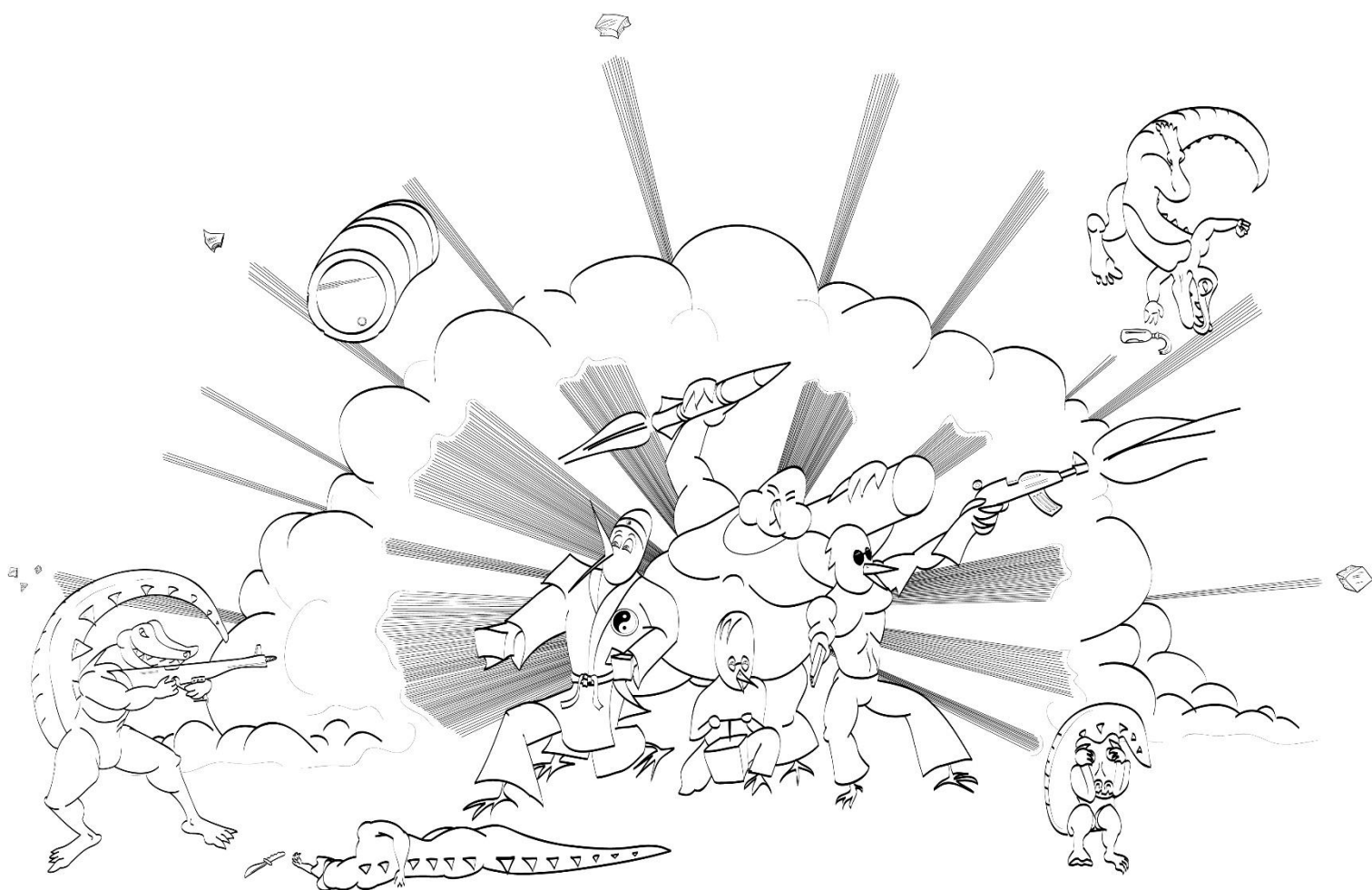


# DØDBRINGENDE VINGER



*Et scenarie af Kamilla og Peter Brichs*

# DØDBRINGENDE VINGER

*Et scenarie af Kamilla og Peter Brichs*

## INDHOLDSFORTEGNELSE

TAK TIL .....	2
VELKOMMEN.....	3
PLOT .....	3
SYNOPSIS.....	3
REGLER.....	4
KAMP .....	4
SPILLERNES ANGREB .....	5
SKURKENES ANGREB.....	5
AT GÅ I GULVET .....	5
CATCHPHRASES .....	6
ONE-LINERS.....	6
MONTAGER .....	7
PG-13 – IKKE R-RATED.....	7
KARAKTERER .....	7
SCENARIET .....	9
FØRSTE SCENE - BRIEFING .....	9
MONTAGETIDI!.....	9
ANDEN SCENE - KAMP I JUNGLEN .....	10
TREDJE SCENE - AL LIGATORS BUNKER .....	11
MONTAGETIDI!.....	13
FEMTE SCENE - ANGREBET GÅR I GANG .....	14
SJETTE SCENE - KAMPEN MOD CROC OG HANS HÅNDLANGERE.....	14
EPILOG 1:.....	16
EPILOG 2: .....	16
BILAG 1 – GENERAL AL LIGATORS LEJR .....	17
BILAG 2 – CROC O'DILES REBELLEJR .....	18
BILAG 3 – KARAKTERARK .....	19
BILAG 4 – HANDOUTS .....	22
BILAG 5 – SKYDESKIVE (A3).....	23

## **TAK TIL**

Spiltestere:

Ina Noire, Dina Pickel, Kasper Foskjær, Elias Helfer, Lasse Arnsdorff Pedersen

Soundtrack:

DJ Noire

Artwork:

Félix Perrier, Kamilla & Peter Brichs

En yderligere tak til:

Alle de andre Fastaval-forfattere for sparring og gode råd.

Kristian Bach Petersen for at være vores mentor under hele forløbet. Aldrig har der blevet givet et bedre råd end "Stjæl, stjæl, stjæl!".

Dina Pickel for forklaringen af akronymet S.T.O.R.K.

Bo Jørgensen, Troels Rohde, Oliver Nøglebæk og Jeppe Norsker for tålmodighed for vores mærkelige spørgsmål om skydeskiver, lasercutting, fablab og mange andre, mærkelige ting.

Camilla Roed Hollesen, Tias Jensen, Nis Haller Baggesen, Dina Pickel, Helle Perrier, Mikkel Guldager Rasmussen, Jeanette J. G. Pinderup og Ina Noire for korrekturlæsning.

## VELKOMMEN..

...til Dødbringende Vinger, et action-scenarie inspireret af 80'er film med skuespillere som Sylvester Stallone og Arnold Schwarzenegger.

Stilen er tempofyldt action med store armbevægelser, masser af eksplosioner og dårlige ordspil. Målet har været, at lave et scenarie, hvor folk kan få lov til at føle sig virkelig *seje*, mens alle rundt om bordet - inklusiv spilleder - har det sjovt, og har muligheden for at high-five hinanden.

Idéen til Dødbringende Vinger kom til os en eftermiddag i København, mens vi filosoferede over hele konceptet med, at storke leverer babyer til alle. Men hvem pokker leverer egentlig unger til storkenes naturlige fjender? Og hvem er storkenes naturlige fjender? Det endte rimeligt hurtigt med en joke om, at storkene naturligvis måtte have et SWAT-agtigt team med actionstorke, der kommer ned fra himlen med kæmpe *guns* og masser af attitude. Her, lidt over et år senere, sidder vi med det færdige Dødbringende Vinger, som du har foran dig.

## PLOT

Storke er kendt for at levere varen, når en mor og en far er blevet dybt forelskede, og vil have en lille baby. Når der skal afleveres unger til storkenes naturlige fjender, er det ikke hvem som helst, der kan træde til. Det er derfor vi har eliteenheden S.T.O.R.K. (Squad for Transfer, Oversight and Relocation of Kinfolk), som scenariet her handler om.

Arnold Storkenegger er en levende legende for alle medlemmer af S.T.O.R.K., men på sin sidste mission inden hans pension, gik det galt. Han skulle levere en elefantunge nær den grumsede Limpopo-flod, og nu har ingen har hørt fra ham i flere dage.

Limpopo-floden er hjemsted for den grumme general Al Ligator. Al er leder for en bananrepublik, midt i junglen. Al og hans mænd er hårdt bevæbnet - og har længe haft et horn i siden på S.T.O.R.K. Derfor antager ledelsen straks, at det er general Al Ligator, der har kidnappet Arnold Storkenegger.

Hvad S.T.O.R.K. dog ikke ved er, at området omkring Limpopo-floden er i konflikt: Croc O'Dile er leder af en rebelhær, der vil overtage magten fra General Al.

En ting er sikker: S.T.O.R.K. kan ikke acceptere at miste en agent. Derfor sender de et team af sted, for at redde Arnold Storkenegger - og forhåbentligt også redde elefantungen.

## SYNOPSIS

Scenariet starter i S.T.O.R.K.s hovedkvarter, hvor heltene kort bliver briefet om den kommende mission, inden de gør sig klar til at rejse til Limpopofloden, hvor de kaster sig ud i natten over junglen. Så snart de er kommet i sikkerhed på jorden, bliver de overrumplet af en vagtpatrulje, der er blevet tiltrukket af larmen fra helikopteren.

Nu begynder heltenes egentlige mission: Lokaliser General Al Ligators hovedkvarter, og skab adgang til lejren. Efter en kamp bliver heltene fanget af Al Ligators mænd. Her afsløres det, at det slet ikke er Al,

der har fanget Arnold Storkenegger: Det er i virkeligheden rebel-lederen, Croc O'Dile, der er den virkelige skurk.

Croc har fanget Arnold og den lille elefantunge med de store ører, for at få S.T.O.R.K. til at tage sig af Al, så Croc kan blive kalif i stedet for kaliffen. Men S.T.O.R.K. forhandler ikke med terrorister!

Derfor er det nu tid til et sidste slag med vingerne, så de endeligt kan få leveret elefantungen til sine ventende forældre, og Arnold sikkert hjem.

## REGLER

I dette afsnit vil vi gennemgå reglerne til Dødbringende Vinger. Vi har også lavet en hurtig gennemgang af reglerne som video. Den kan du finde på [http://youtu.be/\\_nt9dDRyt-8](http://youtu.be/_nt9dDRyt-8) – eller ved at bruge en smartphone til at læse QR-koden her til højre. Den fører dig nemlig også direkte til videon.

Videon er lavet som et supplement til regellæsningen, og altså ikke som en erstatning for regellæsningen.

Vi har også lavet nogle handouts med en ultra-kort gennemgang af reglerne. De er primært lavet til spillerne, som på dem nemt kan finde svar på de fleste regelspørgsmål. Du finder dem i Bilag 4.



## KAMP

Dødbringende Vinger er et scenarie med action i højsædet. Med i scenariet har vi lagt en skydeskive, som bruges, når der rulles terninger. Skydeskiven er i bilag 5.

***Mens du forklarer reglerne til spillerne, så lad dem rulle nogle terninger op på skydeskiven, så de får en føling med terningernes opførsel.***

Når det kommer til kamp (og det gør det – no worries!), foregår det ved brug af skydeskiven. Spillerne angriber altid først, og efter spillerne har taget deres tur, er det så deres modstanderes tur. Spillernes rækkefølge er ikke så vigtig, men nogle grupper har behov for at kende deres rækkefølge – i så tilfælde kan du bare lade dem gå med uret, startende lige efter dig.

Kamp foregår over et vist antal runder, som er forudbestemt (ofte er en kamp 3-4 runder). Efter det antal runder, skal du sådan set bare runde kampen af, ud fra hvordan situationen ser ud. Vores erfaring er, at heltene alligevel har styr på situationen her, så eventuelle tilbageværende fjender stikker af, bliver bagbundet og gemt for vagterne eller tilsvarende. Hvis kampen har udviklet sig til skurkenes fordel efter det forudbestemte antal runder, må du beskrive, hvordan spillerne stikker af (taktisk tilbagetog), eller tilsvarende.

## **SPILLERNES ANGREB**

Det første spilleren gør, når vedkommende skal angribe, er at vælge hvilket våben, spilleren vil bruge. Ud for våbnet står der, hvilke terninger, man skal bruge med det våben. Alle terninger rulles på samme tid.

Spillerne skal rulle deres terning, så den lander på skydeskiven. Før den rammer op på skiven, skal den dog først ramme bordet, og derefter rulle videre op på skiven. Hvis spillerne rammer forbi, får deres fjende lov til at angribe. Mere om det senere...

Hvis en terning rammer ind på to felter, rykkes den op til det felt, der giver mest skade.

Skaden uregnes ved at tage værdien fra det felt, terningen er landet på. Den værdi lægges sammen med den værdi, terningen har rullet. Det giver den totale skade, som angrebet gør.

Hvis man rammer på bullseye, er det et automatisk drab, uanset hvor meget liv modstanderen har tilbage.

*Hvis du eksempelvis har angrebet med Stork Norris' karate, har du rullet 3d4 (altså, tre firesidede terninger). Terningerne har rullet 1, 2 og 4 og er henholdsvis landet på feltet 3, 2 og 6. De tre angreb giver altså henholdsvis 4, 4 og 10 i skade, for en total af 18 skade på det rul. Du vælger som spilleleder, hvordan skaden fordeles – så hvis det går lidt for dårligt for spillerne, kan du samle al skaden på én modstander, som forhåbentlig går i gulvet på spektakulær vis.*

Flere af karakterernes angreb rulles ved flere terninger, og hvis de rammer med mere end én terning på et angreb, fordeler du skaden, som du har lyst til. På den måde, kan du hjælpe med at holde styr på sværhedsgraden – for to Guerilla-alligatorer med halvt liv giver stadig dobbelt så mange slag retur som én alligator med fuldt liv.

Vi spiller i et 80'er-films action-univers, så giv den endelig gas med beskrivelserne af, hvad spillerne gør (se afsnittet om tone længere nede) – og prøv at få dem med på legen. Det er meget sjovere for alle, når spillerne også får lov til at lege med. Spørg gerne ind til, hvordan Mr. S vil kaste sig over rebel-alligatoren, og få spillerne til at 'go nuts'.

Hvis en spiller rammer helt ved siden af beskriver du, hvordan han taber sit våben, kommer til at glide i noget olie, løber tør for ammunition eller noget lignende. Det giver spillerens nærmeste modstander en åbning for et ekstra angreb, som du tager med det samme.

## **SKURKENES ANGREB**

Når alle spillerne har angrebet, er det deres modstanderes tur. Dem, der stadig er i live, angriber på samme måde som spillerne. Se i den enkelte scene, hvilke våben hver enkelt fjende har til rådighed.

Hvis en skurk rammer helt ved siden af, får helten ikke lov til at foretage et modangreb, men det beskrives derimod som et "Close Call"

## **AT GÅ I GULVET**

Kampene i Dødbringende Vinger kan godt være rimeligt dødelige - både for spillerne og for dine NPCere. Fordelen ved at være en helt er, at selvom du går i gulvet i en scene, er du stadig klar i næste scene.

Det betyder, at al skade bliver helet, når en ny scene starter. Hvis en karakter er gået helt i gulvet, bliver denne genoplivet til næste scene, men har så 5 færre livspoint resten af spillet (som ikke heler igen på nogen måde).

***Hvis hele gruppen af spillere går i gulvet inden scene fire, fortsætter spillet fra scene fire. Hvis hele gruppen går i gulvet efterfølgende, skal du gå til Epilog 2 - den dårlige epilog.***

## **CATCHPHRASES**

Hver helt starter med en catchphrase, som er at finde på deres karakterark.

En Catchphrase virker på følgende måde: Inden spilleren skal foretage et angreb, kan de sige deres catchphrase, og bruge den effekt, der står på deres karakterark.

***Hver spiller kan kun bruge deres catchphrase én gang i spillet.***

## **ONE-LINERS**

I løbet af scenariet, kan heltene sige one-liners, for at få en bonus til deres næste angreb. One-liners er med til at fremkalde den rigtige 80'er stemning, hvor ethvert sejt drab giver helten mulighed for at komme med en smart kommentar.

En one-liner passer i situationen, og er altså ikke bare en kommentar. Den er ofte lettere spydig, og ofte en dårlig pun oven i købet. Hvis en skurk er blevet taget ud ved et spark i hovedet, er en god one-liner noget der refererer til hovedet, på en eller anden måde (hovedpine, brug hovedet, hovedet på sømmet - der er mange muligheder).

Hvis en anden spiller synes, at kommentaren er fed/sjov/genial, skal de high-five eller fist-bumpe - og spillederen giver så en ekstra D4 til næste angreb hos den spiller, der kom med den fede one-liner. Hvis kemien i gruppen ikke lige er til at kaste high-fives efter hinanden, er det dit job som spilleleder at hjælpe til her - det er altså helt legalt selv at deltage med at give high-fives, når der kommer en fed kommentar fra spillerne.

*Stork Norris har netop flået en ledning ud af væggen, og givet den nu døde alligator elektrochok. Han udbryder "Se, dét er det, jeg kalder at være i stødet!". Spillerne high-fiver, og griner til hinanden. Spillederen giver Stork Norris en ekstra D4 til sit næste angreb.*

Det giver også dig som spilleleder et ansvar for at være med til at gøre beskrivelserne af kampene ekstra krydrede, for det er svært for spillerne at komme med en smart kommentar, hvis dine beskrivelser ikke er mere krydrede end "14 i skade, siger du? Lad mig se engang - ja, det er nok til at du dræber alligatoren. Næste spiller."

Vi siger ikke, at vi kommer efter dig, hvis du kører den slags rollespil. Vi siger bare, at vi ved hvor du bor...

***En spiller kan maks. få én bonus-terning til et angreb.***

## **MONTAGER**

Undervejs i scenariet kommer der to montager. Meningen med montagerne er, at få spillerne pumpet op og få en relation til deres karakterer, uden nødvendigvis at bruge en masse tid på det. Montagerne er også med til at give et pusterum mellem de ellers actiontunge scener.

Når det er tid til en montage, vælger du en spiller (start evt. med spilleren, der sidder til venstre for dig, og arbejd dig rundt om bordet), som du beder fortælle en hurtig 2-3 liniers scene ud fra det oplæg, vi har beskrevet.

Den første montage er noget mere struktureret end den senere montage. I den første sætter du scenen for spillerne, og beder dem fylde detaljerne på. I anden montage giver du bare et oplæg, så sætter spillerne scenen.

Med til hver montage, er nogle stikord - det er ikke meningen, du starter ud med at give spillerne stikordene, de er mere tænkt som en hjælpende hånd til tøvende spillere.

## **PG-13 – IKKE R-RATED**

En ting, der er vigtig at huske, er at vi er i 80'ernes actionunivers. Hvis vi et øjeblik ser væk fra storkene, og i stedet kigger på det rent stilistiske billede, er der en enkelt ting, der betyder meget for tonen. Der er meget vold, ja – men det er ikke blodigt vold.

Altså - der er ikke blod og splat alle vegne. Når folk dør i 80'er-film, er det ikke noget med at deres kæber bliver revet af med et one-shot fra Stork Norris, eller at salven fra Storkvester Stallones maskingevær saver dig midt over.

Nej, i stedet bliver du sparket gennem en væg af Stork Norris' lange røde ben, eller står midt på en plads og ryster, mens Storkvester Stallone fylder dig med bly - og så falder du om, mens røgen vælter ud af munden på Storkvesters maskingevær.

Det kan måske virke som en fjollet ting at fremhæve, men vi har observeret at det betyder rigtig meget for stemningen og spillernes oplevelse, hvordan den episke action bliver beskrevet.

## **KARAKTERER**

Der er fire karakterer i scenariet. Der er ingen af dem, der er mere hovedperson end de andre tre. Som deres navne hentyder til, er de hver især baseret på en kendt skuespiller. Det har ikke den store betydning for den rolle de spiller i scenariet, men skal give en god ide om, hvor spilleren kan kigge hen for inspiration.

Rollernes navne er, i stil med de dårlige one-liners spillerne kan fyre af, storke-ordspil over kendte skuespilleres navne. Vi gør tykt grin med Sylvester Stallone, Chuck Norris, Mel Gibson og Mr. T.



Rollerne er

**Storkvester Stallone** - ekspert med skydevåben. Er ikke bange for at gå forrest og uddele læsterlige pryl.

**Stork Norris** - kampsportseksperter. Generelt er han en stille type, der lader sine vinger tale for ham.

**Mel Storkson** - sprængstofeksperten. Slesk og lidt ulækker - typen, der samlede på orme i storkeskolen, men som selv føler han er for god til den her gruppe. Navngiver sin dynamit efter ekskæresten.

**Mr. S** - ekspert i badass. Han er lige så bred over skuldrene, som han er høj, og med sin bazooka er han altid klar til at sprænge rammerne. Når det hele brænder rigtigt på, er han altid klar med sine knojern og en rap replik.

# SCENARIET

## FØRSTE SCENE - BRIEFING

Vi starter scenariet i et mødelokale i S.T.O.R.K.s hovedkvarter, en bygning kun kendt som Reden. Lysstofrørene brummer, mens de fire agenter sidder og afventer deres briefing. Ind af døren træder Sergent Stork, som er klar til at briefe dem på deres mission.

Forklar spillerne hvad der sker: Arnold Storkenegger er forsvundet - og endda på hans allersidste mission! Det vides ikke med sikkerhed, hvad der er sket, men da missionen var at levere en elefantunge i Limpopo, antager S.T.O.R.K. at den lede general Al Ligator har taget Arnold Storkenegger til fange.

Al Ligator har længe været vred på S.T.O.R.K., da hans kone endnu ikke har fået en alligatorunge. Det er vigtigt at holde radiotavshed, når de først er nået frem, da Al Ligator helst ikke skal vide de er på vej.

Lad spillerne stille eventuelle spørgsmål, men lad være med at nævne Croc O'Dile - spillerne skal altså stadig tro, at det er General Al Ligator, som er skurken her. Når spillerne har stillet deres spørgsmål (hvis de altså har nogle), fortæller Sergent Stork, at der er afgang om 30 minutter, så de har lige tid til at gøre sig klar.

## MONTAGETIDI!

Nu er det tid til første montage. Vælg en spiller af gangen (start evt. med spilleren, der sidder til venstre for dig, og arbejd dig rundt om bordet), og bed dem fortælle en hurtig 2-3 linjers scene, hvor de fortæller hvordan de gør sig klar til at tage på mission i den mørke jungle. Denne første montage er noget mere struktureret end den senere montage, da du sætter scenen for spillerne, og beder dem fylde detaljerne på.

- Hvad laver Stork Norris i dojen, for at gøre sig klar til missionen? *Stikord: sparringspartner, kasteknive, meditation*
- Hvilke navne skriver Mel Storkson på sine dynamitstænger, og hvor sidder han henne? *Stikord: "Susanne, Birgitte og Hanne", ekskæresten, kælderrum, tagterrasse*
- Hvordan plejer Storkvester Stallone sine våben, inden han går mod helikopteren? *Stikord: Olie, skille ad og samle, skydebane*
- Hvordan klæder Mr. S sig på, når han tager på mission? *Stikord: Knojern, guldkæder, camouflagemaling*

Afslut montagen med at fortælle, hvordan alle fire helte sidder i helikopteren, og ser ud over den mørke jungle. Den eneste lyd, de kan høre, er de rytmiske "donk-donk-donk" fra rotoren. Pludselig skratter det over helikopterens anlæg: "I er fremme nu, drenge. Få ham nu hjem i et stykke." En grøn lampe tænder, og helikopterdøren åbnes: Tid til at springe!

## ANDEN SCENE - KAMP I JUNGLEN

Når de fire agenter er sikkert på jorden igen, er det tid til at lede efter General Al Ligators hovedkvarter. Vælg en af agenterne, som pludseligt hører noget bevægelse et stykke væk. Det er en gruppe af fire alligatorer, bevæbnet til tænderne og tydeligt på udkig efter ubudne gæster.

Som alligatorerne kommer tættere på, kan agenterne høre hvordan den ene med raspende stemme, fortæller de andre om hvordan han for nyligt scorede en lækker leopard – ”Og det var ikke kun hendes kjole, der var prikket,” griner han ulækkert.

Uanset om agenterne forsøger at gemme sig, kaster sig over vagtpatruljen eller hvad de ellers får af gode idéer, ender det med kamp.

### Vagtpatrulje med 4 alligatorer

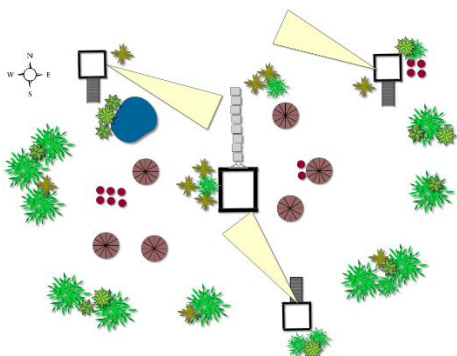
	Runder:	3
	Liv:	30 pr. alligator
Angreb:	Haledask:	1d6
	Machete:	2d4
	AK47:	2d6

*Note: Såfremt spillerne (mod forventning) taber denne kamp, og alle går i gulvet, spræng da scene tre over, og gå direkte til scene 4. Al Ligators folk har i så tilfælde simpelthen hevet alle heltene med ind til forhør.*

## TREDJE SCENE - AL LIGATORS BUNKER

Agenterne ankommer til general Al Ligators hovedkvarter: En lejr, gemt i junglen omkring Limpopo-floden. Lyset er slukket i de mange bambushytter, og alt ånder ro og fred i den mørke nat. Langs yderkanten af lejren står tre vagttårne, og lyskeglerne fra søgelysene bryder den mørke nat. Der er ingen andre lyde end cikadernes sang.

Midt i lejren er den bygning, der tydeligvis må være General Al Ligators hovedkvarter: Der hænger røde flag med tegnede alligatormunde på hver side af indgangen, bygningen har åbne metaldøre og er - som den eneste bygning i lejren - lavet af beton.



For printbar kopi af kortet, se bilag 1

Agenterne har nu tid til at diskutere, hvordan de vil kaste sig over situationen. De kan gå ind ad hoveddøren, de kan forsøge at finde en bagvej, eller noget helt andet.

Giv spillerne et par minutter til at planlægge hvordan de vil gribe sagerne an. Husk at holde fokus på tiden, så de ikke bruger unødigt tid på planlægning.

Når agenterne bevæger sig ind i lejren, og bliver opdaget (enten fordi de kaster sig frådende over fjenden, eller fordi en spejder fra et af vagttårnene får øje på dem), starter en alarm der bræger højt ud i junglen. Alligatorer i sparsom beklædning vælter søvndrukne ud af deres bambushytter, og råber op, når de får øje på agenterne. Et par af dem samler nogle oversavede shotguns op, og fyrer dem af mod agenterne. Nu skal de have klø!

### 8 Alligatorer fra Als lejr

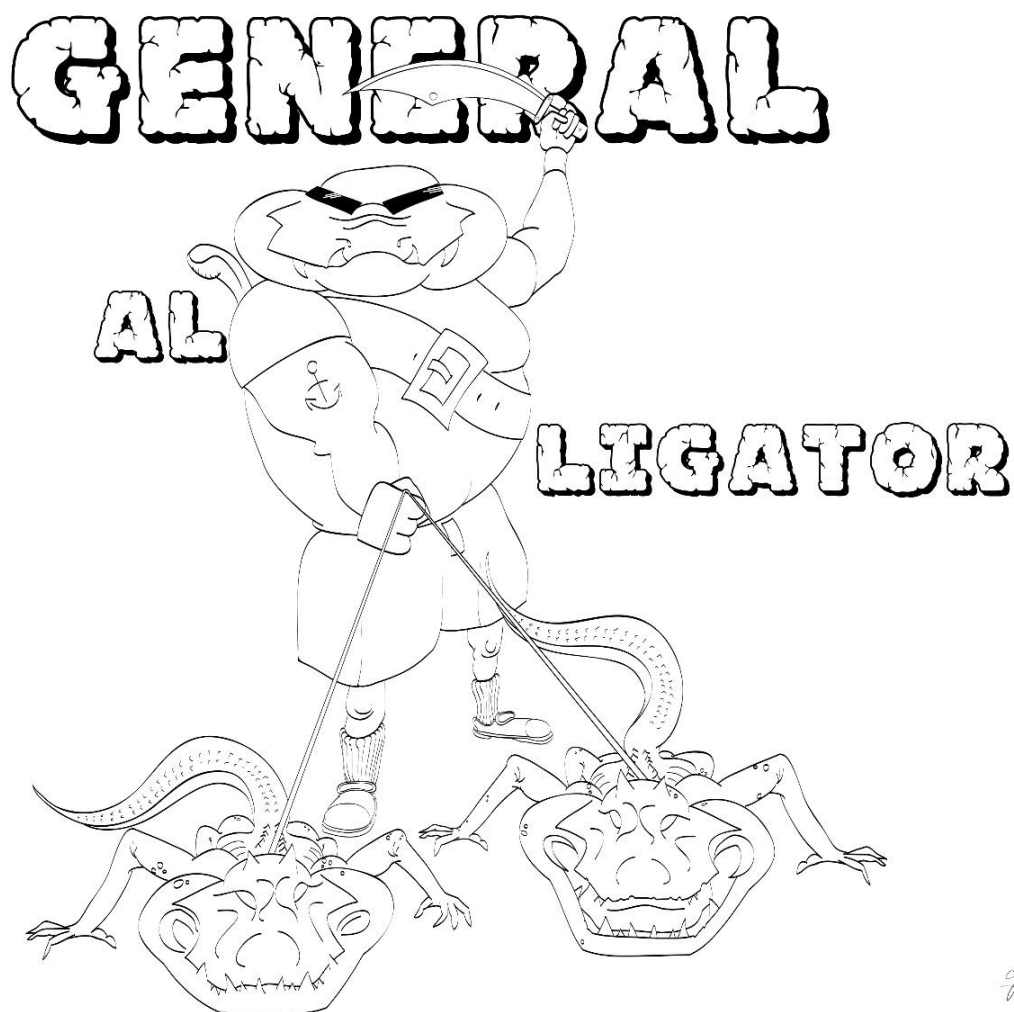
	Runder:	4
	Liv:	25 pr. alligator
Angreb:	Haledask:	1d6
	Farlige bid:	2d4
	Oversavede shotguns:	2d6

Efter kampen går de hen til Al Ligators hovedbygning, i midten af campen. Så snart de træder ind af døren, smækker den i bag dem - og inden de kan nå at se sig omkring bliver de omsluttet af en tyk grøn gas, som tvinger dem i knæ. Der er ingen måde at undslippe denne fælde...

## FJERDE SCENE - FORHØRSLOKALET

Da agenterne igen åbner deres øjne, er de spændt op på metalsenge, der er rejst op. Ved siden af sengene står en stor generator og brummer. Her er en svag lugt af brændte fjer, og på gulvet er indtørrede blodpletter.

Ind ad døren træder General Al Ligator, som hoverende fortæller agenterne, at de var ufatteligt nemme at fange, og at de gik lige i hans fælde. Han fik øje på dem, så snart deres helikopter nærmede sig udkanten af hans territorium.



Lad agenterne rase ud, inden Al Ligator smider bomben: Det er slet ikke Al Ligator, der har kidnappet Arnold. Det er i virkeligheden Croc O'Dile, den irske rebelleleder, der har stjålet babyen for at fremprovokere en tåbelig krig mellem Al Ligator & S.T.O.R.K.

Croc er en tidligere lejesoldat, som har forelsket sig i junglen her ved Limpopo-Floden, og han har længe forsøgt at få Al Ligator ned med nakken, så Croc kan blive leder uden yderligere modstand. Da Croc lærte, at Arnold Storkenegger havde en mission i området, satte han en fælde for ham. Eftersom Croc vidste, at Al Ligator og S.T.O.R.K. er gamle fjender, var han overbevist om, at agenterne fra S.T.O.R.K. ville udrette Al Ligator, så Croc kunne overtage magten.

General Al Ligator har ikke tænkt sig at sende nogle af sine egne mænd efter Croc O'Dile - slet ikke efter at agenterne fra S.T.O.R.K. har efterladt så mange af hans folk døde eller i hænderne på lejrens læge.

Efter at have fået agenterne til at love, at de ikke vil skade ham, slipper Al Ligator dem fri. Mens de får deres udstyr tilbage, fortæller generalen dem, at han er villig til at holde våbenhvile i 24 timer, mens agenterne løser deres problem med Croc O'Dile. Når de 24 timer er gået, vil Al Ligator lave agenterne til dundyner. Så se at komme af sted!

### **MONTAGETIDI!**

Nu er det tid til anden montage. Vælg en spiller af gangen (start evt. med spilleren, der sidder til højre for dig, og arbejd dig rundt om bordet), og bed dem fortælle en hurtig 2-3 linjers scene, som tager udgangspunkt i følgende spørgsmål:

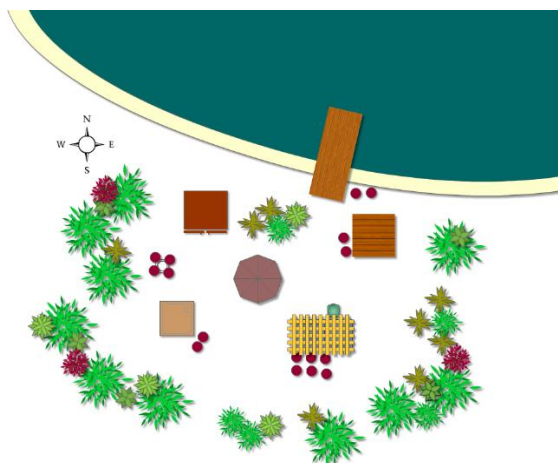
- Hvordan finder du ud af, hvor rebellejren er? *Stikord: radar, kort, miner, transportmuligheder*
- Hvordan træner du, eller gør dit udstyr klar? *Stikord: Dojo, våbenpleje,*
- Hvordan I transporterer jer gennem junglen? *Stikord: båd, til fods, snigende*
- **Giv spillerne kortet over lejren her** Hvad ser I nede i lejren, som solen står op og krokodillerne starter deres morgenrutine? *Stikord: Vagtskifte, morgenmad, gab, solopgang*

## FEMTE SCENE - ANGREBET GÅR I GANG.

Vi nærmer os klimaks - det er altså tid til hæsblæsende action med tøndesprængeri i luften, rebeller der flyver gennem tynde vægge og røg alle vegne. Generelt sker her en masse *bad stuff*, mens agenterne sparker krokodille-bagdel.

Croc O'Diles faldefærdige lejr ligger ud til Limpopo-floden, og er noget mindre end General Al Ligators lejr. Her står 5 små hytter lavet af forskellige materialer; det ligner mest af alt, at her er brugt drivtømmer, bulede metalplader og andet affald.

Tag nu udgangspunkt i spillernes egne beskrivelser fra den sidste montagescene og byg videre derfra.



*For printbar kopi af kortet, se bilag 2*

I lejren finder vi...

### 7 tungt bevæbnede krokodiller

Runder:	4
Liv:	30 pr. krokodille
Angreb: Knivskarpe tænder:	1d8
Knytæver og feje tricks:	3d4
MP5 maskingevær:	2d6

*I tilfælde af at kampen bliver alt for nem, så kan du lave en "anden bølge" af 5 rebeller, der kommer fra floden i en patruljebåd.*

## SJETTE SCENE - KAMPEN MOD CROC OG HANS HÅNDLANGERE

Efter kampen mod rebellerne, er der ikke meget lejr tilbage. Røgen vælter ud af de sønderskudte bygninger - men hverken Croc O'Dile, Arnold eller den lille elefantunge er at se nogle steder.

Stilheden efter kampen brydes pludselig af en lyd. Det er den svage lyd af en elefant, der trutter. Det lyder som om det kommer...fra under jorden? Agenterne får hurtigt øje på nogle rør, der stikker op af jorden, og finder ud af, at det er her lyden kommer fra. Ganske nær disse luftrør, finder de en lem med et lille vindue. Der er ikke andet end en stige ned i mørket at se...

For bunden af stigen er der en fugtig og klam gang, der fører længere ned i dybet. Flere steder har væggen slået revner, og malingen er skaldet af i store flager. Lugten af skimmel og mug hænger tungt i luften.

Med jævne mellemrum kan agenterne høre forpinte lyde fra en trist elefantunge, der trutter efter hjælp. Agenterne kommer til et knæk i gangen, og så snart de har rundet hjørnet ser de en stor, åben meltaldør, der ligner den er sparket ind. På den anden side af døren ser agenterne Arnold Storkenegger og elefantungen sidde i hvert deres bur. Midt i rummet, står en krokodille med en hjelm og en ondt udseende pistol.

“Mit navn er Croc O’Dile. Forbered jer på at dø.” Og med de ord, går kampen i gang.

### Croc O’Dile

Runder:	Til en af siderne er gået i gulvet
Liv:	60 (han går ikke ned i første runde)
Angreb: Butterflykniv:	1d6
Håndgranat:	3d4
Ondt udseende pistol:	2d6

I slutningen af første runde bruger Croc O’Dile sin catchphrase: “Sig hallo til mine små venner!” og hidkaldt sine 2 lejesvende, som kommer ind ad en dør i siden af rummet.

***Croc O’Dile er spillets hovedboss, og har derfor hjelm på. Hjelmene gør, at hvis agenterne rammer bullseye dør han ikke første gang det sker – hans hjelm falder af.***

### Leo O’Malley

	<i>En stor løve iført camouflagetøj, solbriller - og en kæmpe gylden manke</i>
Liv:	45
Angreb: Kløer:	1d8
M4A1 (maskingevær):	2d6

### Hippo O’Tamus

	<i>Tyk flodhest med hawaiiiskjorte, kæmpe guldkæder og en knækket fortand</i>
Liv:	40
Angreb: Spark	1d6
Guldbelagt AK47:	2d6+1D4

Når kampen er færdig, og Arnold og elefantungen eventuelt er reddet, gå da til den passende epilog, som du læser op med al din panache.



## **EPILOG 1:**

*Dette er den 'gode' epilog. Såfremt mindst én helt overlever helt til slut, er dette epilogen, du fører dem igennem.*

Helikopteren nærmer sig rebellernes lejr. Lufttrykket fra rotoren får røgen fra den totalt smadrede lejr til at blive spredt for alle vinde, og som den lander, træder agenterne fra S.T.O.R.K. frem fra deres skjul. Arnold Storkenegger går bagerst. Træt, udhungret og haltende bærer han på elefantungen.

Døren til den kulsorte mandskabshelikopter går op, og ud træder en ung, muskuløs stork. I kan alle genkende ham som den nye stjerneagent, Jason Storkham. Han hjælper agenterne fra S.T.O.R.K. ind i helikopteren, klapper Arnold Storkenegger på skulderen, og tager elefantungen. "Bare rolig, du gamle. Nyd din pension. Jeg overtager herfra..."

Som helikopteren letter, træder Jason Storkham et par lange skridt, bryder ud i løb, og letter elegant med elefantungen i et stykke hvidt klæde, han har i sit lange næb. Arnold kigger ud af ruden, og siger: "Fremtiden er i trygge hænder."

**THE END**

## **EPILOG 2:**

*Dette er den 'dårlige' epilog. Hvis alle heltene er blevet besejret i kamp efter scene fire, er dette epilogen, du fører dem igennem. Hvis de går ned før scene fire, starter I fra scene fire.*

Overmagten var mere, end hvad agenterne fra S.T.O.R.K. kunne klare. Som den sidste agent vælter omkuld under vægten af sine sår, hører han en velkendt stemme. Det sidste, han ser, inden øjnene klapper endeligt i, er Arnold Storkenegger, som springer ind i kampen, med et maskingevær i hver hånd, og elefantungen slynget over ryggen.

Da røgen har lagt sig, er Arnold Storkenegger den eneste stork, som stadig står. Han går over til agenterne...

Først Storkvester Stallone.  
Ingen livstegn.

Derefter Mel Storkson.  
Ingen livstegn.

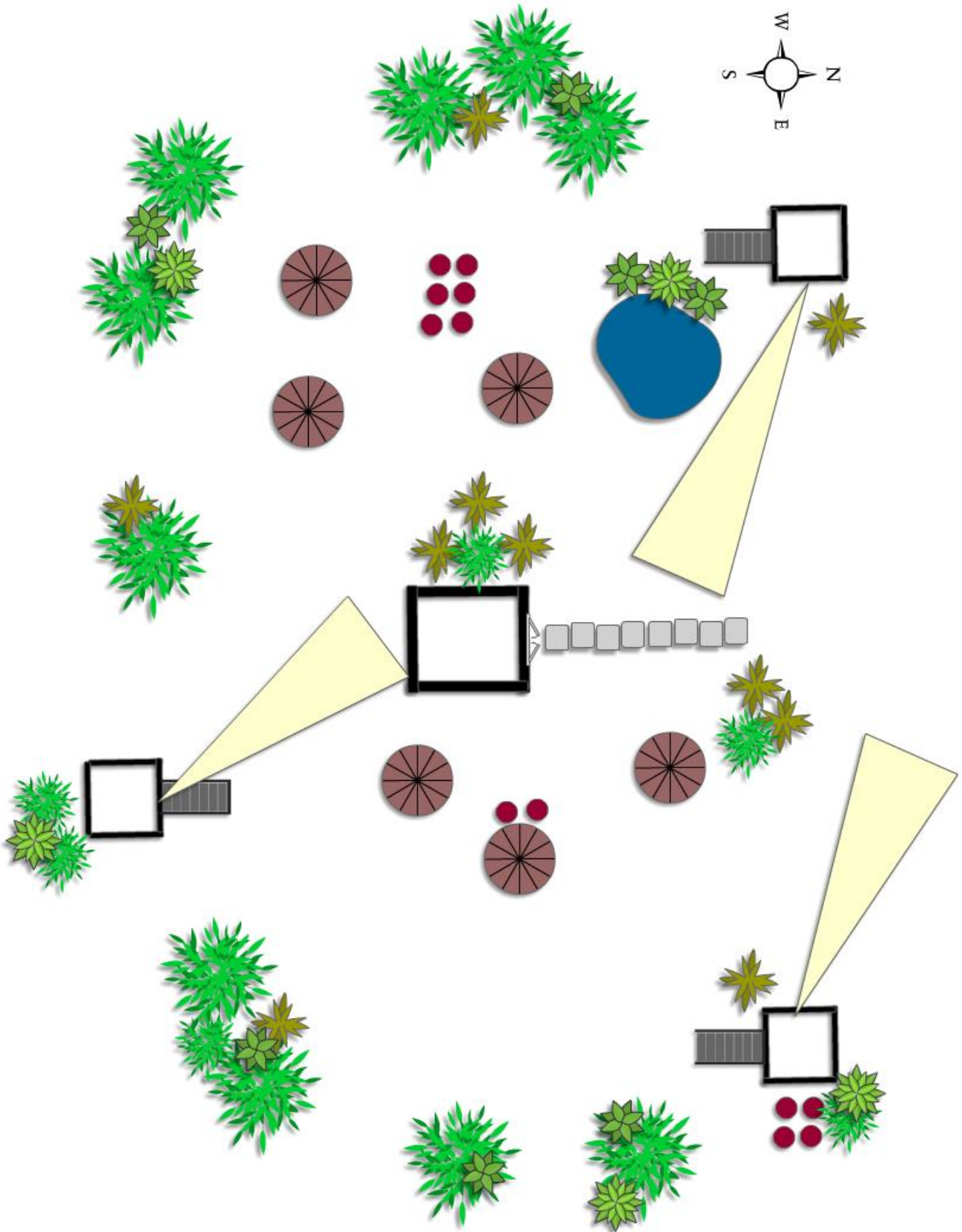
Mr. S.  
Ingen livstegn.

Stork Norris.  
Ingen livstegn.

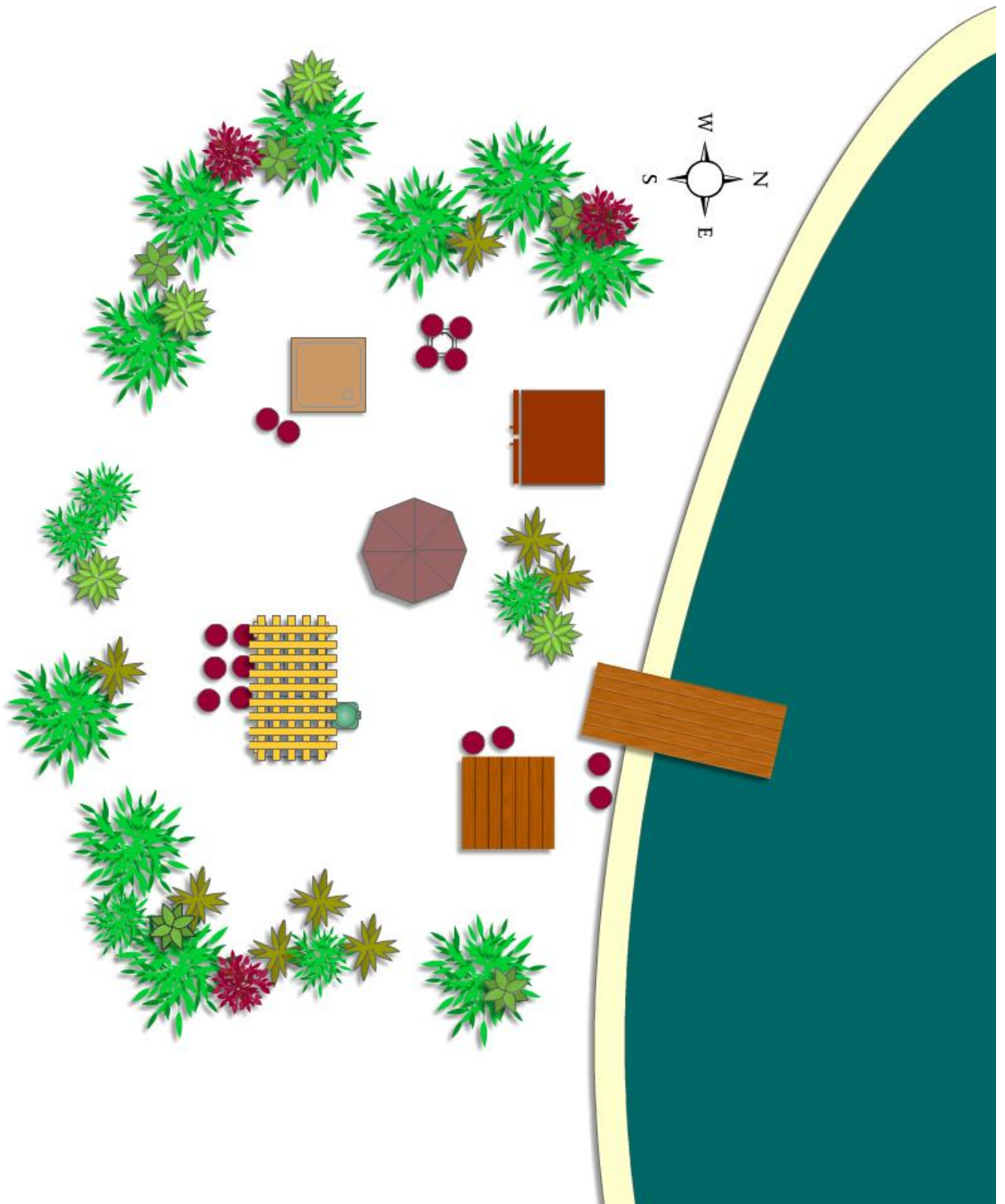
Arnold tager agenternes *S.T.O.R.K. tags*, og kommer dem i lommen. Han kigger sig bagud og sukker over det meningsløse tab af liv, han er vidne til. Som han letter, med elefantungen svøbt i et hvidt klæde, han bærer i sit næb, løber en enkelt tåre ned af Arnold Storkeneggers kind.

**THE END**

# BILAG 1 – GENERAL AL LIGATORS LEJR



## BILAG 2 – CROC O'DILES REBELLEJR



## **BILAG 3 – KARAKTERARK**

Karakterarkene er sat ind på næste side.

Der er to ark på hver side, så siden skal bare klippes over.

Ekstra karakterark kan findes på Alexandria, når scenariet er lagt op der (efter Fastaval).



## AGENT NR. 1586

Navn	Stork Norris
Speciale	Nærkamp
Angreb	Kampsport 3D4 <i>Kampsport kan bruges til mange ting. Blandt andet antages det, at du altid har en kastekniv i lommen.</i>
Catchphrase	Let som en fjer, hurtig som en kobra <i>Du må angribe 2 gange denne tur</i>

**Livspoint 30**

Facts om:

1. Norris er en stille stork, der lader sine vinger tale for ham.
2. Anser Storkvester som hans bedste ven.
3. Mr. S. er den eneste, som har vundet en kamp mod Norris.



## AGENT NR. 1473

Navn	Storkvester Stallone
Speciale	Skydevåben
Angreb	Uzi 4D4 Glock .22 1D6
Catchphrase	Æd bly...håndtaske! <i>Ryk alle terninger, som rammer skiven i dette angreb, en ring tættere på bullseye</i>

**Livspoint 25**

Facts om:

1. Er en naturlig leder.
2. Blev engang reddet af Norris under en mission.
3. Anser Mel som en lillebror, da Mel minder om hans egen lillebror.



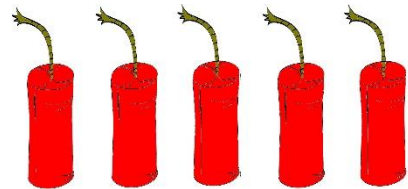
## AGENT NR. 1603

<b>Navn</b>	Mel Storkson
<b>Speciale</b>	Sprængstof
<b>Angreb</b>	Desert Eagle 1D8 Dynamit 4D6 (5 stk.)
<b>Catchphrase</b>	Mine talenter er spildt på jer! <i>Alle terninger, der rammer skiven, vendes til højeste tal.</i>

**Livspoint** 25

**Facts om:**

1. Navngiver dynamit efter ekskærestere
2. Ser Mr. S som en mentor
3. Har altid ønsket han kunne slås lige som Norris



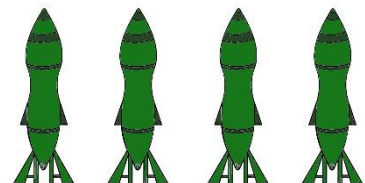
## AGENT NR. 1543

<b>Navn</b>	Mr. S
<b>Speciale</b>	Artilleri og badass
<b>Angreb</b>	Knojern 1D6 Bazooka 1D8+2D4 (4 stk.)
<b>Catchphrase</b>	Så er det tid til hakkedrenge! <i>Rul 3 gange med dit knojern i denne tur.</i>

**Livspoint** 25

**Facts om:**

1. Er altid klar med en rap replik.
2. Tog Mel under sine vinger, da Mel ankom til S.T.O.R.K.
3. Har altid set op til Storkvester, som altid rammer plet.



## BILAG 4 – HANDOUTS

Regler:  
Terningekast

- Du skal ramme bordet, før du rammer skiven.
- Hvis din terning rører ved to felter, flyttes den til det felt, der giver mest skade.
- Skade udregnes ved at lægge terningens værdi sammen med feltets værdi.
- Rammer du ved siden af med alle dine terninger, får fjenden lov til at angribe.

Catchphrases & one-liners

- Din catchphrase kan bruges én gang i scenariet. Læs på dit karakterark, hvad den gør.
- One-liners er et ordspil, der refererer til en kampsituation, der netop er sket. Hvis en anden spiller synes den er fed, high-fiver eller fist-bumper i – og du får en ekstra D4 til dit næste angreb

Regler:  
Terningekast

- Du skal ramme bordet, før du rammer skiven.
- Hvis din terning rører ved to felter, flyttes den til det felt, der giver mest skade.
- Skade udregnes ved at lægge terningens værdi sammen med feltets værdi.
- Rammer du ved siden af med alle dine terninger, får fjenden lov til at angribe.

Catchphrases & one-liners

- Din catchphrase kan bruges én gang i scenariet. Læs på dit karakterark, hvad den gør.
- One-liners er et ordspil, der refererer til en kampsituation, der netop er sket. Hvis en anden spiller synes den er fed, high-fiver eller fist-bumper i – og du får en ekstra D4 til dit næste angreb

Regler:  
Terningekast

- Du skal ramme bordet, før du rammer skiven.
- Hvis din terning rører ved to felter, flyttes den til det felt, der giver mest skade.
- Skade udregnes ved at lægge terningens værdi sammen med feltets værdi.
- Rammer du ved siden af med alle dine terninger, får fjenden lov til at angribe.

Catchphrases & one-liners

- Din catchphrase kan bruges én gang i scenariet. Læs på dit karakterark, hvad den gør.
- One-liners er et ordspil, der refererer til en kampsituation, der netop er sket. Hvis en anden spiller synes den er fed, high-fiver eller fist-bumper i – og du får en ekstra D4 til dit næste angreb

Regler:  
Terningekast

- Du skal ramme bordet, før du rammer skiven.
- Hvis din terning rører ved to felter, flyttes den til det felt, der giver mest skade.
- Skade udregnes ved at lægge terningens værdi sammen med feltets værdi.
- Rammer du ved siden af med alle dine terninger, får fjenden lov til at angribe.

Catchphrases & one-liners

- Din catchphrase kan bruges én gang i scenariet. Læs på dit karakterark, hvad den gør.
- One-liners er et ordspil, der refererer til en kampsituation, der netop er sket. Hvis en anden spiller synes den er fed, high-fiver eller fist-bumper i – og du får en ekstra D4 til dit næste angreb

BILAG 5 – SKYDESKIVE (A3)

