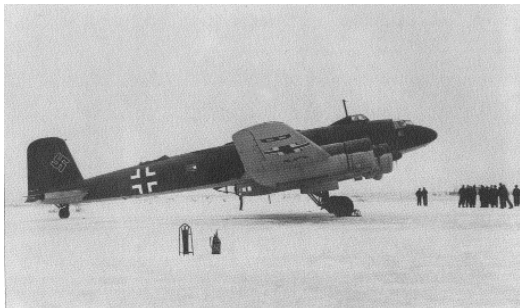
I scenariet optræder en mængde soldater, så her er en hierarkisk liste over grader i SS og deres omtrent tilsvarende normale militærgrader.

SS	Normalt
Richsführer-SS	Feltmarskal
SS-Obergruppenführer	General
SS-Obergruppenführer	Generaløjntant
SS-Gruppenführer	Generalmajor
SS-Brigadeführer	Brigadegeneral
SS-Oberführer	Senior Oberst
SS-Standartenführer	Oberst
SS-Obersturmbannführer	Oberstøjntant
SS-Sturmabannführer	Major
SS-Hauptsturmführer	Kaptajn
SS-Obersturmführer	Premierøjntant
SS-Untersturmführer	Løjntant
SS-Sturmscharführer	Sergentmajor
SS-Hauptscharführer	Oversergent
SS-Scharführer	Seniorsergent
SS-Unterscharführer	Sergent
SS-Rottenführer	Korporal
SS-Sturmmann	Korporal
SS-Oberschütze	Menig
SS-Schütze	Menig

Som det ses er Otto Oberstøjntant, Richard er en sølle Løjntant og Kurtz er Generalmajor.

Måbelungearrur

sonerne til at deltage i jagten og spise frokost. Den ekstravagante frokost anrettes i det fri af utallige tjenestefolk og maden er udsøgt. Jagten viser sig at være på tre udsultede jøder, der er medbragt til formålet. Disse omtales dog aldrig som andet end "byttet" og det regnes som yderst ubehøvet at påpege dette forhold - det er jo ganske umuligt at skaffe et hæderligt jagttrofæ i disse tider! Efter endt jagt og frokost siger selskabet farvel og letter. Blandt deltagerne er



der sandsynligvis nogle af spilpersonernes overordnede, der i en sidebemærkning kan præcisere ordre eller viderebringe nye oplysninger. Ekspeditionen kan selvsagt umuligt komme med tilbage.

Manden og minen

Et sted på vejen støder spilpersonerne på en ensom forkommen soldat. Han har trådt på en mine og vil springe sig selv i luften, hvis han bevæger sig eller flytter foden. Hans deling efterlod ham for mange dage siden og han har stået som en stenstøtte siden. Manden er halvdød og komplet sindsyg.

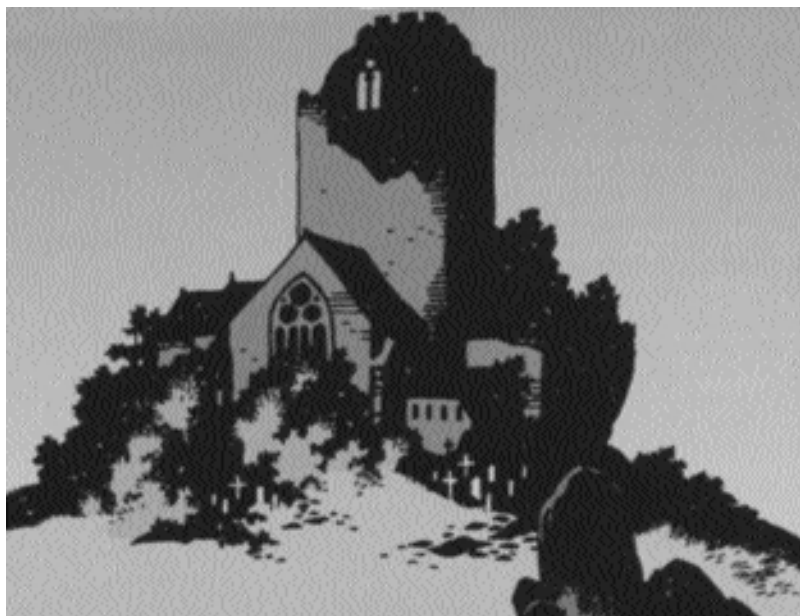
Med sin sagte hvisken hævder han dog ihærdigt at han blot holder udkig og afventer afløsning. Med en sten og lidt snilde kan minen demonteres, men det mest nådige vil nok være at skyde staklen.

Mutanter!

I en tæt rimtåge ser spilpersonerne pludselig nogle mørke deforme skikkelser. Skikkelsernes antal vokser som de kommer nærmere og spilpersonerne ser sig jagtet af en utallig skyggehær. Skikkelserne virker forpjaltede og umenneskelige. De fremstødder en sagte mumlen og stavrer sig akavet gennem sneen. Tidligere beretninger om mutanter og kannibalisme vil sandsynligvis få spilpersonerne til at skyde ind i mængden og flygte i panik. Om det vitterligt er mutanter eller om pjalterne skjuler sultne tyske nybyggere må du om.

Heksen

Ekspeditionen opdager en tynd røgsøjle bag en forstenet skov af sorte træer og når frem til en lille jordhytte. Hytten bebos af en gammel russisk heks, der glæder sig ved selskabet. Hytten er bygget på en varm kilde og i det dampende indre sidder heksen nøgen og ældgammel blandt urter, eksotiske dyrrester og hedensk ragelse. Udover mad og hvile kan heksen helbrede sår, komme med gode råd og eventuelt sende spilpersonerne på et svampetrip, der fortæller om skæbnen.



Overfaldet

En gruppe russiske soldater overfalder ekspeditionen f.eks. under togturen eller i panservognen. Efter hektisk vold og tilfældig død flygter overfaldsmændene. De faldne ser ud til at komme fra en regulær sovjetisk hærledning hvilket passer dårligt overens med propagandaministeriets beretninger om Den Røde Hærs udslettelse.

Det forbandede kloster

Ekspeditionen må under en snestorm søge tilflugt i ruinerne af et gammelt ortodokst munke-kloster. Det viser sig at en anden tysk deling har opsøgt samme sted for længe siden. Noget er dog gået galt for der er tegn på kamp og blodige rester overalt. De eneste overlevende er delingens kommandant, der ligger i coma, og en ynkelig adjutant, der sindsyg passer kommandanten som et barn. Delingen er oprindeligt udsendt fra SS's afdeling for *Fædre Arv* (du har vel set *Indiana Jones*?) og skulle udgrave klostrets urgamle katakomber, der skulle rumme relikvier fra den gamle tid.

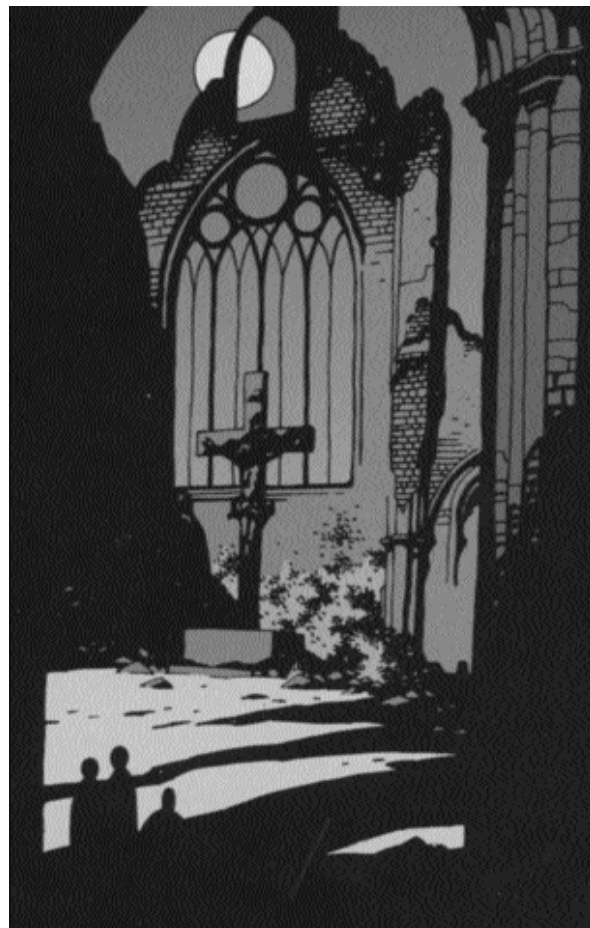
Under udgravningerne blev en gnaven dæmon befriet og den besatte kommandanten. Dæmonen har ædt de andre folk og er gået i dvale imens den venter på nye ofre. Dæmonen hader kulde og vil gerne finde en varm rejselejlighed til den civiliserede verden. Der kan brygges meget saft på denne lille episode med eksorcisme, baggesnavent på latin og svovlstank.

Pigen

En klassiker. Spilpersonerne opdager en ung og smuk russisk pige, der prøvede på at stjæle lidt mad fra deres lejr. Skal hun hjælpes, skydes eller voldtages? Bliver hun efterladt kan hun underrette sovjetiske partisaner i nærheden og bringe hele missionen i fare.

Forfrysninger

Kort før Moskva får en af spilpersonerne forfrysninger i en hånd eller fod. Det udvikler sig til koldbrand og der må amputeres. Staklen vil sandsynligvis protestere og resten af gruppen må bruge tvang. Krydres med live, røde tusser og blodige klude.



Kamp og regler

Jeg er ligeglad hvilket system du bruger eller om du helst vil køre helt uden regler og tilfældighed - gør som det passer dig bedst. Her er nogle ganske kort råd du måske kan bruge.

Realisme og krigsfilm

I en krigsfilm rammer døden tilfældigt og krigens rædsler vises direkte, dog uden at svælge i det. Vær derfor hård og kontant og straf folk, der vil lege Rambo. Det er meget sjældent man direkte ser fjenden og normalt ligger man pissebange og presser sig ned i sneen imens man skyder i blinde. Det er synd for historien hvis du dræber spilpersoner før klimakset, men en kugle i skulderen eller en granatsplint i siden er der intet galt med.

Tilfældighed

Jeg bruger altid selv terningsslag under afvikling af action. Det er for at give kampen et element af tilfældighed og så slipper jeg for at dømme i alle situationer. Med ter-

ningerne kan man opretholde et element af spænding og frygt hos spillerne, der ikke kan vide sig sikre selv om scenariet kun er en time gammelt.

Det er vigtigt at kombinere tilfældighed og kontrol så historien ikke tabes på jorden ved et dumt terningslag. Det væsentligste er, at du ikke binder dig til nogen fast fortolkning af terningens udfald; har du først sagt "du rammer ham i hovedet på en 9'er" er resultatet udenfor din kontrol. Siger du i stedet "rul for at se hvor godt du rammer" kan du altid efterrationalisere og vægte udfaldet. Terningen afgør kun om handlingen falder positivt eller negativt ud, du vælger bagefter om "positivt" er et mesterskud mellem øjnene, eller om skurken får skudt pistolen ud af hånden. Det er også vigtigt at du ikke er for eksakt og detaljeret i dine beskrivelser - der skal altid være mulighed for at det kan blive dårligere eller bedre. Du kan stadigvæk beskrive malerisk uden at binde dig. Siger du f.eks. at skurken er blevet skudt gennem hjertet er han skrevet ud af historien, men er han blot ramt i brystet og styrtet om er der stadigvæk åbent for den mulighed, at han bærer skudsikker vest eller kan samle kræfter til et comeback.

Det gælder kort sagt om at efterlade en masse løse ender, så du hele tiden har noget at arbejde med og improvisere ud fra.

Via Prudensiae

På personarkene er spilpersonerne beskrevet med stats til VP-systemet. Her er en ganske kort indføring i det mest basale.

Egenskaber beskriver spilpersonens forskellige kapaciteter med et tal. De fleste egenskaber er selvforklarende, men det skal måske lige nævnes, at *Psyke* beskriver mental stabilitet og *Observation* er overblik og iagttagelsesevne. Et gennemsnitligt menneske har 10 i sine egenskaber. For at klare et tjek skal man rulle under eller lig med sin værdi med 1d20, så jo højere egenskab man har desto bedre.

MMM står for *Mod, Moral og Mandshjerter* og beskriver hvor fej personen er. Man skal rulle lig med eller under sin værdi med 1d20 for at opfører sig fornuftigt og tage chancer i en kampsituation.

Helbredspoint (hp) beskriver ganske banalt hvor mange sår og knubs spilpersonen kan kapere før han falder om og eventuelt dør. Jo flere helbredspoint du har jo sejere er du. Almindelige mennesker har 30 hp.

Heldpoint fortæller i hvilken grad spilpersonen tilsmiles af lykkens gudinde. Heldpoint bruger spillerne til at fordele på færdigheder og egenskaber, så de har ekstra stor chance for at klare et særligt tjek. Bruger du f.eks. 5 heldpoint på et skud og har du normalt 11 i skydning, så har du effektivt 16 i skydning for dette skud. Heldpoint kan ikke genbruges og kommer igen med godt rollespil og værdig tålmodighed. Kun halvdel af alle heldpoint kan bruges på en gang til at modificere et enkelt tjek.

Færdigheder er de vigtigste ting som spilpersonen kan og har tillært sig. Igen gælder det om at have en høj værdi og man klarer et tjek ved at slå under eller lig med sin værdi med 1d20. De enkelte færdigheder skulle gerne være selvforklarende.

Succes nævnes ikke på personarkene men er et nyttigt begreb. I stedet for at sige om de har klaret deres tjek eller ej fortæller spillerne med hvilken succes tjekket er faldet ud. Succen er forskellen mellem værdien og det rullede dvs. har du 12 i en færdighed og ruller 10 klarer du med en 2'er succes. Succen kan både være positiv og negativ og klarer man ligepræcis er succen 0. Succes er en mere detaljeret måde at beskrive hvor godt en handling lykkes og det gør det lettere for spillederen at fortolke resultatet.

Omkring kamp, så kan de regelglade finde oplysninger om stort set alle anvendte våben i VP-regelbogen.



Dæmonen Igbar

Var oprindeligt en from munk fra Athen, der forfaldt til drikkeri og dovenskab. Det talte tungt hos Skt. Peter at han i en brandert havde kastet op i døbefonden under messen, og han måtte trække den lange vej ned til underverden.

Efter et par århundreder med pinsler og smæk fik han en chance som dårlig samvittighed for en finsk afholdsmand. Det klarede han godt og snart havde han egne horn og kunne pille bussemænd med tungen.

Igbar ligner i sin sande form en korpulent og velnæret græker med stor næse og overskæg med krøl. Han smiler altid fedtet og ses nødtigt uden en glas Retsina eller Uzo og en vandpipe.

Arbejdsuniformen med horn, hale og trefork bruges kun til særlige lejligheder.

Igbar er noget af en tøsedreng og afskyr det beskidte arbejde. Han har det bedst med at lokke folk i uføre, så de bagefter vælger hans side af egen fri vilje. Hans favorit forklædninger er som from munk, halvsket sigøjnervedansende eller hurtigtalende købmand.

Overfor spilpersonerne har han to strategier. Først og fremmest vil han sprede ondsindede rygter om Rommel og svine Paven til. Dernæst vil han lokke spilpersonerne til at bryde en og gerne flere af de syv dødssynder (grådighed, dovenskab, lyst, misundelse, begærlighed, vrede og stolthed). Det er først en dødssynd når man gør det groft og forsætteligt i viden om at det er en synd.

Når folk først har syndet har han en dobbelt klemme på dem. Først og fremmest kan han afsløre dem for deres nærmeste, men endnu bedre har de nu en egeninteresse i at arbejde på Fandens side. Dødssynderne sender nemlig folk lige lugt i helvede på den yderste dag og så er det jo en fordel at stå sig godt med sine kommende værter.

Igbar har fra starten Günther på sin side og vil gå i gang med Richard og Otto. Hans største fryd vil dog være at få skovlen under Frau Krank.

Igbars svaghed er hans førkærlighed for sit hjemlands specialiteter og det søde liv. Han har aldrig haft det godt med autoriteter og hjemme i helvede er hverdagen én stor hakkeorden. Med undtagelsen af kulden trives han i menneskenes verden og vil nødigt videre.

Dæmoner & Engle

Holocaust er et okkult og overnaturligt univers og væsner fra andre sfærer færdes på jorden. Af frygt for at overskygge udgangspunktet som en krigsfilm har jeg generelt holdt mig til det forsvarlige, rent naturvidenskabeligt. Hvis du har lyst og overskud er der dog gode muligheder for at drysse lidt okkult krydderi på historien.

Siden Kurtz fik sin åbenbaring har han været fulgt af en dæmon og en engel. Om det umage par var overbringere af åbenbaringen eller om de er manifestationer af hans galskab er underordnet. Englen og dæmonen følger spilpersonerne på deres rejse og prøver i forskellige skikkelser og/eller gennem drømme at forberede spilpersonerne på mødet med Kurtz.

Fælles for de to er, at de arbejder for *Guds Store Plan* og prøver på at hjælpe deres side til sejr på den yderste dag. De er begge skruppelløse når det gælder om at nå deres mål, men foretrækker diskret rankespil frem for åben konfrontation.

Englen Astasia støtter Paven i Rom og hans nye alliance med Rommel. Hun vil prøve på at få spilpersonerne til at overtale Kurtz til at sende atomraketten mod Germania. Det er selvfølgelig hverken særlig sødt eller næstekærligt, men hun får smudstillæg og bryder sig ikke om tyskere.

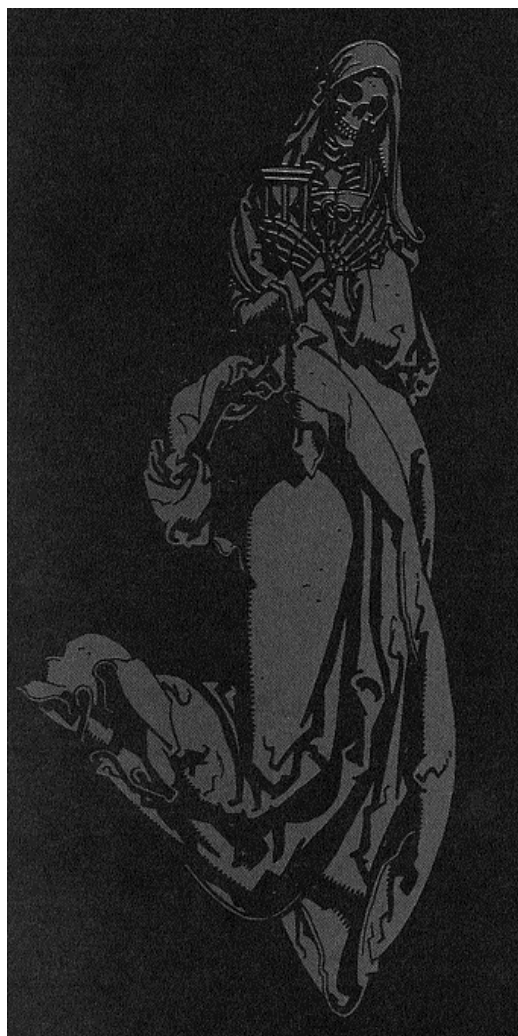
Dæmonen Igbar arbejder for djævlens bestræbelser på at underlægge sig Det Tredje Rige og ser gerne raketten sendt mod Rom eller Rommel. Igbar orker ikke det der med overtalelse og satser i stedet på gammeltdages bondefangeri og snyd. Spilpersonernes skal fuppes til at tro Rommel er den onde selv. Igbar er mere dekadent end han er ond og han sætter en stolthed i at begå de syv dødssynder dagligt.

Du kan enten bruge Astasia og Igbar som et bærende og gennemgående element i historien eller du kan bruge dem sekundært som manipulerende redskaber. Ingen af dem gider hoppe rundt med flammesværd og svovldamp. De vil præsentere sig for spilpersonerne i forskellige forklædninger på rejsen og vil argumentere for deres sag. Astasia vil udstille Tysklands ødelæggelser

som Fandens værk og henvise til retfærdig straf. Igbar vil forsøge at opstille fælder for spilpersonerne, så han kan afpresse eller narre dem til at støtte hans sag. Rent teknisk kan de to ikke slås ihjel, men får de for mange tæsk pakker de sammen og rejser hjem.

En vigtig pointe er, at de begge er forholdsvist menneskelige og rent faktisk kan overtales til at skifte mening. De har menneskelige laster og vil komme til at kede røven ud af måsen efter den yderste dag. Astasia kan i bund og grund ikke se det kristne i at sprænge en storby til atomer og Igbar holder for meget af Retsina til at sprænge Grækenland i luften.

Sidst men ikke mindst har de begge en interesse i at hjælpe ekspeditionen frem til Moskva, så du kan med god smavittighed bruge dem som problemknusere på rejsen.



Farvel og tak

Det var så det scenarie. Har du spørgsmål eller kommentarer så kontakt mig.

God fornøjelse og hygge til!

Ask Agger
H. Pontoppidansgade 26 kld.
8000 Århus C
86761812
email: askagger@post3.tele.dk
homepage: <http://home3.inet.tele.dk/askagger/>

Englen Astasia

Den unge men snerpede engel startede som kysk fransk ungdom i renæssancen og døde ensom i sit tårnkommer efter hun et helt liv havde ventet forgæves på en tilstrækkelig fin kavaler. Hendes stædige kyskhed udløste et par englevinger og siden har hun vejledt jomfruer i kunsten at sige nej.

Astasia er en kende naiv og har hverken i denne verden eller den hinsides haft den store menneskelige kontakt. Hendes kedelige liv har gjort hende bitter og sippet, hvilket giver sig udslag i en stram mund og skolelærerinde attitude.

Astasia er faktisk ganske smuk med halvlangt sort hår, kønne blå øjne og en trind figur. Hun holder meget af hvide gevandter, nypusset glorie og majestætiske vinger. Man har vel smag og Astasia holder meget af at fremslå for dødelige i fuld ordinands, harpemusik og teaterrog. I den mere diskrete afdeling hælder hun til forklædninger som skolelærerinde, nonne eller tjene-stemand.

Astasia har en diffus ordre om at støtte Paven i Rom og det godes kamp mod det onde. Som mange andre tror hun at Nazi-Tyskland er i lommen på Djævelen og hun er rede til at gøre alt for at skade Det Tredje Rige.

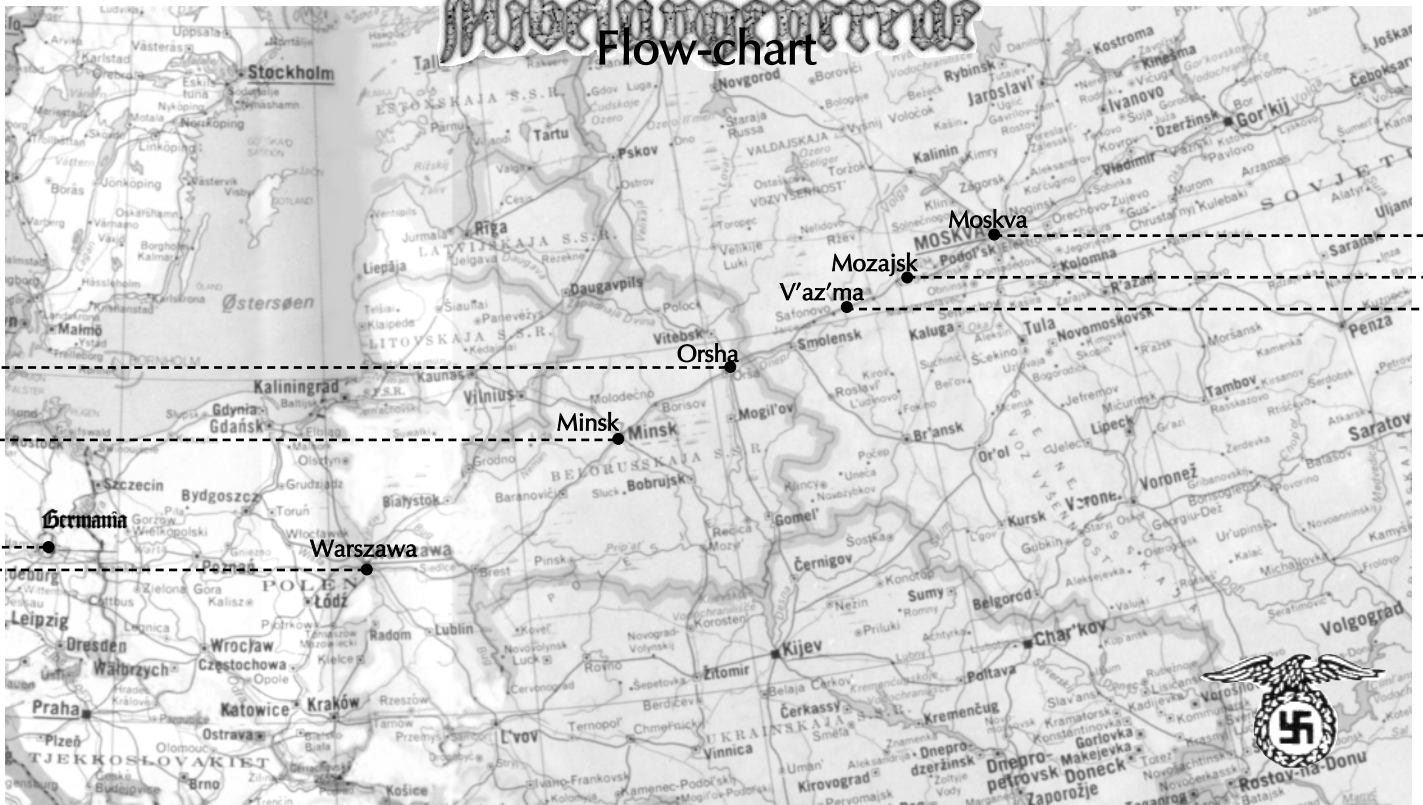
Astasia er splittet mellem sin professionalisme som engel og sin kyske og næstekærlige natur. Principielt finder hun enhver direkte indblanding i jordiske forhold betænkelig og hun har det bedst, hvis hun kan nøjes med løftede pegefingre og alvorlige formaninger. Bliver hendes autoritet ikke anerkendt eller udsættes hun for hån og disrespekt kan hun være ganske kynisk og gammeltestamentelig. En salstøtte hér, en syndflod dér og fremskreden gonorré til de lidt for kvikke.

Astasia er som bekendt stadigvæk jomfru og hun har aldrig helt kunne forkaste sin kødelige nysgerrighed. Under passende omstændigheder kan hun blive ganske forelsket i f.eks. Richard - og så har vi balladen.

Overfor spilpersonerne er Astasias plan at køre på deres menneskelige gru ved Det Tredje Riges handlinger. Enten hvisker hun om krematoriernes rædsler i deres drømme, eller så kommer hun med rystende beretninger i forskellige forklædninger. Som sine første ofre har hun udset Frau Krank, Günther og Hermann.

Abelungerrun

Flow-chart



• Plotpunkt 1. Afhøringer

Som hurtig opvarmning starter spillerne med af afhøre hinanden i en række cut-scener. Der byttes rundt halvvejs, så alle kommer til at afhøre og blive afhørt. Med hvert personark følger en kort forhørs-guide. **Handout nr. 1** er tre Rorschach-tavler til brug under cut-scenerne.

• Plotpunkt 2. Afgang

Ekspeditionen letter fra *Tempelhoff* lufthavnen i hjertet af *Germania* (det tidligere Berlin) og flyver mod *Bialystok* i *Polen*. Undervejs tilstoppes to af flyets motorer af aske og nødlanding eller faldskærmsudspring er eneste udvej. Ekspeditionen ender i *Warszawa*. **Handout nr. 2** er et kort til *Richard*.

• Plotpunkt 3. Warszawa

I Polens gamle hovedstad får ekspeditionen husly hos *Gubernør Weisenswein* og inviteres til bal. I byen huserer nyrige industrifyrster, der udnytter slavearbejderne fra de omkringliggende arbejdslejre. Der er meget bureaukrati i byen og først efter megen besvær kommer spillersonerne med et pansertog til *Minsk*. **Handout nr. 3** er en transportrekvisation, som spillerne kan sættes til at udfylde.

• Plotpunkt 4. Minsk

Den sidste civiliserede bastion og hjemsted for plattenslagere og udskud. En osteklokke af apati ligger om byen og det er meget svært at slippe væk. Først efter en opslidende kamp med pamperen *Heinrich Brauen* slipper ekspeditionen videre i en pansret mandskabsvogn.

• Plotpunkt 5. Orsha

I udkanten af ruinbyen Orsha kører spillersonernes køretøj på en mine og ved en fejltagelse falder de i et tysk baghold. I byen kæmper tyske faldskærmssoldater under ledelse af *Oberst Galland* mod "Fjenden", der har besat byens traktorfabrik. Efter en festlig aften med feltkabareen "*Springtime for Hitler*" indleder faldskærmstropperne et stormløb i de tidlige morgentimer. "Fjenden", der viser sig at være tyskere, presses ud af traktorfabrikken og ekspeditionen kan begive sig op af floden *Dniepr* i en flodpram.

• Plotpunkt 6. V'az'ma

Fra flodprammen opdager spillersonerne en ensom beboet udpost, der befolkes af to tyske galninge. De to eneboere er meget glade for selskab og selv om de er forfaldet til kannibalisme er de umådelig flinke og fredelige. Da flodprammen sidder fast i isen må ekspeditionen fortsætte på udpostens heste.

• Plotpunkt 7. Mozajsk

På en åben strækning overrumpler ekspeditionen af en snestorm og ikke alle når i læ. Næste morgen viser spor i sneen, at de efterladte spillersoner er blevet gravet fri og kidnappet. Spor fører til en gammel vandmølle, hvor de flinke russere som har reddet spillersonerne fra kuldedøden bor. Russerne bliver nok skudt for deres hjælpsomhed og ekspeditionen fortsætter til fods (hestene gider ikke mere).

• Plotpunkt 8. Forstæderne

Efter dages vandring når ekspeditionen *Moskvas* forstæder. Desværre er vejen til centrum spærret af atomkratere, så rejsen fortsætter gennem kloakerne. Eventuelt kommer en *Blind Olding* med råd. I de mørke tunneler overfalder spillersonerne af *Kurtz's* børnehær og bliver taget til fange.

• Plotpunkt 9. Den Røde Plads

Spillersonerne vågner i hvert sit bur på *Den Røde Plads*. Efter *Richard* har haft en ubehagelig drøm kommer ekspeditionen i audiens hos *Kurtz*, der rabler noget galskab af sig. Bagefter slippes nogle af spillersonerne fri, imens andre stadigvæk holdes fanget. **Handout nr. 4** er tekst-bidder som *Kurtz* kan bruge i sine monologer.

• Plotpunkt 10. Klimaks!

Kurtz tilkalder alle spillersonerne og fortæller dem, at han har valgt at springe atomraketten i luften og gå i døden med sine undersåtter. Han beder spillersonerne om at bringe et brev tilbage til hans søn i Tyskland, de har to timer til at slippe væk før bomben springer. *Kurtz* skal nu overtales til at skifte mening og spillersonerne må afgøre internt hvad der skal ske med raketten. **Handout nr. 5** er brevet til *Kurtz's* søn.