



LONDON СЯЦЛИГ 3

INHOLDSFORTEGNELSE:

87 AND CRY: VELKOMMEN	1
A NEW CAREER IN A NEW TOWN: EUROPA I 80ERNE.....	1
THE SUPERMEN: KARAKTERERNE.....	2
BRILLIANT ADVENTURE: SCENARIET.....	2
SCARY MONSTERS (AND SUPER CREEPS): SKURKENE.....	2
UNWASHED AND SOMEWHAT SLIGHTLY DAZED: BENSPÆNDET.....	3
THE PRETTY THINGS ARE GOING TO HELL - INTRIGE OG DRAMA.....	3
SCENARIET - SCENE ET: BLACKOUT.....	4
SCENE 2: WEEPING WALL.....	5
SCENE 3: TELLING LIES.....	6
SCENE 4: STATION TO STATION.....	7
SCENE 5: DANCING WITH THE BIG BOYS.....	8
SCENE 6: RED MONEY.....	9
SCENE 7: WHAT'S REALLY HAPPENING.....	9
SCENE 8: I'M AFRAID OF AMERICANS...10	
EFTERSPIEL: SONS OF THE SILENT AGE.....	11
THE HEART'S FILTHY LESSON – REGLER I LC3.....	12
KORT & BILLEDE.....	13
KARAKTERERNE.....	14-



*"I can remember standing by the wall
And the guns shot above our heads
And we kissed as though nothing could fall
And the shame was on the other side
Oh we can beat them forever and ever
Then we can be Heroes just for one day"*

David Bowie

87 AND CRY: VELKOMMEN!

Velkommen til **London Crawling III**, med undertitlen **Berlin Crawling**, da heltene i scenariet siger farvel til Londons trygge barm og bliver sendt til et Berlin set gennem Watchmen-briller og med David Bowie-vision.

Første og anden del af London Crawling blev spillet på Vintersol 2010 og 2011, men det er ikke nødvendigt at have deltaget i de andre scenarier i serien for at spille Berlin Crawling, hverken som spiller eller spilleleder.

Scenariet bruger Basic Roleplaying regler, som de er kendt fra blandt andet Call of Cthulhu, RuneQuest og Drager og Dæmoner, men regelkendskab er ikke en nødvendighed.

Stemningen i scenariet er dystert, klaustrofobisk og må gerne køre et noget opskruet tempo. Vestberlin er en by fanget i fjendeland. Spilpersonerne er på udebane og omgivet af det ukendte, fjender og landskaber og så foregår en del af scenariet i ubehageligt trykkende gange og tunneller, dybt under Tysklands betonstøbte hovedstad.

A NEW CAREER IN A NEW TOWN: EUROPA I 80'ERNE

Året er 1987 og scenen er sat i Berlin, den delte hovedstad i Tyskland, placeret dybt inde i fjendtligt kommunistisk territorium. Byen er som støbt i beton, og Berlinmuren skærer den igennem som et ar. Tænk Himlen over Berlin og Christiane F.

Vesttyskland har siden været styret af Reagan og Thatchers bongkammerat Helmut Kohl, og i Østtyskland holder Generalsekretær Erich Honecker landet i en jernnæve, støttet af Sovjetunionen.

En Jesus Bar Mitzvah
Produktion.

Skrevet af Kristian Bach
Petersen til Vintersol
2012.

Layout og korrektur af
Mette Vollbrecht Würtz
Petersen

Tak til Thais Munk
Laursen for
entusiasmen, Martin
Andersen for indspark
og Bowie for sange og
stemning.

Illustrationer "lånt" af
Storn A Cook (tegninger)
og Lutz Schramm (fotos)
– ingen krænkelse af
copyrights intended.



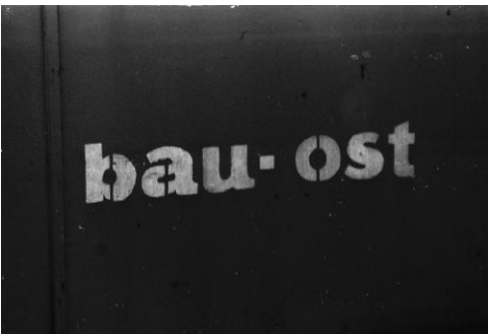
THE SUPERMEN – KARAKTERERNE

Heltegruppen består af **Captain Britain** (tidligere **Blue Shield**, gruppens uerfarne og idealistiske leder), **Highgate Lurker** (dyster kappeklædt helt), **Green Sleeves** (kynisk skarpskytte), **Spitfire** (hårdtslående soldat) og **Accelerator** (sprinter, speed freak og gruppens nyeste medlem).

BRILLIANT ADVENTURE: SCENARIET

Berlin anno 1987 er en rotterede af diplomater, agenter og spioner, men få af dem er så dybt inde i denne sump som Puzzle. Udsendt af det amerikanske udenrigsministerium har han gennem en årrække drevet spionage- og kontraspionage i USAs tjeneste i Europa. Som en blanding af spion, agent og superhelt, har han bedre end nogen anden været med til at holde Den Kolde Krig på køl uden nogen form for skruller og tanker for sit eget ve og vel.

Den slags tærer på en mand og som tiden gik og opgaverne blev mere og mere beskidte, begyndte manden bag navnet Puzzle at lege med tanken om at slippe væk, selvom hans underbevidsthed skreg, at han aldrig ville kunne lade sit nuværende liv bag sig. Det ville hans overordnede aldrig tillade, ikke med den viden, han havde.



Men pludselig dukkede der noget op. Under en skyggeopgave i Østberlin rendte Puzzle dybt under byen på den forseglede og glemte indgang til en krypt. Her, dybt inde og under den besatte halvdel, fandt Puzzle ikke bare gemt nazi-guld i enorme mængder men også en flok avancerede mekaniske kolosser, skabt i Anden Verdenskrigs sidste dage, som et voldsomt sidste våben imod de nærtforestående fjender, men aldrig aktiverede.

Desværre er skatten placeret i den russiske sektor af Berlin og langt langt fra Puzzles hjemmebane i den amerikanske sektor, og

Puzzle har ikke tænkt sig at smugle sit guld ud bid for bid i så små mængder, som han selv kan bære. Derfor tager han fat i den engelske diplomat Kevin Wigglesworth, som han kender gennem sit netværk. Briterne sidder nemlig på kontrollen af kloaksystemet nær de glemte nazistiske krypter og kan, helt hush hush, hjælpe Puzzle med at kanalisere sit guld i sikkerhed. Desværre viser den ellers noget uldne Wigglesworth sig at være mere loyal overfor den britiske krone end Puzzle havde forudset og i desperation, frygtende at blive afsløret, sender den amerikanske agent en af sine nazikolosser ind og dræber Wigglesworth, sekunder inden han afslører planen, guldet og krypten. Et snigmord midt i den Britiske ambassade, hvor morderen er kommet væltende igennem en kældervæg, er mere end de engelske agenter og diplomater kan tackle. Det er her vores helte kommer ind i billedet og scenariet.

SCARY MONSTERS (AND SUPER CREEPS): SKURKENE

Der er en række baddies i London Crawling 3, der fungerer på forskellige niveauer. Puzzle er den onde og beregnende bagmand. Til at udføre sine beskidte gerninger har han, udover en lind



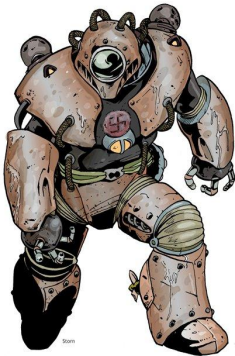


strøm af håndlangere og bøller i jakkesæt, de to CIA elitesoldater Alpha og Omega, der langt hen ad vejen lyster hans mindste vink, uden at vide hvad der ligger bag. Hvis de alligevel skulle få mistanke, har han også sine tre Nazi-kolosser, enorme robotter skabt af Det Tredje Riges mest sindssyge videnskabsmænd og podet med Førerens eget blod. Disse robotter er blevet omkodet, så de lyster den amerikanske agent og går gennem ild, vand og vægge, hvis de bliver beordret til det.



UNWASHED AND SOMEWHAT SLIGHTLY DAZED: BENSPÆNDET

London Crawling III har en gimmick. Cirka midtvejs i scenariet bliver to af karaktererne kidnappet og sat ud af spillet. Det sker for at få heltene involveret på mere personligt plan. Men i stedet for at splitte gruppen op eller sætte to spillere ud af scenariet, får de karakterers spillere, to nye karakterer. To russiske helte, der lige som englænderne, er i gang med at finde ud af, hvad fanden der foregår i tunnellerne under byen, som de er med til at holde besat. På papiret er det to fjendtlige grupper, men på dette tidspunkt i scenariet burde det stå klart, at der er en ydre fjende, der er større, og at de to grupper har brug for hinanden for at klare sig og skaffe de to engelske helte tilbage i live. De to russiske helte, Холодный фронт (Cold Front) og Красная звезда (Red Star) har karakterark og baggrundshistorie bag i scenariet.



Det er som udgangspunkt ikke vigtigt, hvilke to karakterer, der bliver kidnappet og (midlertidigt?) forsvinder ud af scenariet, men det kan være en god ide at lade enten Green Sleeves eller Highgate Lurker forsvinde, da deres forhold kan være med til at anspore og motivere yderligere, når de to forsvundne kolleger skal findes igen.

THE PRETTY THINGS ARE GOING TO HELL - INTRIGE OG DRAMA

Det er helt legalt, at spille London Crawling 3 som et straight-up, lige ud af landevejen helteactionscenarie. Der er dog også fin mulighed for, at spille scenariet som et mere følelsesladet og intrigefyldt scenarie. Alle heltene har nemlig noget på spil, som helte skal og bør, og det kan sagtens være med til at skabe og påvirke scenariet.

Gruppens leder er usikker og føler sig ikke klar til at påtage sig lederskabet. Highgate Lurker er følelsesmæssigt ustabil og er stadig forelsket i Green Sleeves, der samtidig overvejer at desertere. Hun har også vundet gruppens leder, Captain Britains hjerte, samtidig med at hun lider af nervøsitet og under ansvarets åg. Spitfire er kommet med i helte gruppen fra militæret, med det mål at overtage ledelsen af gruppen og gøre heltegruppen til en militær-, frem for politi-tilknyttet gruppe, og Accelerator har både misbrug og dødsdrift at slås med. Og det hele bliver selvfølgelig endnu mere besværligt, når man også smider et par "fjender" ind i ligningen.



Så brug det, hvis spillerne bruger det. Det her er kappeklædte hævnere i en mørk verden, så der er masser af plads til patos og højtravende replikker. Det er samtidig en glimrende måde at variere scenariet på, så det ikke ender med at være hæsblæsende action fra start til slut, hvilket kan være for meget.

Derudover hviler der en skygge over gruppen. Flere af medlemmerne har på fornemmelsen, at de ikke længere er i kridthuset derhjemme. Folkestemningen er imod dem, og der går rygter om, at militæret er i gang med at overtage heltene fra politiet og gøre heltene til våben frem for ordenshåndhævere. Så lad dem endelig føle sig uønskede hjemme og i fare på udebane – som lus fanget mellem to negle.



SCENARIET - SCENE ET: BLACKOUT

Det er mørkt, da spillerne forlader deres Osprey-22 helikopter/fly hybrid i Templehof lufthavn. Regn og slud slår ned over asfalten, og projektørlys skærer igennem aftenmørket. Tæt på flyet står en mindre mand med en mappe. Han er flankeret af to mænd i engelske militæruniformer holdende henholdsvis en paraply og et stormgevær.

Han præsenterer sig som Mr Smith og beder heltene følge med til en ventende militær limousine. Den transporterer heltene og Smith igennem Berlin, imens han ridser situationen op.

- Tidligt i morges (klokken 7.00) gik den Britiske Ambassade i Vestberlin i højeste beredskab, grundet et ”indbrud”, hvor sikkerhedszonen omkring ambassadens hovedbygning blev angrebet.
- Indbruddet viste sig dog, efter nogen forvirring, ikke at komme ude fra, men nedefra. En væg i kælderen var brudt igennem, og en snigmorder havde gjort sin entre, og imens vagter og soldater havde tjekket og bemandede de ydre forsvarsværker, havde han bevæget sig ind og myrdet en af de ansatte på ambassaden.
- Han fremdrager herefter en række billeder af den myrdede. Kevin Wigglesworth, 43 år gammel, seniordiplomat og ansat i Hendes Majestæts tjeneste gennem 21 år. En noget kedeligt udseende pamper ud fra før-billedet. Efter-billedet viser Wigglesworth degraderet til en kvast klump kød i noget, der godt kunne være et jakkesæt.



- Kevin Wigglesworth er blevet klemt/kvast ihjel med stor kraft. Der er ikke fundet et gerningsvåben, og ingen tør gætte på, hvad der kunne være brugt, udover en mejetærsker måske. Han blev fundet på sit kontor klokken 8.30.
- Ambassadens sikkerhedshold sendte efterfølgende et hold ned igennem hullet gerningsmanden ankom, og sikkert også forlod ambassaden, igennem. Det skete klokken 11.00.
- Klokken 11.15 mistede ambassaden radiokontakten med holdet. Man har ikke hørt fra dem siden.
- Klokken 12.00 sendte man yderligere 6 kampklædte elitesoldater ned i hullet. Radiokontakten med dem forsvandt 20 minutter senere.
- Klokken 13.00, i mangel af frivillige sikkerhedsfolk, der ville undersøge hullet yderligere, kontaktede man London og bad om forstærkning.



Lad spillerne stille spørgsmål og svar, som det passer. Smith ved meget lidt, og det må gerne virke uhyggeligt og ildevarslende. Bland gerne beskrivelser af Berlins grå beton ved nattetide ind mellem Mr Smiths briefing. På et tidspunkt hvor de holder stille, kan du nævne, at deres bil fra gaden bliver observeret af en mand i en cottoncoat, der virker til at skifte farve i regnen. Hans ansigt er gemt af skyggerne.

SCENE 2: WEEPING WALL

Efter cirka 20 minutters kørsel ankommer limousinen til den britiske ambassade. En enorm villa i to planer, omgivet af en stor have og en solid mur, suppleret med vagttårne, pigtråd og patruljer med vagthunde.

Mr Smith vil lede dem ind i et mødelokale, hvor han kort vil briefe dem. De er blevet tilkaldt for at finde ud af, hvad fanden der foregår. Det er tydeligvis mere, end "almindelige" mennesker kan klare, og Smith frygter, at det er russerne, der har optrappet konflikten i Berlin. Hvorfor ved han ikke, men gør det tydeligt, at han under sin kølige diplomatoverflade er nervøs. Lad spillerne snakke og piske en stemning op. Som udgangspunkt har de tre muligheder.

- Tjek gerningsstedet
- Tjek tunnelen
- Tjek Wigglesworths baggrund/lejlighed.

Gerningsstedet og Wigglesworth er de lige i nærheden af, så det er beskrevet nedenfor. Tunnellerne og lejligheden bliver





beskrevet i de to næste afsnit.

Gerningsstedet: Wigglesworths kontor ligger i ambassadens stueetage. Herinde ligger resterne af diplomaten, der ser ud, som om han har været igennem en grønthøster. En række spor kan graves frem:

- Ud fra sår og skrammer på liget, ser det ud, som om han er blevet maltrakteret med et redskab med tre ”fingre”
- Der er rester af olie på gulvtæppet. Man kan ligeledes finde oliespor på ruten fra hullet i kælderen til kontoret.
- Dørhåndtag og dørkarm er skrammet, som af metal(værktøj).
- Kontoret er ikke endevendt, og personalet har ikke fundet nogen effekter eller papirer manglende.
- Adspurgt, kan personalet på ambassaden finde ud af, at Wigglesworth kort før sin død havde rekvireret kort og planer over kloakkerne under Berlin, og de beskyttelsesrum, som England sidder på, i den tyske undergrund.

Lad generelt spilpersonerne undersøge og efterforske så meget, de vil. Hvis de selv kommer med teorier om, hvad der er foregået, er det fint, og de bør generelt få sporene leveret forholdsvis let.

SCENE 3: TELLING LIES

Wigglesworths lejlighed ligger på fjerde sal i et mondænt kvarter, godt afpatruljeret af britiske MPer. Når spilpersonerne når frem, bliver de mødt af en dør, der er slået ind. Fraulein Steckler, der bor i naboledigheden, kan fortælle, at der var larm for en times tid siden, og at hun har ringet efter politiet. Det fortæller hun dog først, når hun er blevet beroliget efter mødet med maskerede udlændinge.

Lejligheden er gennemrodet, særligt kontor og soveværelse. Det er Puzzles to elite goons, der har været forbi, i jagt på alt, der kunne forbinde Wigglesworth til Puzzle, naziguldet og amerikanerne. De har fundet noget, men misset det vigtigste.

Et sted, hvor spilpersonerne leder grundigt, finder de, godt gemt, en guldbar. Den vejer et halvt kilo og er prydet af et stort hagekors. Derudover er den markeret med 127/2000 - der er altså en del flere barrer derude.

Derudover er der i lejligheden også flere kort over den Berlinske undergrund, med markeringer af nedgange til kloakker og ikke mindst de store atomare bunkere, som englænderne kontrollerer. Flere af dem har, kan man se på kortene, direkte eller meget nær adgang til Tempelhof Lufthavn.

PUZZLE

Hitpoints: 16

Armor: 5

Attacks:

Colt 1911: 65%/1D10+2

Punch: 70%/1D3+1D4

Kick: 60% /1D6+1D4

Specials: *Puzzle Coat* – 20% for at succesfulde angreb misser, forstærket (Armor 5), Hide: 75%

Om: Afdanket agent/superhelt der har vundet i lotteriet. Ikke ond, bare hårdet og kynisk efter mange års tjeneste uden nævneværdig betaling eller anerkendelse.



Imens spilpersonerne leder og roder rundt, kan de spotte en skikkelse udenfor døren. Det er Puzzle, der kæphøjt har besluttet sig for at møde sine nye modstandere face-to-face. Han introducerer sig som en amerikansk "agent" med interesse i at holde kommunismen stangen og med interesse i at samarbejde med sine engelske "kolleger". Han vil forklare, at amerikanerne gennem "deres kanaler og kilder" har hørt, hvad der er fundet sted på

ambassaden (et senere tjek vil vise, at det ikke er tilfældet - de officielle amerikanske grupper i Berlin er uvidende om balladen) og at de, som gode allierede, gerne vil hjælpe. Derfor foreslår han, at de fremlægger, hvad de har fundet, så vil han fortælle, hvad han ved.

Hvis heltene går med på den, suger han alt til sig og forklarer selv, at hans undersøgelser har vist, at Wigglesworth samarbejdede med agenter fra Østblokken om udlevering af placeringer af, og koder til, de engelske atomvåben. Han vil påstå, at Wigglesworth har en bankkonto i Schweiz med en masse beskidte penge, og at han formodentlig har overdraget koderne allerede og efterfølgende er blevet dræbt af sine "venner" for at slette spor.

Hvis heltene ikke hopper på den eller er skeptiske, vil han acceptere og sige, at det er deres tab. Lige meget hvad, foreslår han, at de holder kontakten og tilbyder at hjælpe dem, da han jo er mere lokalkendt end dem.

Lige meget hvad, har Puzzle besluttet sig for at amputere, eller i hvert fald teste, sine modstandere. Derfor har han via skjult sender beordret Alfa og Omega, der befinder sig på et tag overfor, til at forsøge at tage en af heltene ud med et skud fra en kraftig riffel gennem et af lejlighedens vinduer.

Lad dog alle spilpersoner i rummet få en chance for at spotte den røde plet fra lasersigtet og kaste sig heroisk igennem rummet, inden du deler solid skade ud til en spilperson. Efterfølgende må spillerne gerne jage lidt efter de to snigmordere gennem Berlins gader, men dog ikke for længe. Hvis spillerne er heldige/smarte, må de gerne fange eller pacificere én af de to goons - der dog ikke er til at få til at tale, hverken engelsk eller russisk.

SCENE 4: STATION TO STATION

Før eller siden vælger spillerne nok at rykke under jorden for at finde ud af, hvad der foregår. Det kan enten ske fra hullet i ambassaden eller fra en af nedstigningspunkterne markeret på kortene i Wigglesworths lejlighed.

Følgende gør sig gældende for den Berlinske undergrund.

- Der er intet kort. Du må gerne lade som om, men sørg for at spillerne er bange for at fare vild og gør det. Det skal være umuligt at overskue, med gange der dukker op, som ikke er på kortet, oversvømmede passager, nedstyrtning. En regulær dungeon.



- Ryst posen. Sørg for at gøre tunnellerne varierede. Kloakker, gamle togstationer, beskyttelsesrum, nygravede flugttunneller, nye neonoplyste high tech gange.



- Pisk en stemning op. Rotter, bølger af kloakvand, smuglere, sammenstyrtninger, gaslommer, stank og affald er blot nogle af de ting, der kan spice eventyret i gangene op. Giv den hele armen.

Hvis de bevæger sig direkte ned fra ambassadehullet, kan du lade dem gå lidt rundt i fred. Måske finder de en hjelm flydende i kloakvandet, lidt blod på væggene, metalliske kradsemærker men ikke mere end det. Hvis de ikke vil op, kan du eventuelt flytte Puzzle ned i kloakken, hvor han forsøger samme trick som i Wigglesworths lejlighed - uden snigmordsforsøg selvfølgelig.

Lad dem efter noget roden rundt, finde en vej, der ser befærdet ud og som godt kunne lede fra ambassaden. Det er her, at der pludselig dukker ringe op i kloakvandet.

SCENE 5: DANCING WITH THE BIG BOYS

Frem fra en sidegang træder en stor, mørk skikkelse i rusten metal. På brystet står der et fremtrædende hagekors. Skikkelsen har blod på sine trefingrede klohænder og kommer frem imod heltene.

Så' der action. Det vigtigste er, at...

- Det bliver intenst. Det er mørkt, snævert, vådt, slimet.
- Det bliver overvældende. Efter kort tid bør det være tydeligt, at kolossen er en formidabel modstander. Våben der preller af, voldsomme slag, en maskine, der bare fortsætter gennem alt (se boksen for kolossens stats, styrker og strategi)
- Gruppen bliver splittet op eller i det mindste får lidt luft imellem sig. Når en eller to spilpersoner er isoleret fra de andre, slår Alfa og Omega til (og hvis en af dem er blevet ordnet, så den der er tilbage sammen med Puzzle)
- Det er fint, hvis spillerne vælger at flygte, så længe et par af dem bliver efterladt. De må dog også gerne, efter hård og brutal kamp, få kolossen ned med nakken. Det vil bare gøre det endnu mere overvældende, når de står over for to styks senere.

De to spillere, der overmandes, bliver angrebet med elektriske tasers, gas og/eller køller. Gå som sagt efter isolerede spilpersoner men også gerne

JUGGERNAUT (3 STK)

Hitpoints: 25

Armor: 7

Attacks:

Claws: 70%/2D6+2/2 agreb pr. Runde

Specials: -

Om: Store vilde kolosser. Voldsomme og aggressive og uden finesse. Gør dem så seje, at spillerne bliver lidt bange for dem, men stadig får et glimt af, at kunne tæve dem. Hvis det betyder fjern eller tilføj lidt hitpoints er det fint.



efter sårede eller svage karakterer. Hvis nogen karakterer bliver sendt i gulvet af kolossen, er de selvfølgelig lige til at skrabe op og tage med.

Når du har de to karakterer i nettet, inddrager du spillernes ark og giver dem to nye. De kan eventuelt gå udenfor/efter kaffe og læse dem.

SCENE 6: RED MONEY

Lige nu bør tre helte stå blødende i mørket i en tysk kloak eller endnu bedre, flygte panisk igennem selv samme. Sørg for at spille på deres noia, med lyde, skygger og skikkelser. Sørg for, at de er nervøse og gerne er rendt igennem så mange tunneller, at de ingen anelse har om, hvor de er.

Der er heromkring, at en stemme gjalder, gerne med russisk accent:

"Hvem der? Hænderne over hovedet!"

Og de tre helte render på Cold Front og Red Star.

Luften må gerne være elektrisk af spænding mellem de to grupper, der må sågar gerne blive løsnet et skud eller to, men de bør, efter forhandling, argumentering og overtalelse kunne finde fælles fodslag, da...

- Englænderne sikkert er sårede, og russerne har førstehjælp.
- Russerne har en ide om, hvor de forsvundne englændere er ført hen.
- Russerne har bedre våben, men er i undertal.
- Russerne er på ret bar bund med, hvad der foregår (selvom de bluffer).
- Begge grupper burde være enige om, at nazister, og måske også amerikanere, er værre.

Når luften er rensat og roen har lagt sig, kan russerne lede gruppen af sted. Til et sted dybt nede under den russiske sektor.

SCENE 7: WHAT'S REALLY HAPPENING



Lad de to grupperinger føle hinanden på tænderne og hviske lidt i hjørnerne, imens de bevæger sig dybere ned under Berlin. Smid godt med stemning på bålet, så det virkelig føles som en nedstigning til et grelt sted. Metalliske lyde, sære skygger, stinkende vand, mærkelig tegn på væggene.

Efter hvad der kan virke som en evighed, kommer de frem til et stort dæksel i væggen. Området er øde og ser ud, som om det har været forladt i mange år. Der er sirlige runer ridset på kanten af den runde åbning, der overraskende glider op, som var den smurt for nyligt.



Inde bag dækslet venter der en luftsluse og endnu et dæksel, der først kan åbnes, når det yderste dæksel er lukket. Se kort 1 bagerst i scenariet. Kontrasten til kloakken udenfor er enorm, når man kommer ind i kammeret bagved. Luften er knastør og støvet. Der lugter sterilt og gammelt. Og væggene er prydet med faner i rød/sort/hvid og store hagekors. Kammeret har en række døre, der fører ud til et større kompleks, med kontor, køkken, vagtrum, soveværelser og barakker. Inde bagerst i komplekset finder man selve kommandocentralen. Et stort rum, med kort over Europa, kort, mapper og så to døre. En armeret dør, der hænger åben på sine hængsler og en åben dør, der fører ind til et mørkt rum. Et hurtigt blik på rummet, afslører, at der har været aktivitet herinde for nyligt. Der ligger moderne forsynin|ger, deriblandt et par tomme Coca Cola dåser, og tingene står generelt mere rodet end de andre steder. Der ligger også et par naziguldbarrer på bordet. Der lugter af krudtrøg og olie i rummet.

Lad spillerne snuse rundt lidt.

I rummet bag den sprængte dør finder de et skatkammer med RIGTIG meget guld. Det er dog tydeligt, at en vis mængde allerede er forsvundet. Derudover står der en stor mørk boks bagerst i rummet. På boksen er der et gammeldags ur fæstnet. Den kan ikke umiddelbart identificeres eller brydes op.

I rummet bag den anden dør, er der en masse ”avanceret”, men også gammeldags, teknik. Pumper, målere, tanker – som en videnskabsmands laboratorium. Derudover er der tre apparater, der virker til at kunne holde, og oplade, nogle store maskiner. Hvis der ligges to-og-to sammen, vil de passe ret godt til den juggernaut spillerne løb sammen med tidligere. Det vil sige, at der er to mere derude, mindst... Inde i rummet er der også en dør. Den er lukket, men man kan høre, at der foregår noget bag den.

SCENE 8: I'M AFRAID OF AMERICANS

Bag døren, skulle spillerne vælge at tjekke det ud, befinder der sig en række ting, i det ret store og hangarlignende rum.

- En juggernaut (to, hvis du er ondskabsfuld, og spillerne klarede den første for nemt.)
- De to forsvundne karakterer. Lænket/bundet til et stort mekanisk aggregat, der godt kunne ligne en art meget gammeldags bombe.
- En nysprunget/-bordet tunnel i væggen.
- Puzzle, samt Alpha og Omega, hvis de stadig er around.

Skurkene er i gang med rigge bomben til, der skal slette deres spor, inden de flytter guldets ud gennem hullet i væggen, til et ventende fartøj. Puzzle har, desperat som han er, satset på at kunne bevæge sig hen til de engelske atombunkere og derfra ud til lufthavnen, hvorfra han håber, at kunne bestikke sig vej ud, eller fejlene det, slippe sine juggernauts løs og skabe så meget ravage, at han kan slippe uset væk med sin last.

Spillerne kan, medmindre de virkelig har larmeret, overraske skurkene, og måske af den vej opveje, at de styrkemæssigt er i undertal. Dette er den store slutkamp, så giv den fuld gas. Der er skurke, der skal overvindes,



venner, der skal reddes, bomber, der skal afmonteres, flygtende fjender, der skal fanges og skurke slutmonologer, der skal fyres af.

Puzzle vil forsøge at overtale spillerne til at lade ham slippe, med løfter om deling af guldet. Han vil undskylde sine gerninger med, at han da har fortjent en belønning efter så mange års tro tjeneste og så meget skidt, han har lavet i "de godes" navn. Samtidig vil han forsøge at spille englændere og russere ud imod hinanden.

Hvis det ikke lykkes ham, vil han beordre sine henchmen, både levende og mekaniske, i kamp og selv forsøge at stikke af.

Gør kampen episk, fyld interessante ting ind i hallen (tønder, der kan sprænge i luften, kasser man kan kravle op på, kæder fra loftet, man kan svinge sig i, udstyr man kan gemme sig bag), og så er der jo også lige den bombe, som de to forsvundne spillere står lænket til, der truende står og tæller ned fra 3 minutter i det øjeblik spillerne angriber (Puzzle har den på fjernbetjening).

Lad spillerne have en fair chance, så længe de stadig føler at der er noget på spil, hvad enten de pisker efter Puzzle, forsøger at redde de to lænkede helte eller at afmontere bomben, imens kampen eksploderer om ørerne på dem.

I sidste ende bør de være succesfulde på den ene eller den anden måde. Selve bunkerkomplekset bliver ikke nødvendigvis udsløttet af bomben, der mest skal bruges til at skille sig af med helte og fjerne en flugtrute.

Så lad spillerne være helte, men vær ikke for fin til at dræbe et par stykker af dem, hvis det passer ind i dramaet – der er trods alt to karakterer mere end der er spillere.



EFTERSPIL: SONS OF THE SILENT AGE

Når røgen har lagt sig, skurkene er nedkæmpet, og heltene har fået vejret, står de stadig med et par løse tråde. Hvem skal have guldet, russerne eller englænderne? Skal englænderne sladre om, at en amerikansk agent er gået amok eller skal russerne? Kan de bare trække sig væk fra hinanden, de er jo sådan set politiske dødsfjender?

Spil dette efterspil ud, så længe det er fedt. Hvis de kan finde en mindelig løsning, er det fint, men det må også gerne ende i ballade mellem folk, der var våbenfæller for få minutter siden.

Derefter kan de respektive helte forsøge at finde vej ud igen og derefter hjem til London.



THE HEART'S FILTHY LESSON – REGLER I LC3

I modsætning til de første to scenarier i London Crawling-serien, bruges der Basic Role Playing-regler. I de første to var det specifikt superhelteede Mutants and Masterminds-system, men personligt blev jeg aldrig specielt glad for reglerne eller fik styr nok på dem til at kunne bruge dem flydende.

Basic Role Playing er ikke skåret til superhelte, men til gengæld kendt fra en række spil, som Drager & dæmoner, Call of Cthulhu, Stormbringer og Elric. Ofte kaldes reglerne også D100, i det man ruller med en D100 for at teste sin skills og evner, og det gælder om at rulle under den procentsats, man har.

Fordi det er superhelte, har alle spillerne nogle ”superkræfter” på deres ark, ofte bundet i udstyr, der gør at de kan slå hårdere, hoppe længere eller klare ekstra tæv.

Hvis systemet ikke giver sig selv, og du ikke er bekendt med nogle af de nævnte Basic Role Playing spil, findes der en glimrende kort introduktion til systemer her: http://catalog.chaosium.com/fdm_file_detail.php?file_id=186&osCsid=e1d2b63ba270ca9fdcf33f0760ff47f3

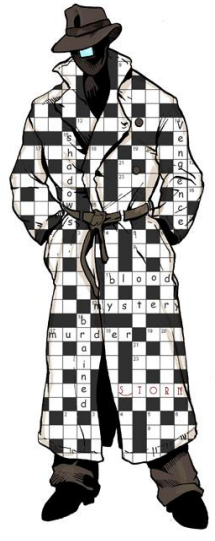
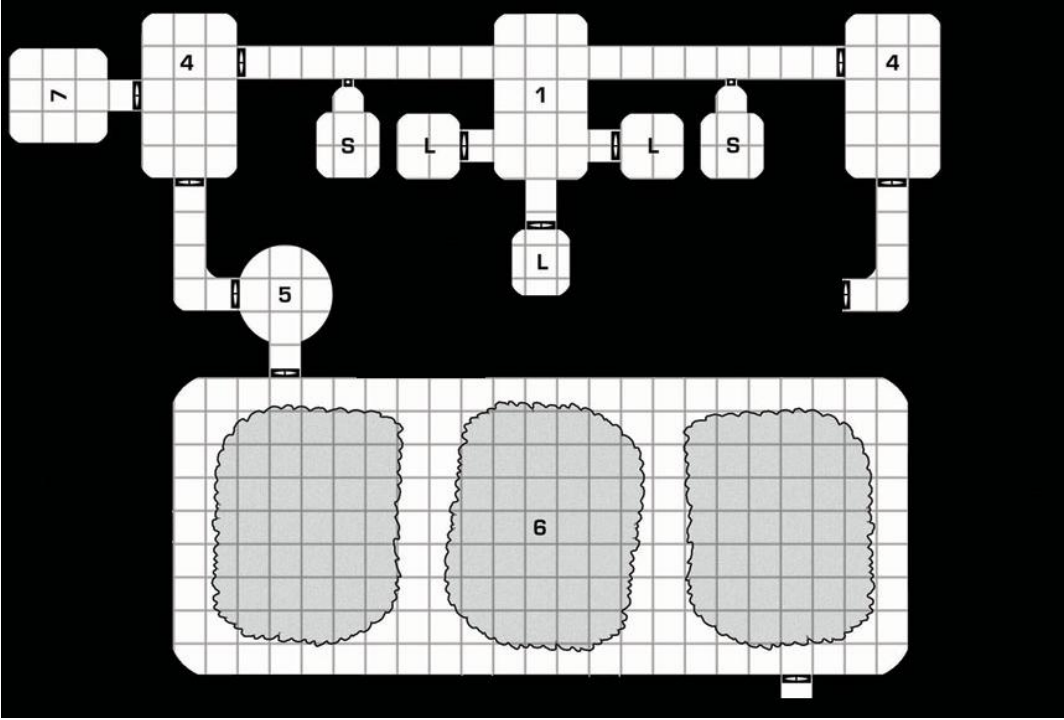
I kamp har alle heltene en række angreb, der er generelt er afmålt, så de kan sende en gennemsnitlig henchman i gulvet med 1-2 hug. Selv skulle de, med deres grad rustning og beskyttelse, kunne klare flere skud fra en ”almindelig” pistol uden at være ude af kampen.

Samtidig har de næsten alle sammen en art blokering/parering, så de i nærkamp ikke bare behøver at tage imod tævene. Det vil sige, at de generelt kan blokere de slag, spark, hug og sågar skud, der kommer i deres retning?





Kort



Billeder af skurkene til at vise spillerne

Captain Britain

I sidder spændt fast i fartøjets sæder, du og dine fire kolleger. Udenfor farer Europas mørke himmel forbi jer. Bag jer ligger England. I ruiner.

Ryan Morton startede sin karriere som helt for kun cirka et år siden. Dengang under navnet Blue Shield. Siden da er det gået stærkt. Under en terroraktion ofrede gruppens daværende leder sig for, at blandt andet Ryan kunne overleve og efterfølgende blev han selv udnævnt til leder og fik opgraderet sit helte navn, efter eget ønske, til Captain Britain.

Rundt om dig sidder dine folk. Din gruppe. To af dem er hærdede helte, deriblandt den fascinerende og vilde Green Sleeves. De andre to er nyankomne og begge svære at styre. Det der med lederskab er ikke helt så glørværdig en opgave som du havde forestillet dig. Ansvarer tynger, specielt når ens skuldre ikke føles helt brede nok.

Tyngden fra opgaven som leder har tæret på Captain Britain. Udadtil holder han fanen og flaget højt og fremstår som et godt eksempel. Som en rigtig helt. Men han har samtidig svært ved at sove og et begyndende mavesår, ikke mindst fordi helte ikke står i samme positive lys i England som da han startede sit maskerede liv. Folk på gaden råber efter jer i stedet for at klappe og de engelske tabloider er nådesløse i deres kritik. Captain Britain vil gerne vende stemningen og vise englænderne at han er en rigtig helt som de kan samles omkring. En værdig bærer af Union Jack. Men inderst inde er han i tvivl om han er virkelig er af den rette støbning.

I er nu på vej imod det kaotiske europæiske fastland og overvej, om Captain Britain vil briste eller bære. Om han bukker under eller mander sig op.

D e a n d r e :

Green Sleeves er en fascinerende og fyrig dame som du har et svagt punkt for. Også selvom hun er konstant stiller sig på bagbenene og nægter at adlyde de ordre du stikker ud. Du ved ikke helt, hvad du skal gøre for at vinde hendes respekt. Hun har tidligere været "involveret" med The Highgate Lurker en dystre skikkelse der har været i helte-gamet i mange år. Du har enorm respekt for ham, men føler ikke, at han giver sig helt så meget som han tidligere har gjort. Er det den slags udbændthed der venter dig? Accelerator er jeres tempospecialist og en kæk ung type. Han tager ikke altid helterollen lige seriøst, men han udfører sine opgaver til topkarakterer og uden at stille spørgsmål. Spitfire er gruppens nyeste medlem og en hård hund. Han har militærbaggrund og slår en seriøst proper næve. Faktisk er du ikke helt sikker på, at man kan få SÅ store muskler ad naturlig vej.

K a r a k t e r t r æ k :

Plus: Heroisk, ambitiøs, idealistisk

Minus: Mavesår, manglende selvtillid, opofrende



Captain Britain

"Eat Union Jack, Jack"

Concept: Engelsk superhelt **Occupation:** Politimand



CHARACTERISTICS

Real Name: Ryan Morton
Height: 1.85 meter
Weight: 79 kilo
Eyes: Brune
Hair: Mørkebrunt
Birthplace: Southampton, England
Group Affiliation: UK Government

Skills

Climb: 60%
 Dodge: 32%
 Drive: 60%
 Fast Talk: 40%
 Hide: 55%
 Jump: 65%
 Listen: 60%
 Spot: 50%
 Stealth: 70%
 Swim: 50%
 Specialties:

-
-
-

Str	Dex	Con	Int	Wis	App	Siz
16	13	17	17	13	14	16
						us

Dmg Bonus	Armor	Hitpoints
+1D6	4	17

Hero & combat stuff

Shield

- Du er udstyret med let, men superstærkt skjold. Det kan bruges til at afværge slag (70%) mod dig selv eller andre. Det kan også blokere skud (30%) eller bruges til at slå med. I nødstilfælde kan det også kastes (70%), men det vender ikke tilbage af sig selv!

Tech Mask

- Din maske lukker automatisk ned for høje lyde (eksplosioner o.lign.)

Body Suit

- Din dragt er forstærket og solidt pansret. Du kan trække 4 fra alt skade du får. Den er også flammeafvisende.

Reinforced Gloves

- Dine handsker er forstærket og skabt til at slå hårdt. Din skade for slag er højere end normalt.

Combat:

Slag 70% (1D4+1+Damage Bonus)

Spark 45% (1D6+DB)

Shield butt 65% (1D8+DB)

Green Sleeves

I sidder spændt fast i fartøjets sæder, du og dine fire kolleger. Udenfor farer Europas mørke himmel forbi jer. Bag jer ligger England. I ruiner.

Sioban Cowen har været en maskeret helt igennem mange år nu. Først som antiautoritær rebel og efterfølgende som statsgodkendt heltinde, med egen fanklub. Efterhånden er det som om hendes Nordirske blod brøler på at rive sig fri fra disse faste rammer. Specielt efter, at de britiske helte i højere og højere grad bliver brugt imod landets egen befolkning

Rundt om dig i fartøjet sidder dine kolleger, deriblandt William, The Highgate Lurker, som du kortvarigt dannede par med. Du holder stadig af ham, men hans konservative idealer og kærlighed til Storbritannien som nation blev for meget for dig.

Sioban vågner tit op om natten fra drømme om at stikke af. Forlade masken, der efterhånden fylder mere og mere, identiteten, jobbet. Men alligevel er der noget der holder hende tilbage. Måske er det adrenalin kicket man får som helt, respekten for hendes medhelte, selv dem hun ikke deler idealer med, eller måske er den grønne dragt bare ved at være stærkere end Sioban. For er der overhovedet noget tilbage inde bag ved masken. Sioban, eller er det Green Sleeves, får kuldegysninger ved tanken. Indtil videre følger hun strømmen og forsøger at gøre det rette, om ikke andet så for de jævne folk, der ikke skal lide under regeringens, og heltenes, kynisme.

I er nu på vej imod det kaotiske europæiske fastland og overvej, hvad der holder Green Sleeves fra at droppe livet som helt og om hendes trang til frihed er stærk nok.

De andre:

Green Sleeves og Highgate Lurkers havde en kort romance cirka et år tilbage og det skærer dig i hjertet at se, hvor tungt den heroiske mørkemand tog bruddet. Men det nyttede bare ikke noget, gjorde det? Spitfire er en pumpet bølge fra militæret og du har på fornemmelsen, at han ikke har helt rent mel i posen.

Accelerator er en charmerende og anarkistisk type og du kommer godt ud af det, med den noget speede helt. Jeres nye leder, Captain Britain, er grønskolling og mangler pondus til at lede, og måske endda til at være helt. Samtidig har han vist et ret godt øje til dig, selvom han prøver at skjule det. Du har svært ved at forestille dig din egen reaktion, skulle han forsøge på noget

Karaktertræk:

Plus: Cool, dedikeret, overblik

Minus: Tvivlende, sadistisk, rebelsk



"Bow outta it, scumbag"

Green Sleeves

Concept: Engelsk superhelt Occupation: Skarpskytte



Str	Dex	Con	Int	Wis	App	Siz
14	19	14	15	12	17	13
						Bon

Dmg Bonus	Armor	Hitpoints
+1D4	4	14

Hero & combat stuff

Bow

- Du er bevæbnet med en stærk og robust bue. Du medbringer 20 almindelige pile (1D8 skade), 5 armor piercing (1D6 ignorerer Armor) og 5

Tech Mask

- Din maske lukker automatisk ned for skarpt lys og du kan slå infrarødt syn til med en berøring.

Body Suit

- Din dragt er forstærket, uden at det påvirker din mobilitet. Du kan trække 4 fra alt skade du får.

Reinforced Bracers

- Dine håndledsskinner er forstærkede og kan bruges til at blokere slag i nærkamp (60%). Hvis modstanderen ruller max skade, brækker du dog armen.

Combat:

Slag 65% (1D3+Damage Bonus)
 Spark 60% (1D6+DB)
 Bow 75% (1D8+DB)

CHARACTERISTICS

Real Name: Sioban Cowen
Height: 1.77 meter
Weight: 69 kilo
Eyes: Blå
Hair: Mørkebrunt
Birthplace: Belfast, Nordirland
Group Affiliation: UK Government

Skills

Climb: 55%
 Dodge: 38%
 Drive: 40%
 Fast Talk: 40%
 Hide: 55%
 Jump: 65%
 Listen: 45%
 Spot: 50%
 Stealth: 65%
 Swim: 60%
 Specialties:

-
 -
 -

The Highgate Lurker

I sidder spændt fast i fartøjets sæder, du og dine fire kolleger. Udenfor farer Europas mørke himmel forbi jer. Bag jer ligger England. I ruiner.

William Hinton The Third har som superhelten The Highgate Lurker forsvaret England og idealer som Gud, Dronning og Fædreland gennem flere år end han kan huske. Men sin adelige baggrund og stærke retfærdighedssans, har han forsøgt at gøre en forskel men er efterhånden begyndt at stille spørgsmålstegn ved, om det overhovedet er muligt.

Foran dig sig Sioban, eller Green Sleeves, som hendes påtagede heltemaske er kendt. Du bilder dig ind, at du gennem maske og maskinstank, kan mærke duften fra hendes hår. Er det måske hende, du kæmper for, selvom hun efter jeres korte affære, skar alle bånd, og nu behandler dig med smertefuld kølighed.

Der er blevet slået skår i Williams idylliserede billede af sit hjemland. Han har været med til at redde hendes Majestæt Dronning Elisabeth, sat sit liv på spil for medlemmerne af Overhuset og set sine kolleger og venner betale den ultimative pris i kampen. Og for hvad? Ingen viser Englands sande helte nogen respekt. Pressen har vendt ser imod jer og indenfor MI5 går snakken om at nedlægge jer eller overdrage jer til militæret. Men du vil ikke være et våben. Du vil være et skjold. Et skjold der beskytter England. Dit England.

I er nu på vej imod det kaotiske europæiske fastland og overvej, hvad The Highgate Lurker kan gøre for at genvinde sin stolthed og derigennem sin tro på England.

De andre:

Green Sleeves og Highgate Lurkers havde en kort romance cirka et år tilbage, imens London lå i ruiner omkring dem efter terrorangreb. Efterfølgende gled de fra hinanden i en regn af modsatrettede idealer og skænderier på jobbet. Highgate Lurker ved, at bruddet gjorde ham mest ondt og det får ham til at føle sig svag. Svag i, og om, hjertet. Captain Britains er gruppens nyeste leder, en post der skylder støtte fra Highgate Lurker, der er imponeret over hans idealer, men frygter samtidig, at han ender skuffet som ham. Accelerator er billedet af det unge og moderne England, som Highgate Lurker ikke føler sig en del af. Han snakker og bevæger sig hurtigt. For hurtigt, synes Highgate Lurker. Spitfire er en typisk actionmand, af typen der altid ender med at gå ned i kuglereg. Highgate Lurker har set dem falde. Trist men sandt.

Karaktertræk:

Plus: Frygtløs, idealistisk, loyal

Minus: Desillusioneret, (håbløst) forelsket, sortseer



The Highgate Lurker

"For God, Queen and... ah, who cares anymore. Just drop dead"

Concept: Engelsk superhelt **Occupation:** Adelsmand/politimand



Str	Dex	Con	Int	Wis	App	Siz
16	16	13	17	13	13	15
						us

Dmg Bonus	Armor	Hitpoints
+1D6	6	14

Hero & combat stuff

Cape

- Du er udstyret med en multifunktions kappe. Den kan A) Bruges til at svæve op til 40 meter i luften med rette tilløb/afsæt. B) bruges til at blokere slag, og endda skud (65%). Et succesfuldt rul blokerer 6 skade. Kan også bruges til at beskytte andre. C) Bruges som camouflage i mørke/lav belysning (+20% til Hide)

Tech Mask

- Din maske lukker automatisk ned for skarpt lys og har indbygget røg- og gasfilter.

Body Suit

- Din dragt er forstærket og solidt pansret. Du kan trække 6 fra alt skade du får.

Reinforced Gloves

- Dine handsker er forstærket og skabt til at slå hårdt. Din skade for slag er højere end normalt.

Combat:

Slag 70% (1D4+1+Damage Bonus)

Spark 60% (1D6+DB)

Head Butt 50% (1D4+DB)

CHARACTERISTICS

Real Name: Sir William Huntinton III

Height: 1.88 meter

Weight: 84 kilo

Eyes: Grå

Hair: Sort

Birthplace: Yorkshire, England

Group Affiliation: UK Government

Skills

Climb: 60%

Dodge: 32%

Drive: 60%

Fast Talk: 40%

Hide: 55%

Jump: 65%

Listen: 60%

Spot: 50%

Stealth: 70%

Swim: 50%

Specialties:

-
-
-

A c c e l e r a t ø r

I sidder spændt fast i fartøjets sæder, du og dine fire kolleger. Udenfor farer Europas mørke himmel forbi jer. Bag jer ligger England. I ruiner.

Peter Smith var lige så almindelig en ung mand, som hans navn lagde op til. Gennemsnitlig ung engelsk mand, uden særlig fremtidsudsigter. Det hele ændrede sig, da den unge Smith under en bytur tog en heftig overdosis Ecstasy og gik i koma. Da han vågnede op af sin medicinerede søvn, var det som om, verden bevægede sig i slow motion.

Når du ser dig omkring i fartøjet ved du ikke helt hvad du skal mene. De andre ligner jo lidt nogle fastalavskrigere i deres gammeldags helte outfits. De er selvfølgelig cool og heroiske og alt det der, men de hører også en anden tid til. Du er overbevist om, at du er prototypen på den moderne engelske helt.

Egentlig kunne Peter Smith have gjort hvad han ville efterfølgende, men de mange uger i koma havde påvirket ham. Han vågnede med en lyst til at gøre noget. Gøre en forskel. Så da lægerne opdagede hans nye lynende reflekser, sendte de hans filer videre til MI-5. Polititjenesten fik fat på den unge mand, givet ham dragt, trænet hans fysik og skubbet ham i den rigtige retning. En retning han nu pisker ud af, i høj høj fart.

I er nu på vej imod det kaotiske europæiske fastland og overvej, om Accelerator kan holde tempoet eller brænder ud. Som helt og som menneske

D e a n d r e :

Green Sleeves og Highgate Lurkers er den gamle garde af helte. Du kan huske at du fulgte dem, da du var yngre. Læste om dem i avisen og så dem posere på tv. Det er ret cool at hænge ud med dem ny, selvom de virker noget støvede i deres stil og væremåde. Derudover virker det også som der er en del spændinger imellem dem Spitfire er rimelig ny i gamet, ligesom dig selv. Han er mega stærk men spiller dummere end han er. Måske er han inde over den overtagelse af heltegruppen som du har hørt hvisken om på gangene i MI5. Du er ikke sikker på, at du har lyst til at være soldat, ikke hvis det betyder at ende ligesom Spitfire. Jeres leder, Captain Britain, er en ung mand der dog virker endnu mere gammeldags end de to andre. Han virker som om han er fanget i fortiden og du synes egentlig at hans skjold, med flag og det hele, er lidt en joke. Samtidig er han dog en rimelig flink fyr, så du prøver at undgå at grine alt for meget af ham, derudover er han også god at gemme sig bagved. Igen det der skjold.

K a r a k t e r t r æ k :

Plus: Frygtløs, hurtig, flink

Minus: impulsiv, speedfreak, kujon



"OUTTA MY WAY!"

Accelerator

Concept: Engelsk superhelt Occupation: Atlet



Str	Dex	Con	Int	Wis	App	Siz
14	17	15	12	9	16	14
						us

Dmg Bonus	Armor	Hitpoints
+1D4	4	15

Hero & combat stuff

Speedsters.

- Du kan bevæge dig med dobbelt hastighed i op til 5 minutter af gangen. Det påvirker også din Dodge Skill, der er DEX x3, i stedet for x2. To gang i hver kamp, kan du lave to angreb i en kamprunde.

Tech Glasses

- Dine briller lukker automatisk ned for skarpt lys og du kan slå infrarødt syn til med en berøring.

Body Suit

- Din dragt er forstærket, uden at det påvirker din mobilitet. Du kan trække 4 fra alt skade du får.

Marbles

- Du har med dig tre kugler, du kan slynge mod modstandere med høj fart (65% - Skade 1D10+Damage Bonus)

Combat:

Slag 70% (1D3+Damage Bonus)

Spark 60% (1D6+DB)

Bullrush 65% (1D4+DB) - kun i Speedster fart

CHARACTERISTICS

Real Name: Peter Smith**Height:** 1.83 meter**Weight:** 82 kilo**Eyes:** Blå**Hair:** Brunt**Birthplace:** London, England**Group Affiliation:** UK Government

Skills

Climb: 65%

Dodge: 41%

Drive: 30%

Fast Talk: 55%

Hide: 50%

Jump: 75%

Listen: 45

Spot: 40%

Stealth: 65%

Swim: 60%

Specialties:

-

-

-

Spitfire

I sidder spændt fast i fartøjets sæder, du og dine fire kolleger. Udenfor farer Europas mørke himmel forbi jer. Bag jer ligger England. I ruiner.

Daniel Stephenson er soldat, helt igennem. Faktisk i en sådan grad, at han ville ønske, at England gik ind i nogle flere krige. Det er ligesom ikke nok at tæve nogle argentinerere nede ved Falklandsøerne, når nu krig og kamp er det man gerne vil. Ikke fordi det er det eneste, men fordi det er det sjoveste.

Omkring dig i flyet sidder dine "kolleger". De er alle sammen politifolk. Panserbasser. Bobbyer. Du klukker indvendigt, da du forestiller dig Accelerator og Highgate Lurker til hest, hjælpende turister rundt i London.

Da generalerne tilbød Daniel en mulighed for en særlig mission slog han til. Militæret havde observeret, hvordan MI5 og MI6 med held havde brugt maskerede helte i kampen mod kriminalitet rundt om i England. Nu ønskede generalerne, at opgradere helteprogrammet, så de blev mere end ordenshåndhævere. Våben, ligesom heltene i USA. Spitfire var en af de første og i takt med at politiheltene gik i hundene og folket mistede troen på helte, blev han tilbudt til MI5 som et supplement. Nedkørte tog de imod og nu er det Spitfires opgave, at være med. Infiltrere og smage på heltelivet, så han på et tidspunkt kan være frontkæmper af den hårdeste slags. Han har det dog lidt svært ved ude i fremtiden måske at skulle forråde de andre helte. De har trods alt gjort en stor forskel og har de rette idealer. De er bare ikke hårde nok.

I er nu på vej imod det kaotiske europæiske fastland og overvej, om Spitfire er en rigtig helt eller nærmere end spion med maske.

De andre:

Captain Britain er gruppens leder. En ung gut uden meget pondus. Indtil videre gør du hvad han beder dig om, men du ved, at du uden problemer kunne overtage hans kommando og gøre det markant bedre. Det ville dog kræve, at du kunne holde styr på Accelerator. Han er en tidligere narkomisbruger, hvor stofferne åbenbart har sendt ham i permanent overgear tempo. Han forvirrer dig fordi man aldrig ved, hvor man har ham, både bogstaveligt og billedligt talt. Green Sleeves er en nordisk rebel, der af en eller anden grund bliver tolereret. Du har mistet mange soldaterkammerater i konflikten i Nordirland og du ved at hendes type ikke er til at stole på. Det kan man til gengæld på The Highgate Lurker. En mørk skikkelse der har været helt siden begyndelsen. Man kan ikke andet end at have respekt for den slags loyalitet og overbevisning. Han ser dog noget slidt ud efterhånden. Karrieren som helt kan åbenbart være hård.

Karaktertræk:

Plus: Stærk, modig, motiveret

Minus: Dårlig samvittighed, lusket, mangler overblik



Spitfire

"I'll give you royal air
FORCE!"

Concept: Engelsk superhelt Occupation: Soldat

Str	Dex	Con	Int	Wis	App	Siz
19	13	22	12	11	14	17

Dmg Bonus	Armor	Hitpoints
+1D6	3	24

Hero & combat stuff

Amazing physique

- Du trænet til det yderste og derefter pumpet med alskens kemi. Du kan derfor udføre enorme styrkeopgave, blandt andet løfte i nærheden af 500 kilo og skubbe tre gange så meget. Du giver mere i skade og har ekstra Hitpoints.

Military gear

- Placeret i lommer på din dragt og i dit bælte har du militære småting. (Flash bangs, håndjern, smertestillere, første hjælp, etc.)

Body Suit

- Din dragt er forstærket. Du kan trække 3 fra alt skade du får.

Stun Punch

- På dine hænder er implanteret to ledere, der gør dig i stand til at give et kraftigt stød, når du slår. Du kan vælge at give dobbelt skade med næver, som til gengæld kun er overfladisk og ikke dræbende.

Combat:

Slag 70% (1D4+DB)

Spark 60% (1D8+DB)

Head butt 65% (1D6+DB)



STORM

CHARACTERISTICS

Real Name: Daniel Stephenson

Height: 1.97 meter

Weight: 101 kilo

Eyes: Brune

Hair: Grønne

Birthplace: Brighton, England

Group Affiliation: UK Government

Skills

Climb: 60%

Dodge: 26%

Drive: 55%

Fast Talk: 40%

Hide: 55%

Jump: 85%

Listen: 30%

Spot: 40%

Stealth: 40%

Swim: 50%

Specialties:

-
-
-

Cold Front

Du kommer vadende igennem Berlins kloakker. Et fjendeland midt i fjendeland. Du ved ikke om I er i den russiske, franske eller engelske sektor. Det er også lige meget. Det vigtigste er, at de underjordiske nazister bliver fanget og nedkæmpet...

Akim Nikoforov har ikke haft det nemt. I den lille sibiriske by hvor han voksede op, var der ikke plads til nogen der faldt udenfor og Akim falder udenfor de fleste normer. Meget udenfor. Lige fra barnsben har han nemlig kunne skabe kulde ved tankens kraft. Heksekræfter sagde folkene i landsbyen. Et interessant værktøj for Sovjetunionen mente agenterne fra GRU-8, der dukkede op i byen og tog Akim med til Moskva.



I har gennem de sidste uger vadet igennem mange kilometer kloak. Når først tingene bliver smidt i kloakken, er det svært at skelne kapitalistisk lort fra kommunistisk ditto.

I Moskva blev Akim trænet af forskere der hjalp ham med at forfine sine "kræfter". Fokusere dem, så han kunne bruge med stor kraft. Det forskerne dog aldrig fik held til, var at tøjle Akims vilde sibiriske temperament. Så da de ikke kunne, eller turde, lærer ham mere, blev han overladt til det russiske militær. De placerede ham afdelingen for særlige talenter, der bruger disse talenter, til at kæmpe Sovjetunionens sag i fjerne og farlige egne. Helte, er der nogen der kalder dem. Akim, eller Cold Front som hans "heltenavne" er, er ikke sikker. Indtil videre gør du hvad du bliver bedt om, men heller ikke mere, for du hade at blive kommanderet rundt. De sidste måneder har Akim været i Berlin sammen med Red Star, der er lidt af en træmand, for at undersøge rygter om, at der huserer nazister, eller noget i den stil, rundt under den gamle hovedstad. Det har betydet en masse vaden rundt under jorden. Til gengæld kan du næsten mærke duften af frihed fra den anden side af muren. Du har aldrig været så tæt på Vesten før og så langt fra Moskvas tøjler....

Lige nu har du og Red Star har et godt gæt på, hvor nazisterne holder til, men da I drejer om et hjørne bliver I mødt af....

Missiønen:

- Find eventuelle nazister

Karaktertræk:

Plus: Rebelsk, modig, næstekærlig

Minus: Ligeglad, gal, illoyal

Cold Front

"Cold? THIS is cold!"



Concept: Russisk Helt Occupation: Mutant

Str	Dex	Con	Int	Wis	App	Siz
16	12	18	11	11	12	16
						Bon
Dma Bonus		Armor		Hitpoints		
+1D6		4		17		

Hero & combat stuff

Frost

- Du har en medfødt evne indenfor kulde. Der er en række effekter. A) Du er uimodtagelig overfor kulde ned til -20 grader. B) Du kan pøde dine arme og ben med ekstrem kulde, så de giver 1D4 ekstra skade. C) Du kan kaste med isklumper, op til 20 meter. D) Du kan pøde dine arme, så de kan blokere nærkampsangreb (55%).

Military Gear

- I lommer og tasker har du basis militærustyr. Første hjælp, kikkert, 2 håndgranater (65%/4D6)

Body Suit

- Din dragt og frakke er forstærket, uden at det påvirker din mobilitet. Du kan trække 4 fra alt skade du får.

Combat:

Slag 65% (1D3+Damage Bonus)*

Spark 60% (1D6+DB)*

Iskast 70% (1D6+DB)

*+1D4 hvis du fryser ned. Det kan du gøre op 4 runder i hver kamp.

CHARACTERISTICS

Real Name: Akim Nikoforov

Height: 1.85 meter

Weight: 89 kilo

Eyes: Sorte

Hair: Sort

Birthplace: Pashternak, Sibirien

Group Affiliation: CCCP

Skills

Climb: 70%

Dodge: 32%

Drive: 40%

Fast Talk: 30%

Hide: 55%

Jump: 65%

Listen: 65%

Spot: 50%

Stealth: 65%

Swim: 60%

Specialties:

-
-
-

Red Star

Du kommer vadende igennem Berlins kloakker. Et fjendeland midt i fjendeland. Du ved ikke om I er i den russiske, franske eller engelske sektor. Det er også lige meget. Det vigtigste er, at de underjordiske nazister bliver fanget og nedkæmpet...

Stanislav Abalyshv har tjent *Sojuz Sovetskikh Sotsialistitjeskikh Respublik*, Unionen af Socialistiske Sovjetrepublikker, så længe han kan huske. Han er blandt den absolutte elite og har kæmpet for kommunismen på noget nær alle kontinenter. Ikke fordi han er specielt glødende tror på sagen men fordi han elsker sit land. Denne overbevisning skaffede ham til sidst tilnavnet Red Star og en plads blandt det fremskudte elitekorps af soldater, nogen ville måske ligefrem sige helte, der kæmper Ruslands sag med alle midler.

I har gennem de sidste uger vadet igennem mange kilometer kloak. Når først tingene bliver smidt i kloakken, er det svært at skelne kapitalistisk lort fra kommunistisk ditto.

Stanislav føler sig ikke som en helt og føler det lidt sært, at han skal rende sammen med folk, han grundlæggende anser for misfostre og cirkusvæsner. Som hans nuværende makker, Cold Front, der har kræfter der gør ham i stand til at fryse ting ned og sende stråler af is af sted. Det skræmmer dig men du kan godt se, at det kan være nyttigt. De seneste måneder har du og Cold Front arbejdet i Berlin, hvor I har undersøgt nogle gamle planer over undergrunden under Berlin. Rum og gange som nazisterne byggede under deres herredømme i Europa. Disse gamle filer afslørede uhyggelige forsøg og ikke mindst byggeplaner for en art mekanisk kriger, der skulle være indsat mod nazisternes fjender, havde Sovjetunionen ikke fået udryddet disse rotter i sidste øjeblik. Jeres opgave har været, at finde ud af, hvor disse krigere befinder sig og sørge for at de ikke falder i gale hænder.

Du og Cold Front har nu et godt gæt på, hvor nazibunkeren findes, men da I drejer om et hjørne bliver I mødt af...

Missiønen:

- Find den glemte nazibunker og skaf indholdet tilbage til Moskva
- Hvis dette ikke kan lade sig gøre, så eliminer indholdet, så det ikke falder i gale hænder
- Find ud af, hvem der ellers ved om bunkeren og hvad de ved.
- Sørg for, at der udbryder væbnet konflikt med de andre besættelsesstyrke i Berlin
- Benyt gerne allierede til at nå jeres mål, men sørg for at I får mest med hjem.

Karaktertræk:

Plus: Stærk, modig, motiveret

Minus: Nationalistisk, kold fisk, kynisk



Red Star

"For Mother Russia!"



Concept: Russisk Helt Occupation: Skarpskytte

Str	Dex	Con	Int	Wis	App	Siz
14	16	14	15	16	14	15
						Bon
Dma Bonus		Armor		Hitpoints		
+1D4		4		15		

Hero & combat stuff

Guns

- Du er solidt bevæbnet med Makarov pistol og en PPSH-41 maskinpistol.

Military Gear

- I lommer og tasker har du basis militærudstyr. Første hjælp, kikkert, 2 håndgranater (65%/4D6)

Body Suit

- Din dragt og frakke er forstærket, uden at det påvirker din mobilitet. Du kan trække 4 fra alt skade du får.

Combat:

Slag 65% (1D3+Damage Bonus)

Spark 60% (1D6+DB)

Makarov 75% (1D10/2 skud pr runde)

PPSh-41 55% (1D10+2/salve op til 5 skud. Minus 10% for hvert skud ud over det første)

CHARACTERISTICS

Real Name: Stanislav Abalyshv
Height: 1.77 meter
Weight: 80 kilo
Eyes: Sorte
Hair: Mørkebrunt
Birthplace: Leningrad, Rusland
Group Affiliation: CCCP

Skills

Climb: 55%
 Dodge: 32%
 Drive: 40%
 Fast Talk: 40%
 Hide: 55%
 Jump: 65%
 Listen: 45%
 Spot: 50%
 Stealth: 65%
 Swim: 60%
 Specialties:

-
-
-