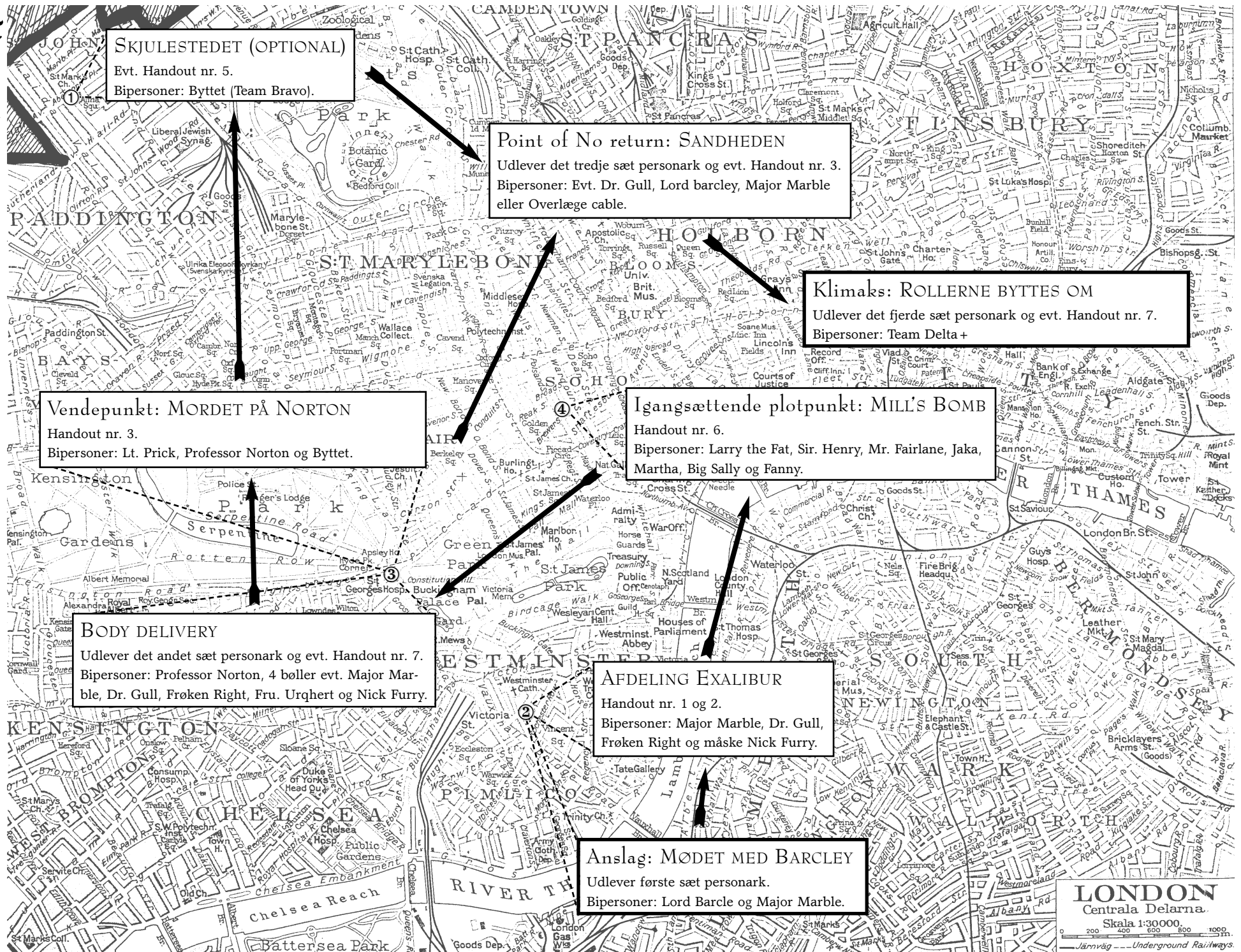


# Persongalleriet

Spilpersonerne	Udseende	Type	Funktion	Side
Captain Edvard Hurt	Stor fyr, hårdt ansigt.	Streng officer.	Gruppens leder.	9.
Lieutenant Roger Urqhert	Spinkel, køn & syg.	Ambitiøs snog.	Intrigemageren.	9.
Senior Sergent Marvin Nail	Brød m. lyst fuldskæg.	Brutal bisse.	Kriger.	10.
Sergent Lloyd Trust	Velbygget knægt.	Impulsiv barnerøv.	Eventyreren.	10.
<b>Bi-personer</b>				
Lord Barclay	Velklædt med overskæg.	Arrogant officer.	Den onde superskurk.	11.
Larry "The fat" Leech	Fed, svedig & griske øjne.	Slesk kregler og alfons.	Vidne og information.	11.
Jaka Paradis	Uskyldig og smukt barn.	Barneluder.	Vidne og omdrejningspkt.	12.
Big Sally	Svulstig, fed & sminket.	Erfaren luder.	Vidne.	12.
Martha	Røde krøller & grønne øjne.	Smuk & livlig luder.	Vidne.	12.
Fanny	Ranglet, gullig & udbrændt.	Afdanket narkoluder.	Vidne.	12.
Mr. Nick Furry	Solbriller, solbrændt, behåret.	Naiv CIA-agent.	Darling.	12.
Major Jack Marble	Opblæst væsel.	Skurkens højre hånd.	Prügelknaben.	12.
Dr. William Gull	Kittel, kolde hænder.	Psykotisk psykiater.	Hjernevrider.	12.
Frøken Dorothy Right	Køn blondine.	Dum sekretær.	Information.	13.
Overlæge Charles Cable	Ranglet, udbrændt.	Forvirret læge.	Skurkens redskab.	13.
<b>Bytte (Team Bravo)</b>				
Captain Andrews Pryer	Vindtørret og høj.	Benhård leder.	Byttets leder.	13.
Lieutenant John Reeves	Barnerøv med æblekinder.	Arrogant narcissist.	Bytte.	14.
Sergent Ben Elton	Virker stor og dum.	Godmodig bamse.	Byttets dræbermaskine.	14.
Korporal Glen York	Køn & charmerende.	Overklasse Casanova.	Bytte.	14.
<b>Team Delta</b>				
Lieutenant Xaviar Mirren	Hårde øjne og hageskæg.	Nidkær leder.	Jæger.	41.
Sen. Sgt. Rudolf Wallerstein	Skaldet & hareskår.	Benhård veteran.	Jæger.	41.
Sergent Bernhard Stevenson	Attraphånd og underbid.	Bitter & gammel veteran.	Jæger.	41.
Korporal Anthony Price	Småfed med kilt & skæg.	Humorforladt skotte.	Jæger.	41.
<b>Sidehistorierne</b>				
Mr. White	Stor, stærk og hvidklædt.	Genfødt korsridder.	Redningsmand.	14.
Fader Horsey	Gammel invalid i rullestol.	Nazi-præst og spion.	Forræder.	14.
Asta Donnerwetter	Smuk i sygeplejerskedragt.	Sexet dræber-nazi.	Bodyguard.	14.
Margrit Urqhert	Blond & kedelig.	Klamrende hustrue.	Information og sjov.	15.
<b>Ofrene</b>				
Sir Major Andrews Henry	Lille og fed i vinrødt tøj.	Afdød emberdsmand.	Lig i sengen.	15.
Mr. Hugh Fairlane	Spinkel, overbid & whiskers.	Afdød embedsmand.	Lig i loftet.	15.
Professor Gilbert Norton	Korpulent med dobbelthage.	Manisk professor.	Information og lig.	15.
<b>Diverse</b>				
Pete Hogan	Gammel, pjaltet & fuld.	Fordrukken bums.	Information og sjov.	26.
Dax	Fedladen og arrogant.	Bisk gravhund.	Sjov og vagt.	26.
Frank	Stor, grim & talefejl.	Ledende bølge.	Action og vidne.	28.
Bert	Nærsynet og tatoveringer.	Bølge, der kan stave.	Action og vidne.	28.
Nick & Dick	No Brains. Dick mangler øre.	Bølgebrødre.	Action og vidner.	28.
Lieutenant Prick	Spinkel kostskoledreng.	Træls MP-officer.	Sjoværnvæg --- Underground Re	31ways.

Nøgle:

- ① Byttets skjulested
- ② Hovedkvarteret
- ③ Hospitalet
- ④ Mill's Bomb



### SKJULESTEDET (OPTIONAL)

Evt. Handout nr. 5.  
Bipersoner: Byttet (Team Bravo).

### Point of No return: SANDHEDEN

Udlever det tredje sæt personark og evt. Handout nr. 3.  
Bipersoner: Evt. Dr. Gull, Lord Barclay, Major Marble eller Overlæge cable.

### Klimaks: ROLLERNE BYTTES OM

Udlever det fjerde sæt personark og evt. Handout nr. 7.  
Bipersoner: Team Delta +

### Vendepunkt: MORDET PÅ NORTON

Handout nr. 3.  
Bipersoner: Lt. Prick, Professor Norton og Byttet.

### Igangsættende plotpunkt: MILL'S BOMB

Handout nr. 6.  
Bipersoner: Larry the Fat, Sir. Henry, Mr. Fairlane, Jaka, Martha, Big Sally og Fanny.

### BODY DELIVERY

Udlever det andet sæt personark og evt. Handout nr. 7.  
Bipersoner: Professor Norton, 4 bøller evt. Major Marble, Dr. Gull, Frøken Right, Fru. Urqwert og Nick Furry.

### AFDELING EXALIBUR

Handout nr. 1 og 2.  
Bipersoner: Major Marble, Dr. Gull, Frøken Right og måske Nick Furry.

### Anslag: MØDET MED BARCLEY

Udlever første sæt personark.  
Bipersoner: Lord Barclay og Major Marble.

**LONDON**  
Centrala Delarna.

Skala 1:30000.

0 200 400 600 800 1000  
Järnväg --- Underground Railways.

# Handouts og gadgets

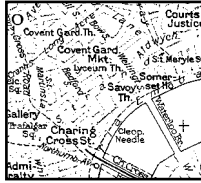
Her er en kort oversigt over scenariets forskellige løsele, det være sig personark, handouts, kort, tegninger og gadgets.

## FORTÆLLINGERNE

Hver spiller får et papir med en eller flere historier, som hans spilperson skal fortælle i løbet af spillet. Hvordan, til hvem og hvornår historierne fortælles er helt op til den enkelte spiller.

## DET CENTRALE LONDON

Spillelederens kort over det område af byen, hvor scenariets faste lokaliteter ligger. Alle centrale stede er indtegnet, så kortet må selvfølgelig ikke vises til spillerne.



## PERSONGALLERI

Spillelederens oversigt over alle de spil- og bi-personer, som scenariet inddrager. Oversigten lister de væsentligste oplysninger som udseende, type og funktion i scenariet. Der er også referancer til den side, hvor personen er nærmere beskrevet.

## TEGNING AF BYTTESSKJULESTED

Tegning af byttes (Team Bravo's) skjulested i katakomberne under St. Mary's Church i St. John's Wood kvarteret. De omkringliggende gange er kun skitseret og bør indgå i et omfattende netværk af skumle gange og delvist sammenstyrtede katakomber.

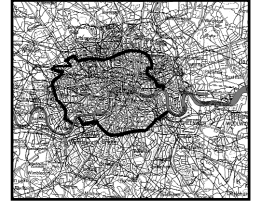


## PERSONARK

Der er fire forskellige personark til hver spiller, arkene udskiftes som spilpersonen gradvist påvirkes af serummet. Scenariets tempo afhænger i høj grad af hvor hurtigt arkene udskiftes. De nye ark bør udleveres på tomandshånd, så det ikke virker for systematisk og generelt.

## KORT OVER LONDON

Spillelederens stor kort over London og omegn. Kortet viser hvor frontlinien går og giver et indtryk af fæstningens størrelse. Kortet kan uden problemer vises til spillerne.

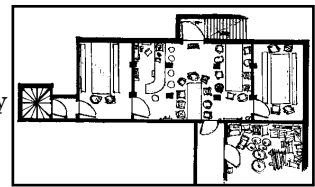


## FLOWCHART

Spillelederens oversigt over scenariets overordnede struktur. Indtegnet er de væsentligste scener med noter om primære bipersoner og handouts. På kortet er også markeret til hvilke lokaliteter de forskellige scener er knyttet.

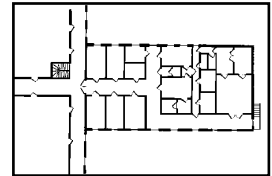
## TEGNING AF MILL'S BOMB

En tegning af kælderbaren Mill's Bomb med tilhørende størekasse. Her møder soldaterne ejeren Larry the Fat og besigtiger et ulækkert mordsted.



## TEGNING AF HOSPITALET

En oversigtstegning af Afdeling XIII på Skt. Georges Hospital, hvor professor Norton myrdes og anti-serummet findes. Tegningen er et oversigtskort over afdelingen, der ligger på 3. etage.



## Handouts

### NR. 2. SEDDEL MED RADIOFREKVENSER

En håndskrevet seddel med radiofrekvenser, som spilpersonerne får udleveres af Frøken Right i starten af scenariet. Sedlen er ret ligegyldig og finder først sin virkelige berettigelse, hvis og når soldaterne finder handout nr. 5, der er en næsten identisk seddel.

### NR. 4. DR. GULL'S RAPPORT

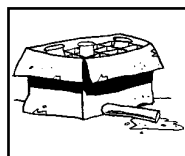
En side fra Dr. Gull's psykologiske rapport til Major Marble. Siden kan findes på Marbles eller psykiaterens kontor i hovedkvarteret. Handoutet røber kun, at en ikke navngiven person er ved at få alvorlige mentale problemer.

### NR. 6. LUGTPRØVE

En lille plasticpose med lidt vat. Lugten stammer fra en lystig hunrotte og er venligst udlånt af Ronni the Rat fra hans private samling. Lugtprøven finder anvendelse mange steder i scenariet, og til slut stinker spilpersonerne selv af rotte.

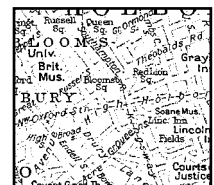
### NR. 8. REAGENSGLAS

En papæske med tre reagensglas, et med rød, et med grøn og et med klar væske. Handoutet anvendes, hvis spillerne åbner pengeskabet på Nortons Kontor og finder serummet og anti-serummet. Kan drikkes.



### NR. 1. KORT OVER LONDON

Spillernes kort over det centrale London. Udleveres ved umiddelbart efter spilstart og er uundværligt, når spillerne skal finde stednavne og følge deres færden. I kortes øverste venstre hjørne er et stykke af fronten indtegnet med sort.



### NR. 3. UDSNIT AF NORTONS NOTER

Tre sider fra Professor Nortons personlige håndskrevne noter. Findes på hans kontor på hospitalet. Afslører vagt det overordnede plot og nævner anti-serummet. Et effektivt redskab, der hurtigt fører til Point of No Return.

### NR. 5. BYTTETS RADIOFREKVENSER

I byttets hovedkvarter under St. Mary's Church kan spilpersonerne finde en håndskrevet seddel med en række radiofrekvenser. Selv senile amøber vil se, at håndskriften og de fleste frekvenser er lig dem fra handout nr. 2. Herfra kan udledes, at Byttet er eller har været tilknyttet Exalibur og eventuelt udgør et tidligere team.

### NR. 7. RORSCACHTAVLER

Du kender dem fra film, tegneserier, dine ugentlige konsultationer etc. - blækklatter, som udløser for psykologer interessante assosiationer. Blækklatterne er de originale, dog er de fleste af de rigtige i farver. Tolkningen af tavlerne er ret omfattende og fylder tykke bøger. En huskeregel er, at patienter uden, eller med meget få, assosiationer har problemer.

Gennem scenariet nævnes en række redskaber/teknikker, som spillederen kan bruge under spillet. Her er en kort sammenfatning.

## Redskaber

ne bliver blot lidt kedeligere. Hvis du bruger dem, hvilket jeg selvfølgelig håber du gør, så overlad så meget som muligt til den enkelte spiller - det spare tid og lægger initiativet over på spillerene, så det kun er dem der tænder på ideen, som bruger "spøgelserne".

## Cut-scener (s. 49)

Det allervigtigste redskab er brugen af cut-scener. I en cut-scene stoppes handlingen og for en stund hopper fortællingen til en ny scene. Den nye scene er ofte forskudt i tid og sted, og spillersonerne er ikke nødvendigvis med.

Teknikken kendes fra film, hvor små cut-scener bruges til at skabe forventninger og underbygge plottet, f.eks. de mange klip med Darth Vader i STAR WARS-filmene, hvor han på en eller anden kommandobro fortæller om Imperiets næste træk, så publikum kan følge med.

Normalt er der ingen realistisk forklaring på hvordan spillersonerne ved, hvad der sker i en cut-scene - man "snyder" lidt for historiens skyld. I dette scenarie giver de mentale-bånd mellem de forskellige ofre for serummet en "realistisk" undskyldning for spillersonernes erindringer/oplevelser af andres handlinger. Gennem en fælles "stamme/flok"-bevisethed deler serummetts ofre indtryk og følelser.

Cut-scenerne er et meget vigtigt redskab til at pointere begge sider af jagten; rollerne som jæger og som bytte. Ved at flette cut-scenerne ind i fortællingen kan spillerene få den oplevelse, at de jager sig selv, at jagtens roller er forbundne og at der kører et psykologisk spil mellem de to sider.

Prøvespilningerne viste, at spillet med cut-scenerne virker og giver en helt ny dimension til særligt actionsekvenser. Brug dem hyppigt og øv dig på forhånd hvis muligt.

## Spøgelser (s. 8)

Hver af spillersonerne forfølges af "spøgelser", der symbolisere et psykologisk aspekt ved personen. Spilpersonens indre konflikter og overvejelser visualiseres som en dialog mellem spilleren og "spøgelset" - for eksempel kan Lt. Urqherts moralske skrøbler fremstå som et skænderi mellem ham selv og hans indre dæmon - symbolet på hans onde og griske side.

Spøgelserne skal udover morskab gerne gi' spillerne en indsigt i de psykologiske aspekter ved de andre spillersoner. Hvad nytter en spillersons indre finurligheder, hvis ikke de andre spillere får indsigt deri? Først og fremmest skal "spøgelserne" styres af spillederen, men intet står i vejen for, at spilleren selv kan styre sit eget "spøgelse", eller at spillerne kan spille hinandens "spøgelser".

"Spøgelser" er en sjov og fed ting, men desværre tager det tid og kræver øvelse. Det står dig frit for om du bruger "spøgelserne", scenariet afhænger ikke af dem, spillersoner-

## Beretningerne (s. 8)

Til alle spillersonerne hører en eller flere historier, som de skal fortælle til de andre spillersoner under spillets gang. Til hvem, hvornår og hvordan er helt op til spilleren.

Først og fremmest skal beretningerne formidle baggrundsinformation om spillersonerne på en anderledes måde. Sekundært motiverer det spillerene til at snakke sammen på en mere naturlig måde, hvor man fortæller små anekdoter, udveksler minder og prøver på at gøre et indtryk. Desuden er fortællingerne et forsøg på at give spillerene et indtryk af tidsdimensionen i den alternative verden. Det er vigtigt for mig, at spillerene opfatter verdenen som del af en historisk udvikling, en proces, og ikke som et statisk nulpunkt - en falsk virkelighed, bygget til lejligheden.

Fortællingerne virkede godt under prøvespilningerne og kan varmt anbefales. De har også den force, at de udfylder naturlige huller under spillet og således ikke "koster" noget i tid.

## Sidehistorier (s. 9 & s. 51)

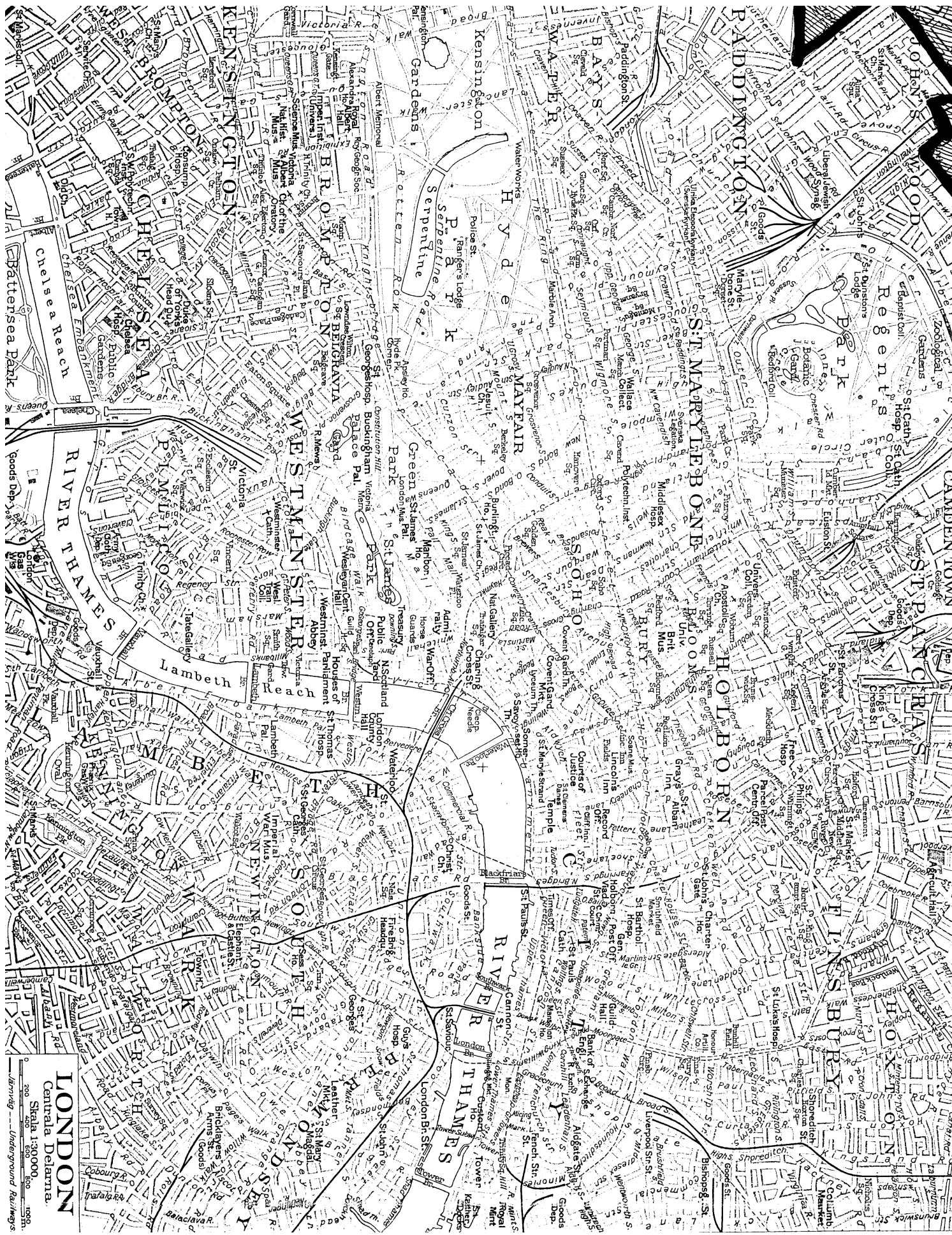
Som et ekstra kryderi er scenariet tilføjet en række sidehistorier, der ikke nødvendigvis har noget som helst med plottet at gøre.

Sidehistorierne kan kastes ind når som helst og stort set også hvor som helst. De er gode til at skabe stemning, dræbe døde perioder og rette opmærksomhed på en spiller, der måske er lidt forsømt. Sidehistorierne kan alle bruges henholdsvis som hjælp og som modtand til spillersonerne. Du har således en ekstra bremse og en ekstra speeder i hver sidehistorie. For eksempel kan Sgt. Nail's problem med militærpolitiet bruges som en dæmper idet spillerene skal bruge tid på at løse problemet før de kan fortsætte jagten. På samme tid er en konfrontation med MP'erne en passende lejlighed til at lade spillerene opdage/prøve deres nye egenskaber, få fingre i noget nyt udstyr, intensivere deres forhold til deres overordnede etc.

Alternativet til sidehistorier er "random encounters" eller små improvisationer fra spillederens side, redskaber der til forskel fra sidehistorierne mere inddrager spillersonerne ved en tilfældighed end gennem deres baggrunde.

Om og hvordan du bruger sidehistorierne kan du beslutte dig til under spillet, brug dem efter behov og pas på tiden.

# Handout nr. 1 - Kort over London



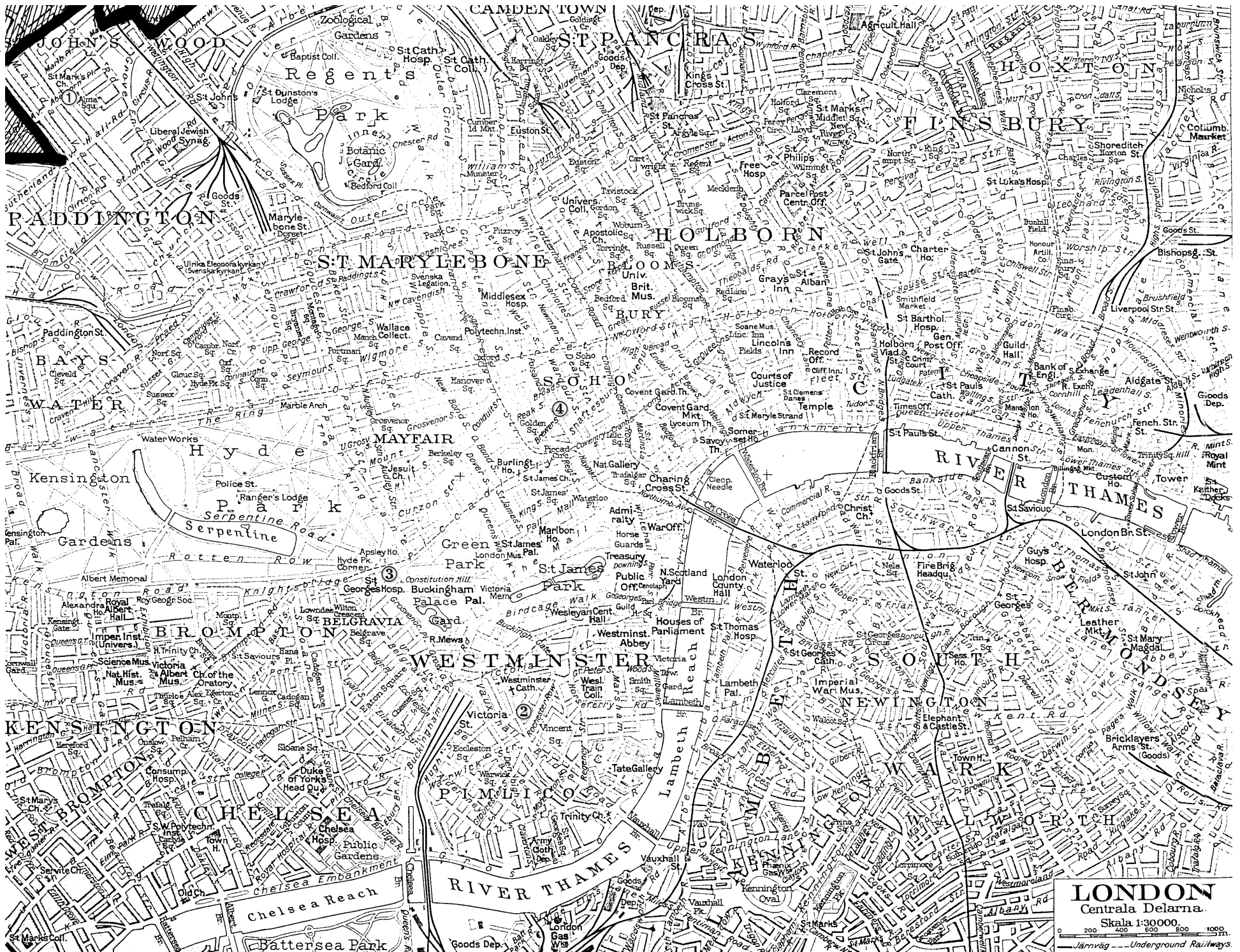
**LONDON**  
Centrala Delarna.  
Skala 1:30000.  
1969.  
Jernväg - Undergrund - Jernväg

er det vanskeligt at udtale sig om på nuværende stadie. Emnet udviser en entydlig tendens til aftagende antropolinitet hvilket viser sig ved intensiveret aggressivitet, berøringsangst og social væring. På den baggrund kan der forventes en eskalerende primitivisering med tilhørende adfærdsproblemer og egocentrering. Om de latente sociopatiske træk operationaliseres kan endnu ikke dianostiseres med det nuværende empiriske materiale. Der vil dog i den nærmeste fremtid være overhængende fare for impulsive tvangshandlinger af voldelig karakter. Emnet må umiddelbart karakteriseres som grænsepsykotisk og ustabil. Internering og omfattende medicinsk behandling må på den baggrund anbefales. Jeg vil i den forbindelse anmode om tilladelse til at foretage en operationel besigtigelse af hopotisio glansis, hvilket vil muliggøre en fuldstændig stadfæstelse af hypofysens koruptering. Testens anvendelighed må dog i henhold til sagens natur tages med størst mulige forbehold., særligt omkring den neo-freudianske regressionsmodellering. Klinisk set må de tydelige homoseksuelle tendenser og den pålagte homofobi underbygge teoriens implikationer og derfor testens troværdighed og anvendelsesfelt. Hvorvidt emnet selv er bevist om den accelererende recession er tvivlsomt, dog vil den subrabeviste fortrængningsblokering forudsætningsvis udløse mareridtslignende søvntilstande og periodisk amnesi. Det fortrængte pre-ødipale syndrom har grandgiveligt sit udspring i en endnu ubearbejdet og dybt traumatiseret barndom med en stærk moderbinding og understimuleret anal-fase. Krigens oplevelser og det i situationen implementerende pres kan udvirke en accelererende intensivering, hvilket ikke umuliggøre enkelte placeboeffekter, for eksempel koldsved, feber eller svimmelhed. Tesen om vandrygtelse og seksuelt misbrug kan endnu ikke falsificeres, men den fragmentariske ego-dannelse tyder på tidlige traumer, der gennem systematisk fortrængning har cementeret en overfladisk og følelseskold berøringsflade. Omkring den umiddelbart forestående udvikling, så peger det tilrådighedstående materiale egenhændigt på een sandsynlig udvikling. Først og fremmest vil emnet gennemgå en transformerende metam-

Kort over det centrale London

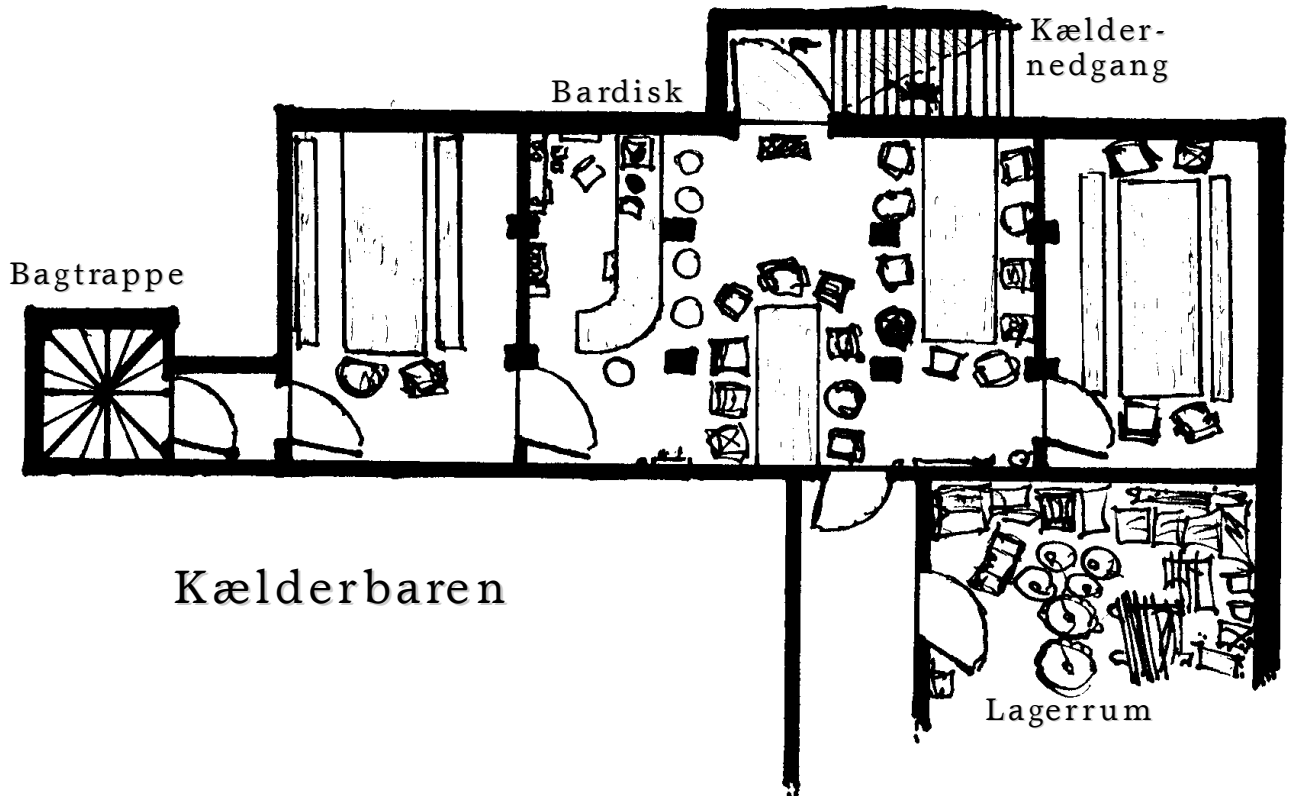
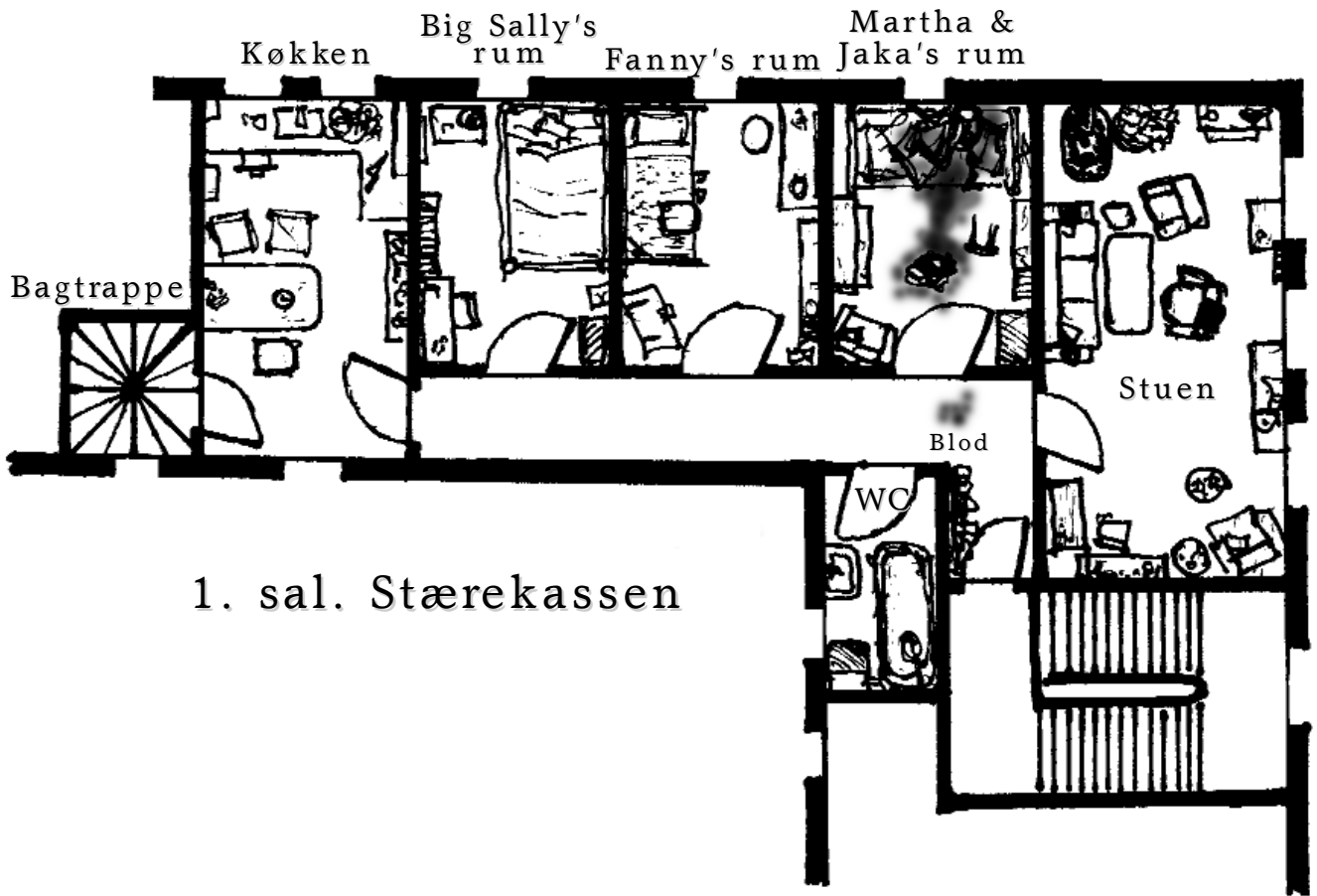
Nøgle:

- ① Byttets skjulested
- ② Hovedkvarteret
- ③ Hospitalet
- ④ Mill's Bomb



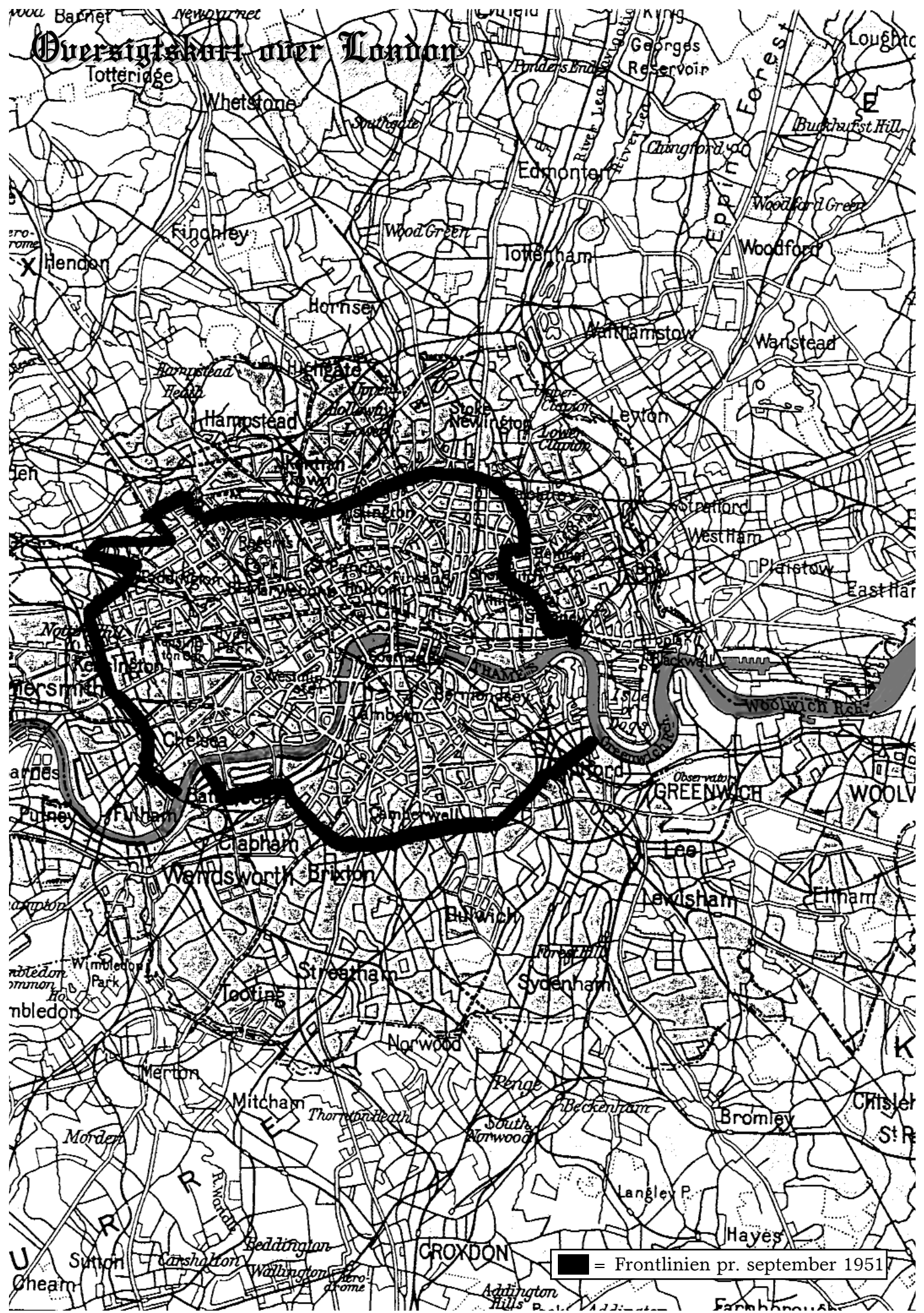
**LONDON**  
Centrala Delarna.  
Skala 1:30000  
0 200 400 600 800 1000 m  
Järnväg — Underground Railways

# Mill's Bomb - Luderbar i Søho



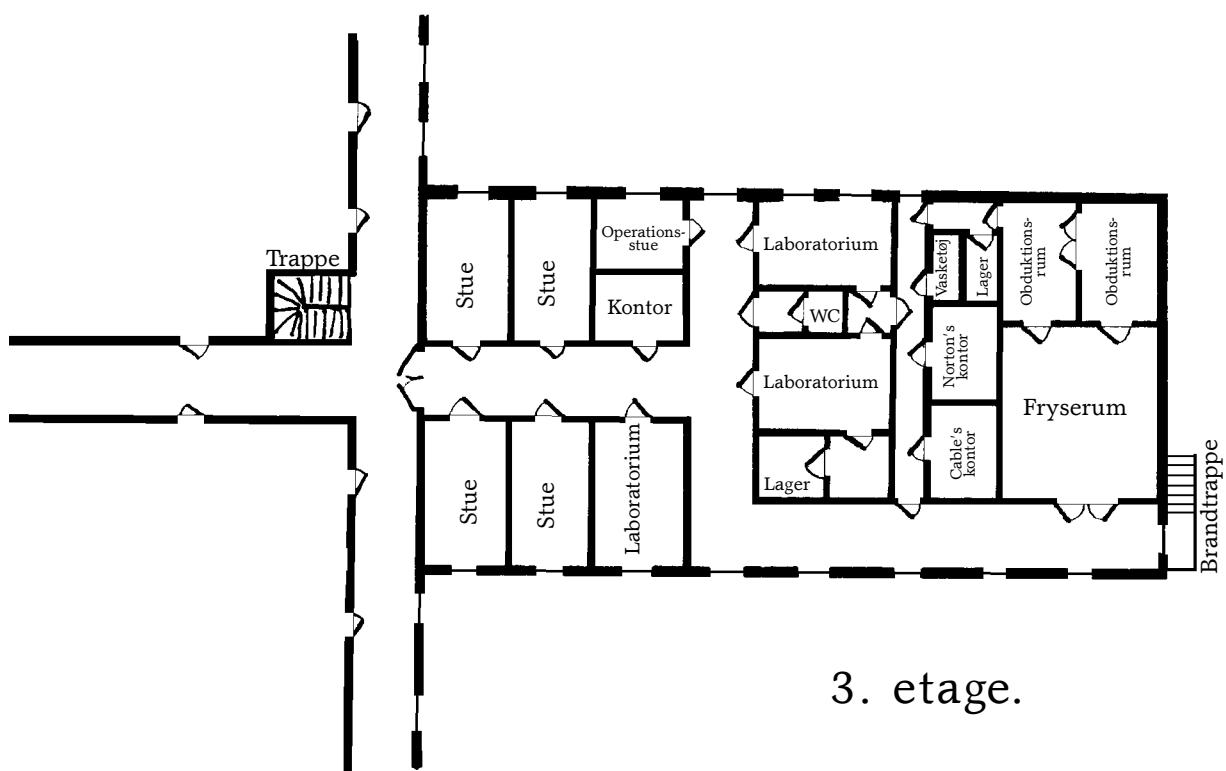


# Översiktskarta över London



■ = Frontlinier pr. september 1951

# Afdeling 13 på Sct. Georges Hospital



# Byttet's skjulested under St. Mary's Church

