

Gunfest

Et rollespils-scenarie af Morten Havmøller Laursen

4 spillere

Ca. 4 timer



Forord

Man starter selvfølgelig med at sige tak til dig, læseren, for at du har fundet interesse i scenariet.

Det næste, der sker er at jeg stiller et krav: Før du samler dine venner og spiller scenariet igennem skal du se filmen *Shoot 'Em Up* (2007). Scenariets humor og stemning ligger sig meget tæt op ad filmen og den vil give dig en meget bedre fornemmelse for hvad scenariet prøver at opnå, end 100 siders tekst nogensinde ville kunne gøre.

Nu da det er ude af verden vil jeg ønske dig held og lykke med afviklingen af det gale kaos, Gunfest lægger op til. Heldigvis er det kaos med en vis form for kontrol... Gunfest bruger det hjemmebryggede system Knaldebang, som er udviklet til at give folk narrativ frihed, men lige akkurat begrænse dem nok til at spillet ikke kammer over og ender med at alle råber i munden på hinanden.

I den anledning vil jeg uddele en stor tak til mine fantastiske testspillere, som gjorde karaktererne til hvad de er i dag, og til ScenarieHuset for fantastisk mange ideer til hvordan systemet og spillets flow blev bedst muligt.

Jeg håber du og din gruppe af spillere vil nyde at spille Gunfest ligeså meget som jeg nød at skrive det.

PS: Hvis der er nogle spørgsmål vedrørende scenariet er du velkommen til at skrive til min e-Mail (TheMorten@Gmail.com).

Lock and load...

Indhold

FORORD	2
INDHOLD	3
INDLEDNING	4
SYSTEMET (KNALDEBANG)	7
SPILLET TRIN FOR TRIN	10
SPILLERKARAKTERER & DERES KOMPETENCER	15

Indledning

Gunfest er et scenarie, der tager inspiration i 80'ernes og 90'ernes action-film og giver det en heftig dosis moderne gunplay. Karaktererne er flade som pandekager og agerer kun som spillerens manifestation for alt den ravage, de har lyst til at udøve i spilverdenen.

Der er en helt fastsat mængde action-scener i spillet og det er også fastsat hvad der sker imellem disse enkelte action-scener. Spilleets plot er principielt en slags krimi eller investigation, men sporene bliver serveret på et sølvfad for spillerne og fokus holdes på at konfrontere de skyldige (og skyde dem).

Der er ikke traditionelle regler som "hit points" eller antal skud til skydevåben. Karaktererne overlever altid til den sidste konfrontation, hvor én karakter dør under processen at slå gruppens nemesis ihjel. Det står spillerne frit for at forklare, hvordan deres karakter bliver såret men det har ingen reel effekt på reglerne. Ligesådan har de altid ligeså mange våben eller skud som det passer dem og hvis de beskriver at de løber tør vil det ikke få negative konsekvenser udover hvad de selv beskriver.

Instrukser til Game Master

Som Game Master i Gunfest er din mission at sørge for at spillerne føler sig frie, kreative og *awesome*. I action-scenerne i Gunfest er det primært *spillerne*, der beskriver omgivelser og fjender, såvel som deres egne karakterer. Hvis en spiller spørger dig "Kan jeg ramme ham?" eller "Hvad gør fjenderne?" vil du oftest svare "Det bestemmer *du*". Som Game Master indtager du altså ikke den traditionelle rolle som chef for spillet og dets muligheder. Du er i meget højere grad en slags ordstyrer, der forsøger at mindske egen indblanding til fordel for fokus på spillerne.

I den henseende har du et par værktøjer til rådighed, som er vigtige at kende til...

Ledende Spørgsmål

Nogle spillere kan blive handlingslammede af alt det, de skal prøve at beskrive. Hvis du fornemmer at en spiller er gået i stå eller at en beskrivelse ikke har nok "oomph", så begynd at stille ledende spørgsmål. Her et par eksempler på ledende spørgsmål, jeg selv har brug i løbet af spiltesten af Gunfest:

- "Hvor falder han, efter du har skudt ham?"
- "Hvor mange skud sætter du i ham, og hvor skyder du ham?"
- "Hvordan reagerer hans venner på det?"
- "Hvor langt flyver de tilbage? Falder de ned fra noget?"
- "Bliver muren også sprængt i stykker?"

Hvis du er vant til at beskrive dine spilleres angreb malerisk som Game Master i andre spil, så hav samme tankegang, men lad være med at *beskrive det for spilleren*! Spilleren skal aldrig være den passive part i beskrivelsen. Stil i stedet et spørgsmål der leder i samme retning som dine tanker og accepter hvis en spiller går i en anden retning.

Cheerleader

Uanset hvad spillerne gør, synes du det er fedt. Du er deres "cheerleader". Spillere, der føler at deres beskrivelser rammer plet og er fede for de andre, bliver mindre sky og i stand til at komme med mere spontane og kraftfulde beskrivelser.

Derfor er det vigtigt at kunne smile, komme med tilråb, grine af sjove påfund og klappe i hænderne. Hvis det bliver gjort rigtigt vækker man spillerens selvtilid og så vil spillet både blive hurtigere, sjovere og mere spontant.

Hvis du har problemer med at være lederen i en gruppe, så husk at spillerne ser op til dig som Game Master i spillet. I spillokalet har du automatisk lederrollen, så hvis du lægger ud med at være glad og opbyggende vil de andre spillere stemme i. Med lidt held bliver spillerne hurtigt deres egne bedste "cheerleaders".

Set-ups

Selvom spillerne bliver opfordret til at beskrive deres omgivelser, så de kan bruge dem i forbindelse med deres egne stunts, har du også mulighed for at gøre det imellem spillernes ture. Hvis du har en god idé til et stunt, fx at spillerne kan bruge en række klassiske instrumenter som improviserede våben, så beskriv at de er til stede i scenen: "I kommer ind i operasalen, hvor der står 5-6 fjender på scenen. I orkestergraven sidder orkesteret stadig med deres instrumenter".

En sådan beskrivelse er et *set-up* til spillerne - du har kastet en bold ud og spillerne kan vælge at gribe den, hvis de får en god idé med det. Det er vigtigt at dine set-ups ikke bliver for detaljerede - det tillader spillerne selv at finde på de detaljer, der tillader dem at udføre lige præcis det stunt, de selv vil. I eksemplet med orkesteret ovenfor bliver det ikke nævnt præcis hvor det sidder i orkestergraven eller hvilke instrumenter de har. Men du har alligevel leveret et kreativt indspark, som kan give spillerne deres helt egne og vilde ideer.

The Yes Man

Hvis en spiller er i tvivl om noget, er det altid sjovere hvis du svarer ja end nej. Spillerne kan alt det, de selv synes de kan. Principielt kan karakteren "Obersten" være ligeså god til akrobatik som "Akrobaten". Rollebeskrivelserne lægger op til noget andet, men det er ofte ikke fedt for spillerne eller spillet som helhed hvis du stopper op og siger "nej, det kan du ikke". Hvis en spiller dræber flere fjender i et stunt, end systemet lægger op til er det helt i orden - de ekstra fjender "tæller" bare ikke i regnskabet bag scenen.

Hvis du vil ændre den måde en karakter opfører sig på, så overvej at bruge "Ledende Spørgsmål"-teknikken i stedet for at stoppe spilleren.

Hvis du en sjælden gang bliver tvunget til at sige "nej" er det en rigtig god idé at beskrive et alternativ for spilleren. Et eksempel: "Du kan desværre ikke dræbe en Boss på det her tidspunkt, men han har to venner, der stormer dig med katanaer!" Spilleren må i det her tilfælde acceptere at han eller hun prøvede på noget forkert, men du sørger for at flytte fokus videre til noget spilleren godt kan, i stedet for bare at stoppe ham eller hende.

Disse 4 værktøjer sørger for at holde fokus på spillernes kreativitet og lyst til at føle sig som aktive deltagere i spillet. Det er ikke uomtvistelige love, som du død og pine skal følge i spillet, for det er vigtigt at du også har overskud og er til stede i spillet. Kig på disse 4 værktøjer som gode råd, der har fungeret for mig og andre, der har kørt lignende typer af scenarier.

Musikken

Til et spil som Gunfest er det Alfa og Omega at have et godt soundtrack. Det forbedrer folks indlevelse ret markant og efterlader en bedre fornemmelse når spillerne går fra bordet.

Derfor er det *højest anbefalelsesværdigt* at have højtalere med, der hvor du skal sætte scenariet op. Hvis ikke du selv har nogle, der kan transporteres så spørg en ven.

Her er en liste over numre, der fungerede fantastisk til scenariet:

Musik til action-scenerne:

- The Crystal Method: **Keep Hope Alive (There is Hope)**
- Paul Oakenfold: **Ready Steady Go (feat. Asher D)**
- Paul Oakenfold: **Switch On (feat. Ryan Tedder)**
- The Crystal Method: **Name of the Game**
- Overseer: **Skylight**
- The Crystal Method: **Weapons of Mad Distortion**
- Motörhead: **The Ace of Spades**

Musik til når Oberstens mobiltelefon ringer:

- **Kong Christian Stod ved Højen mast**

Musik til scenen på Özzeks Pizza:

- Daler Mehndi: **Tunak Tunak Tun**

Musik til scenen på Diskotek IN:

- Benny Benassi: **Satisfaction**
- Daft Punk: **Robot Rock**

Kontakt mig på e-Mail (TheMorten@Gmail.com), eller på Skype (The_Morten) hvis du ikke ved, hvor du kan finde numrene.

Drikkevarerne

Derudover kan det anbefales at byde deltagerne på en omgang kolde øl. Meningen er ikke at blive fuld, men 2-3 kolde håndbajere i løbet af spillet til dem, der drikker, sætter stemningen et hak op.

Systemet (Knaldebang)

Knaldebang systemet adskiller sig fra en del "normale" systemer ved ikke at inkludere helbred eller "hit points" for spillerkaraktererne. Det er fordi systemet ikke skal fungere som en begrænsning for spillernes lyst til at tage chancer, men snarere som en opfordring til at tage større, farligere, hurtigere og mere halsbrækkende chancer.

Systemets grundlæggende mål er at begrænse hvor mange halsbrækkende stunts hver enkelt spiller laver i løbet af et spil, ud fra en antagelse om at for meget overgearet action og for mange overgearede spillere vil blive kaotisk og udligne sin egen underholdningsværdi (af samme grund valgte folkene bag Ringenes Herre: De To Tårne at krydsklippe mellem slagscenerne ved Helms Kløft og rolige scener i skoven med Træskæg: kontrasten skaber mere dynamik). Derfor forhindrer systemet optimalt set spillerne i at lave overgearet action konstant, men det straffer dem til gengæld *aldrig* for de tidspunkter, hvor det gøres.

I Knaldebang kræver det ikke terningekast at udføre noget. Efter hver udført handling kræver det dog et terningekast at beholde sin tur. Målet er at holde sin tur i længst mulig tid og derved opnå muligheden for at slå flere fjender ihjel ad gangen i større, mere dramatiske beskrivelser.

Under beskrivelsen af reglerne kan det være en fordel at udskrive Kamp-Skema'et som er at finde bagerst i dette dokument.

Game Masters Regler

Som Game Master er du ansvarlig for ting, der foregår bag scenen. Det er din opgave at holde styr på det totale antal fjender og administrere spillets "Boss"-fjender. Du kan vælge at overskrive reglerne, men gøres det for ofte vil spillerne hurtigt kunne fornemme at reglerne ikke har nogen reel effekt.

Antal fjender

Start hver kamp med at informere spillerne om, hvor mange "almindelige" fjender de står overfor, og hvor mange Boss-fjender der er. Du noterer antallet selv og holder styr på, hvor mange fjender der omkommer efterhånden som kampen udvikler sig.

Hvis spillerne opfinder statist-fjender og dræber dem har det ingen effekt på dit regnskab.

Boss-fjender

Dette er den eneste type reelt modspil, spillerne vil komme ud for. Hver kamp scene indeholder mellem 1 og 4 Boss-fjender, som beskrives i forvejen. Hver Boss skiller sig ud fra de almindelige fjender ved fx at bære jakkesæt, være kendte personer eller være cyborgs.

Specielle regler for bosser

Hvis spilleren vil slå en Boss ihjel kræver det en hel tur, dedikeret til at slås mod én bestemt Boss. I stedet for "dræb 1 -> dræb 2 -> Overkill" metoden, skal spilleren i *hver fase* i stedet beskrive hvordan han/hun og Bossen slås frem og tilbage. Det er altid episk med en kamp hvor de to virker mere ligeværdige!

Hvis spilleren mister sin tur før Overkill opnås, beskrives det bedst ved at Bossen formår at slå angrebet tilbage og måske endda såre spillerens karakter overfladisk.

Spillerne kan vælge selv at beskrive hvordan Boss-fjenderne slår igen, eller overlade det til dig som Game Master.

(Se evt. eksempel-rubrikken "Hvordan foregår kamp mod en Boss?")

Spillernes Regler

Den enkelte spillers tur består af 4 faser, nummereret 0-3.

Spilleren vil altid have fase 0 og 1. For at komme videre til fase 2 og 3 skal spilleren klare et "**Combo check**". Spilleren ruller *1d6 + bonusser* og forsøger at opnå et bestemt tal: 5 for at komme videre til fase 2, 6 for at komme videre til fase 3. Hvis terningekastet fejler, går turen videre til næste spiller.

Faserne er beskrevet herunder:

0. Lock and Load.

Spilleren beskriver hvordan han eller hun forbereder sig på runden ved at genlade våben, skifte position, sætte i løb eller lignende.

1. Nedlæg én fjende.

Spilleren beskriver hvordan han eller hun nedlægger en enkelt fjende.

->Combo check: 5 eller mere.

2. Nedlæg to fjender.

Spilleren beskriver hvordan han eller hun nedlægger to fjender.

->Combo check: 6 eller mere. Hvis spilleren fejler tildeles et "Team Boost".

3. Overkill.

Spilleren beskriver hvordan han eller hun nedlægger alle fjender i den umiddelbare nærhed (gælder som 6 stk.) eller en enkelt Boss. Dette valg afhænger af om spilleren igennem turen har bekæmpet almindelige fjender eller en Boss.

EKSEMPEL

Hvordan foregår kamp mod en Boss?

Spilleren starter sin runde med fase 0, hvor han/hun beskriver at målet med runden er at dræbe en Boss.

I fase 1 beskriver spilleren et angreb. Spilleren beskriver hvordan Bossen undgår dette angreb på en passende måde ("åh nej, han havde skudsikker vest på!")

I fase 2 gentages samme metode, men sandsynligvis med et kraftigere angreb.

I Overkill fasen kan spilleren dræbe den valgte Boss på en passende episk måde.

→ Hvis spilleren på noget tidspunkt inden Overkill mister sin runde, beskriver Spilleren eller du (efter aftale) hvordan Bossen måske slår tilbage eller forsinker spilleren ("Han kaster mig ud over kanten på bygningen men jeg når lige at holde fast!")

Spillerens muligheder i turen

Frihed

Spilleren kan til enhver tid opfinde ting i scenen, de kan bruge som en del af deres stunts. Alt lige fra eksplosive tønder til engelske bombemaskiner fra 1944 kan blive hevet ind i scenen af spilleren, så længe spilleren ikke laver om på noget, der allerede er beskrevet. Hvis spilleren er i et lille kosteskab kan han eller hun eksempelvis ikke beskrive at rummet er kæmpestort efterfølgende.

Statister

Spilleren kan opfinde flere fjender i scenen og dræbe dem, hvis der ikke er flere almindelige fjender tilbage.

Overkill

Overkill er et specielt angreb, der kun kan aktiveres på spillerens fjerde fase i en runde. Efter et Overkill går turen videre til næste spiller.

Et Overkill har to muligheder: Første mulighed er at spilleren beskriver hvordan han eller hun nedlægger op til 6 fjender i den umiddelbare nærhed. Anden mulighed er at spilleren kan nedlægge én enkelt Boss.

Hvilken type Overkill spilleren kan bruge, er afgjort af om han/hun bekæmper alm. fjender eller en boss.

Team Boost

En spiller med et Team Boost kan hjælpe en anden spiller med et Combo check. Et Team Boost involverer at den hjælpende karakter nedlægger én fjende.

Det er *modtageren af Team Boost'et*, der beskriver hvad den hjælpende karakter gør.

(Se evt. eksempel-rubrikken for at få en mere detaljeret forklaring)

Brug af Karakterernes Kompetencer

Vigtigt: Spillet starter *uden* at spillerne har adgang til deres karakterers kompetencer.

Alle spillerkarakterer har 3 Kompetencer, som giver spillerne mulighed for at få en ekstra terning til deres næste Combo check.

Alle Kompetencer involverer et krav til noget, beskrivelsen skal indeholde: For eksempel har Akrobaten "Cirkus-akrobat" som Kompetence. Denne Kompetence kræver at Akrobaten beskriver et farligt, imponerende og/eller dumdristigt stunt som en del af sin beskrivelse af fasen.

Spilleren kan kun bruge en kompetence én gang hver runde. Når spilleren har brugt en kompetence bliver den utilgængelig. Hvis spilleren har brugt *alle* sine kompetencer bliver de *alle* tilgængelige igen.

Spilleren kan sagtens beskrive handlinger, der passer på sine kompetencer uden at bruge dem! Det vil bare ikke give en ekstra terning til spillerens Combo check.

EKSEMPEL

Hvordan foregår et Team Boost?

Spiller **A** prøver at komme til næste fase (fx fra fase "2" til "overkill").

A ruller sin terning (evt. flere, grundet andre regler). Resultatet er 5 – ikke nok til at fortsætte.

Spiller **B** har en Team Boost terning parat og vælger at støtte **A**!

A beskriver hvordan **B**'s karakter dræber en enkelt fjende og hjælper **A**'s karakter. Hvad "hjælper" betyder er op til den enkelte: Det kan være at den dræbte fjende forsøgte at snige sig op på **A**, det kan være at kaste ekstra ammunition, at skubbe flere fjender hen imod **A** så de er nemme mål, osv.

A ruller en ekstra terning og lægger den til sit resultat fra før – det samlede resultat er 7! Spiller **A** fortsætter til Overkill

Spillet Trin for Trin

Spilscenerne er beskrevet kronologisk her. Ideelt set vil det aldrig være i spillernes interesse at afvige fra plottets ret stramme opbygning. Der er kun én vej: Fremad og for fuld damp.

Introduktion

Før spillet går igang er det vigtigt at alle forstår meningen med spillet. Gennemgå følgende med spillerne:

- **Spillet handler om at være awesome.** Jo mere episk og over-the-top, jo bedre. Intet er for stort eller sindssygt, så gå amok og lad være med at tænke på om det er fysisk muligt!
- **Spillet er meget lineært.** Det fungerer bedst hvis spillerne hovedkuls følger den mest oplagte vej gennem plottet.
- **Spillerne overlever altid.** Uanset hvor meget knibe de er i, er der ikke mulighed for at dø, med undtagelse af allersidste kamp.

Herefter forklarer du de mest grundlæggende dele af Knaldebang-systemet. Brug et Kamp-Skema som folk kan kigge på, mens du fremlægger systemet. Husk at spillet starter uden brug af rollernes Kompetencer!

Når du synes folk har forstået den grundlæggende tanke i spillet lægger du karakter-illustrationerne frem. Hvis folk har spørgsmål til karaktererne så besvar dem i generelle termer. Undgå at afsløre hvilke specifikke stunts karaktererne lægger op til, men giv folk et indblik i hvilken *type* hver karakter er.

Når folk har valgt karakter lader du dem læse karakteroplæggene.

Herefter samles I og spillet starter.

Starten: Viceværtens Datter

Hvori vi kort lærer at viceværtens har en flink og venlig datter på 8.

Forklar at alle karaktererne bor i den samme boligblok på Nørrebro i København. I denne boligblok er folk somregel venlige og imødekommende og de har en flink vicevært af anden etnisk herkomst end Dansk, med en datter på 8.

Alle spillerne skal have en kort scene, hvor deres karakter har et problem og viceværtens datter hjælper dem. Forklar at målet med scenen er, at alle karaktererne holder af viceværtens datter. Jo mere sukkersødt jo bedre!

Del evt. spillerne op 2 og 2. I hver gruppe kan de to spillere skiftes til at spille viceværtens datter.

Del 1: Kidnapningen

Hvori viceværtens datter bliver kidnappet af gangstere.

Beskriv en fredelig dag i boligblokken, hvor der lige pludseligt lyder skyd ude fra gaden.

Når spillerne kommer derud ser de viceværten ligge på fortovet, skudt i benet, og en gruppe kriminelle i sorte biler med våben. Her starter første kamp!!

Kamp nr. 1

Situation: En gruppe bevæbnede kriminelle har skudt viceværten i benet.

Sted: På gaden, Nørrebro.

Antal fjender: 15, ca. halvdelen sidder i en række sorte biler.

Boss-fjender: 1 (en stor, skaldet invandrer-type, der kan slå hårdt)

Del 1b: Opringningen

Hvori vores helte finder ud af hvor de kan finde kidnapperne.

Viceværten fortæller panisk hvordan en enkelt bil nåede at køre afsted med hans datter. Når spillerne har udvekslet et par ord ringer Viceværtens mobiltelefon og en mørk stemme med accent forklarer at han vil forhandle Viceværtens Datters løsladelse.

Han fastsætter tiden kl. 1 om natten på Nørrebro Station.

Pause

Hold en kort pause. Introducér spillerne til brug af Kompetencer i kamp.

Del 2: Nørrebro med Ekstra Pepperoni

Hvori vores helte møder kidnapperne og viceværten forsvinder.

Forklar at Viceværten i løbet af dagen er forsvundet sporløst.

Spillerne tager til Nørrebro Station kl. 1 om natten. Et tog ankommer og 20 gangstere stiger af. Deres leder, en franskmand i blå jakkesæt, spørger efter Viceværten. Da han finder ud af at Viceværten ikke er til stede udbryder der kamp!

Kamp nr. 2

Situation: Kidnapperne opfatter spillerne som en trussel.

Sted: Perronen, Nørrebro Station.

Antal Fjender: 20, kommet med S-tog.

Boss-fjender: 2 (en franskmand i blå jakkesæt og hans bodyguard)

Del 2b: Özzeks Pizza

Hvori Obersten møder en gammel bekendt på en dyster grillbar og spillerne finder ud af at viceværten i virkeligheden ikke er den, han har udgivet sig for.

Obersten får næste dag post fra en gammel bekendt: **Sergent Petersen**¹. Han spørger om de kan mødes på "en lokal kro" kaldet Özzeks Pizza.

Beskriv Özzeks Pizza i samme stil som du ville beskrive en mørk kro i en fantasy-kampagne: Mørke hjørner, skumle typer og en røg, der hænger i luften. Smør tykt på! De lokale kender **Sergent Petersen** under navnet "Traver".

Sergent Petersen forklarer at han læste nyhederne og skylder Obersten en tjeneste. Han informerer spillerne om at Viceværten er gammelt medlem af den kriminelle gruppe, de jager. Han anbefaler at spillerne skygger en gruppe kriminelles biler, da de forlader stedet.

Pause

Holde evt. en kort pause.

¹ Sergent Petersen taler meget tydeligt og gammeldags Rigsdansk.

Del 3: Tøgers Hemmelighed

Hvori heltene sporer en gruppe Russiske lejesoldater og finder et hemmeligt trykkeri i Ishøj.

Spillerne skygger en gruppe kriminelle til en mystisk fabriks-bygning i Ishøj, der viser sig at være et hemmeligt trykkeri for **Politiken** (komplet med masser af trykkemaskiner). Der udbryder kamp, det øjeblik de ankommer.

Kamp nr. 3

Situation: Spillerne ankommer uanmeldt på adressen og bliver set, eller angriber først.

Sted: Politikens hemmelige trykkeri.

Antal Fjender: 20

Boss-fjender: 3 (Vladimir Putin² og hans 2 bodyguards)

Del 3b: Diskotek IN

Hvori Tøger Seidenfadens spor leder heltene til Europas bedste hacker og opdager et plot mod Hendes Majestæt Dronning Margrethe II af Danmark.

Efter kampen ankommer en rund mand med en gruppe elitesoldater for at undersøge stedet - det viser sig at være **Tøger Seidenfaden**³. Han afslører at hans død blot er en dækhistorie og at han nu er medlem af Illuminati.

I sin kapacitet af Illuminati-medlem kender Tøger Seidenfaden Europas bedste hacker.

Europas bedste hacker, **Markus Persson**⁴, holder til på Diskotek IN⁵. Han afslører at han kender til et plot mod Dronning Margrethe II af Danmark.

Markus afslører at spillerne hele tiden har jagtet et stort Russisk forbryder-imperium kaldet Volgnatz. De forsøger at få fat i Dronning Margrethe II's password til den hemmelige atommissil-silo under Amalienborg.

Pause

Hold evt. en kort pause.

² Tidligere Russisk præsident, berygtet og berømt med en fortid i specialstyrkerne og KGB.

³ Tidligere chefredaktør på Politiken. Død 27. januar 2011 af kræft.

⁴ Skaberen af Minecraft.

⁵ Diskotek IN er egentlig blevet nedlagt, men ikke i Gunfest.

Del 4: Københavns Opera

Hvori heltene konfronterer den endelige fjende, som viser sig at være vicevæerten, der ville skille sig af med de mere moderate i hans kriminelle gruppe. Plottet mod Dronning Margrethe II's liv afværges.

Forklar at hackeren Markus Perssons spor har ledt dem til Københavns Operahus næste aften, hvor Vicevæerten og hans kumpaner vil ligge i baghold for at fange Dronning Margrethe II senere på aftenen.

Kamp nr. 4

Situation: Spillerne konfronterer Vicevæerten før han kan fange Dronningen af Danmark.

Sted: Københavns Operahus, Hovedscenen.

Antal fjender: 25, gemt på forskellige balkoner.

Boss-fjender: 4 (2 cyborgs, en dresseret Russisk bjørn og Vicevæerten)

Del 4b: Det endelige offer

Spillerne finder Viceværtens Datter fanget under scenen. Hun er lykkelig for at se dem allesammen igen.

Hun fortæller at **Sergent Petersen** i virkeligheden står bag det hele og prøvede at udnytte situationen til både at udrydde Vicevæerten og spillerne!

Bedst som det ser ud til at det endelige spor er fundet, vågner Vicevæerten op igen med en granat i hånden! Han angriber den spiller, du som Game Master tror vil kunne lave den fedeste døds-scene - rul alternativt en terning i hemmelighed.

Spilleren af den udvalgte karakter får lov til at beskrive hvordan han eller hun ofrer sit liv og endeligt dræber Vicevæerten!

Ingen Pause!

Gå direkte til Epilogen.

Epilog: Kemikaliesiloen i Albertslund

Hvori heltene finder Oberstens gamle ven og lader ham bøde for hans snyderier!

Karaktererne har bundet Sergent Petersen og sat ham på en planke over en kemikaliesilo med grøn, boblende syre!

Spillet slutter, når spillerne dræber Sergent Petersen på en eller anden måde.

Spillerkarakterer & Deres Kompetencer

På de følgende sider kan du finde karakteroplæggene til de 4 spillerkarakterer.

Til sidst er der inkluderet 1 kamp-skema. Print ét til *hver spiller*.

Karakterernes Kompetencer

Lad spillerne spille Kamp nr. 1 uden kompetencer. Introducér dem i pausen mellem Del 1 og 2.

Akrobaten

1. **Cirkus-akrobat** - Beskriv et halsbrækkende stunt. Tip: Hun brækker som regel andres hals.
2. **Miljøbevidst** - Akrobaten kender sine omgivelser: Brug omgivelserne til at dræbe en fjende.
3. **Dyrenes Ven** - Nedlæg en fjende ved at bruge et (giftigt?) dyr som afledning eller direkte angreb.

Den Autonome

1. **Improviserede Våben** - Beskriv brug af improviserede våben.
2. **Grafitti** - Brug grafitti, grafittireferencer eller grafittiflasker aktivt i et angreb.
3. **Råbe Højt** - Den Autonome kan godt lide at råbe ad folk og hade på "systemet".

Dommeren

1. **Lov & Orden** - Jo mere man lyder som en dommer eller politibetjent, jo bedre.
2. **Iskold** - Dommeren har ikke medfølelse for folk, der er kriminelle - de skal helst bare afskaffes.
3. **Gadgets** - Med alt det udstyr, skal det jo bruges kreativt.

Obersten

1. **Militærmand** - Obersten ved satme hvordan man håndterer et våben og råber ordrer.
2. **Mavesur** - Ungdommen er blød, slap og bruger feje kneb, og de skal have det at vide.
3. **Kæderyger** - Jo bedre han kan tænde sin cigaret eller bruge den til noget, jo bedre bliver dagen.

A k r o b a t e n

Politirapport 88D 04/08/2006

Ansvarlig officer: Jens P. Argenholdt

Situation: 14 døde, 3 sårede.

Signalement af mistænkte: Kvinde i midten af 20'erne, latino-kaukasisk af udseende

Alle omkomne har forbindelse til den hårde kerne i Rocker-miljøet. Det er svært at skabe sig et overblik over sagens sammenhæng. Det lader til at mistænkte har forceret en 12 meter høj murstens-mur på få sekunder for at komme ind i bygningen. 8 personer omkommet af skud med haglgevær på få meters afstand. Resterende 6 omkom af div. kvæstelser af hals og hoved. 3 af disse døde af fald på flere meter fra altaner mv.

3 sårede, 2 af disse iført lyserødt tyl-skørt ved politiets ankomst, den tredje lukket inde på et toilet med en Cobra-slange. Sidstnævnte behandles på Statens Serum Institut, hans tilstand er fortsat kritisk.

Optagelser tyder på at skudkampen har taget omkring 30 sekunder, men bygningen er 250 meter lang - mistænkte må derfor have holdt en gennemsnitsfart på 30 km/t, da alle omkomne døde af skud på nært hold.

Baggrundstjek på eneste tilbageholdte viste en fortid som cirkus-akrobat og spring-gymnast på OL-plan. Mulige forbindelser til Britiske MI6. Ser ud til at have levet 6 år i den Burmesiske jungle under angivelsen "studietur". Mistænkte bar ved tilbageholdelsen en hjemmelavet slangeskins-jakke.

[05/08/2006]Overordnede Karsten Wolfe beordrer sagen lukket. Officer Jens P. Argenholdt forflyttet til Esbjerg Færdselspoliti.

/- sagen afsluttet.

Våben:

- 4 oversavede jagtgeværer, dobbelt-løbende.
- Diverse kasteknive.
- Assorterede giftige dyr.

Musik på MP3-afspiller:

- Anna David: Bow to the Bad Girls
- P!nk: So What
- S.O.A.P.: This is how we Party
- Jooks: Hun vil ha' en Rapper

Det gjorde Akrobaten under spiltesten:

(Til en genstridig fjende) "Vil du se et cirkusnummer?!"

Surfede langs med et gelænder ved at bruge en riffel fra en død fjende.

Skød en fjende med en harpun og løb derefter langs linen, der nu sad fast i mandens bryst.

Sparkede en fjendtlig granat tilbage midt i luften.

Den Autonome

Politirapport 24F 19/03/2009

Ansvarlig officer: Marianne Bruun

Situation: Fabrikshal jævnet med jorden, 7 omkomne.

Signalement af mistænkte: Mand, omkring 20 år gammel med dreadlocks.
Skandinavisk af udseende.

Kemisk analyse viste tegn på sofistikerede men hjemmelavede eksplosiver. Vidner beskriver at en Volvo L120E "gummiged" kørte igennem væggen på bygningen få sekunder før eksplosionen, eksplosionen havde 6 omkomne. En bygning tæt på er blevet overmalet med ordene "Fuck jer I fucking kapitalistsvin! Æd jeres egen lorte-LSD!"

Efterfølgende forsøgte mistænkte at sænke et containerskib i havnen tæt herved, ved at torpedere skroget med en turistbus af uidentificeret herkomst. På turistbussen var påmonteret 2 stk. "JATO" booster-raketter beregnet til militære fragtfly.

Liget af en person blev fundet blandt vragresterne af bussen - identifikation tyder på at liget tilhører en olie-milliardær, der er eftersøgt af Interpol for produktion af hårde stoffer.

Politiets register har informationer om en person, der passer signalementet af mistænkte. Vedkommende har levet under jorden de sidste 2 år. Efter eget udsagn blev han rekrutteret af CIA som 9-årig og trænet i en lejr i Ukraine som agent med formålet at kunne destabilisere nationer forud for direkte indgreb.

[22/05/2010] Grundet manglende udvikling lukkes sagen indtil flere spor af mistænkte fremkommer.

/- sagen afsluttet.

Våben:

- 2 små maskinpistoler.
- Ekstra pistoler.
- Flere ekstra pistoler.
- Improviserede våben, f.eks. molotov-cocktails.

Musik på MP3-afspiller:

- System of a Down: Chop Suey!
- Limp Bizkit: Break Stuff
- Red Warszawa: Techno Party
- Rage Against the Machine: Calm Like a Bomb

Det gjorde Den Autonome under spiltesten:

Dræbte 2 fjender ved at få dem til at inhalere indholdet fra 2 grafittidåser.

(Mens han dræbte en fjende med en kran)
"Mothafuckaaaaa!"

Overmalede en gruppe fjenders tilholdssted med ordene
"... og din mor!"

Sparkede en mand i skridtet så han i smerte væltede ud over et gelænder og 30 meter ned.

Dommeren

Politirapport 06B 11/06/2005

Ansvarlig officer: Arne Hasselbo

Situation: Fangeflugt, alle 12 involverede herefter omkommet i skudkamp.
Signalement af mistænkte: Mand i midt-30'erne af skandinavisk udseende med mørkt hår. Bar på gerningstidspunktet solbriller og en sort trenchcoat af læder.

Ligenes svært beskadigede tilstand og manglende kropsdele indikerer brug af et våben af høj kaliber. 3 omkomne manglede hovedet. De omkomne er alle hårde kriminelle med baggrund i lejemord, menneskehandel og kraftigt strafbare former for pornografi. Fælles for de omkomne er at de ikke blev dømt skyldige i hovedanklagen, men istedet blev fældet på perifære anklager som fx skattesnyd og ulovlig indsmugling af billige læskedrikke.

2 vidner hævder at størstedelen af de omkomne blev skudt af et tungt maskingevær monteret på en sort off-road bil. De overlevende efter skudsalven blev henrettet ved nakkeskud af mistænkte. Mistænkte skulle angiveligt have afsluttet gerningen med ordene "thi kendes for ret".

En person, der svarede til beskrivelsen blev lokaliseret. Bosiddende i Hellerup. Uddannet i jura ved København og Oxford Universitet og ansat som strafferets-dommer. Opsagde sin stilling efter 3 år og er nu fungerende direktør for firmaet "Black Dogs", der organiserer lejesoldater i Irak. Har i den forbindelse deltaget i flere øvelser med Jægerkorpsen.

[16/06/2005] Ansvarshavende officer Arne Hasselbo anklaget og dømt skyldig i ulovlig besiddelse af 40 militære raketstyr, opsat i villahaven. Sagen skrinlagt efter yderligere mistanke fra Højesteret om dokumentfalsk.

/- sagen afsluttet.

Våben:

- 1 revolver af høj kaliber, med lasersigte.
- Elektrisk taser.
- Ikke-militære granater, bl.a. røg og tåregas.
- Sort off-road bil med 'pop-up' tungt maskingevær og tonede ruder.

Musik på MP3-afspiller:

- Rammstein: Feuer Frei!
- Temaet fra Judge Dredd
- R. Wagner: Valkyriernes Ridt
- 3 Inches of Blood: Deadly Sinners

Det gjorde Dommeren under spiltesten:

"Ah, en pizza nr. 71, tak! Det er også min yndlingsparagraf i straffeloven!"

Knuste en fjendes kranie med bogen 'Dansk Strafferet'

Snød en fjende til at tro han var blind, da han gik med solbriller om natten.

(Et skud ramte hans skudsikre vest) "vold mod embedsmand i funktion er strafbart - med DØDEN!"

O b e r s t e n

Politirapport 14E 02/04/2007

Ansvarlig officer: Jørgen A. Harvadsen

Situation: Ukendt flådeskib kuldsejlet, over 50 omkomne.

Signalement af mistænkte: Ældre mand, omkring 60, muskuløs af bygning.

Et ukendt flådeskib, formentlig af Russisk herkomst, kuldsejlede grundet flere faktorer, bl.a. 3 store huller i højre side under vandspejlet. Redningsfartøjer og -veste saboteret på forhånd. Besætningen omkom derfor under det samtidige uvejr. Eneste to overlevende var angiveligt fanger på skibet, som de hævder var blevet kapret af organiserede russiske kriminelle.

De to vidner beskriver hvordan en ældre mand tilsyneladende tvang sig adgang til skibet og dirkede døren til deres celle op med en bajonet. Vidnerne hævder at denne mand efterfølgende nedlagde omkring en tredjedel af besætningen med en baglade-riffel og højste Dannebrog da han nåede broen på skibet. Vidnerne beskrev derudover at manden var kæderyger, på trods af at uvejret ville have umuliggjort rygning på skibets dæk.

Ifølge Søværnets Operative Kommando er eneste mulige mistænkte i sagen Frømandskorpsets gamle oberst. Politiets data sætter hans alder til 74, så det er tvivlsomt om det er et spor, der er værd at følge. Denne mistænkte skulle efter sigende have deltaget aktivt i både Frømandskorpsets og Jægerkorpsets operationer indtil han gik på pension i en alder af 70. Under anonyme interviews blev det hævdet at det i virkeligheden var ham, der skulle have fundet og fanget Saddam Hussein i Irak i 2003. Disse informationer kan ikke bekræftes.

[25/04/2007] Informationerne fra Søværnets Operative Kommando anses af politiafdelingen som et dårligt forsøg på en vittighed. Sagen bliver arkiveret indtil flere pålidelige spor findes.

/- sagen afsluttet.

Våben:

- 1 baglade-riffel med kolbe af dansk bøgetræ.
- 1 Colt .45 pistol, brugt under D-dag i 1944.
- Slidt, men skarpsleben bajonet / kniv.
- Gamle landminer.

Musik på MP3-afspiller:

- Kim Larsen: Jutlandia
- Danmarks Radios Pigeor: Kong Christian
Stod ved Højen Mast
- Shu-Bi-Dua: Hvalen Valborg
- B. Wilke & G. Winckler: Skibet Skal Sejle i Nat

Det gjorde Obersten under spiltesten:

Dræbte en fjende ved at nikke ham en usandsynligt hård skalle.

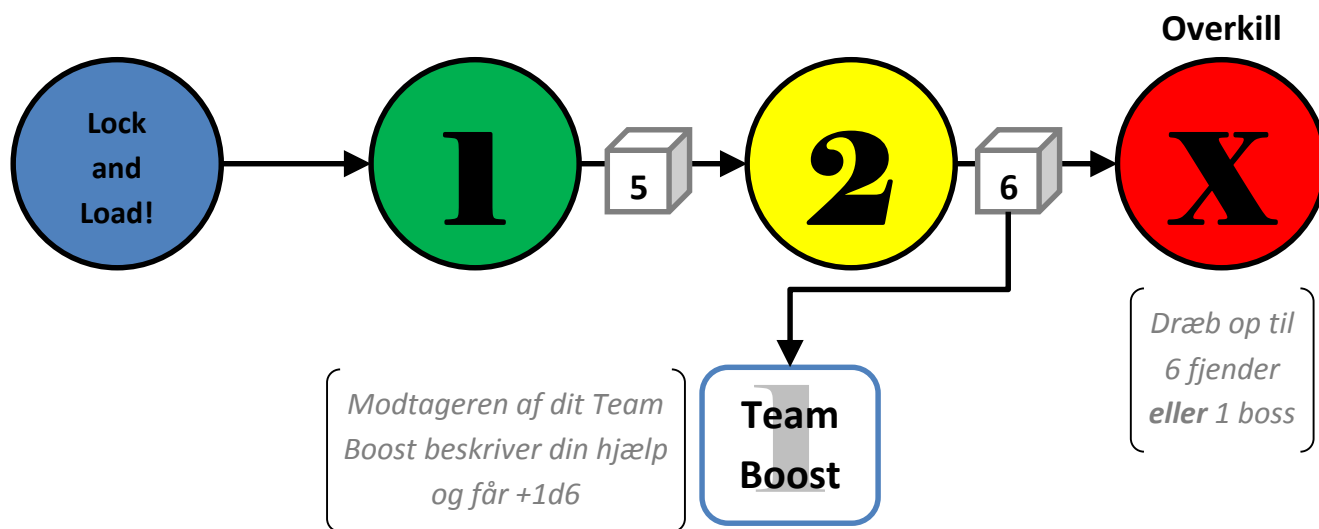
(En fjende smed en granat mod spillergruppen)

"Giv agt! Her sprænges!"

Tændte sin cigaret på et brugt patronhylster.

(Rev skægget af en fjende) "Du er ikke mand nok til at bære dette!"

K a m p - s k e m a



1. kompetence:

_____ +1d6

2. kompetence:

_____ +1d6

3. kompetence:

_____ +1d6