

Le Dernier Combat

Thomas Munkholt Sørensen

(idé, manuskript, layout, illustrationer & kort)

Lars Nøhr Andresen

(idé, manuskript, layout & handouts)

© 1998

Le Dernier Combat er skrevet til Fastaval 98

Scenariet er layoutet i Quark X-Press, og sat med Times & Helvetica

Tak til

- Jesper Højland Jensen & Dan R Knudsen på Illustration Unlimited for de sidste justeringer og print
- Ernst for at ikke at holde sig for god til at udnytte fulde folks svaghed
- René & IL for computerlån
- Thomas' Rachel, der lever endnu
- Corto Maltese, en inspiration for os alle
- Johannes; svampe-trip bliver aldrig det samme igen
- Manden der opfandt e-mail'en
- Churchill; og de andre opslagsværker
- Saddam for at videreføre en stolt tradition

© 2003

Le Dernier Combat er PDF'et til R'lyeh i 2003.

Scenariet er restaureret efter bedste evne i InDesign og sat med Times & Abadi. Teksten er på nær nogle smårettelser og kommaer uændret.

Mere tak

- Olav Junker Kjær og resten af R'lyeh
- Pingvin Kartellet
- Natalie, Rachel's afløser
- Alexandria, for inspiration til at gøre det igen
- Bush, lige den tand bedre



Introduktion

Baggrund / Synopsis 1

Del I

Kostskolen	3
Alexander Hopkins	4
Cabaret Beacoup Belle	4
Hopkins' Hus	5
Festen hos Lord Exley	5

Del 2

Vaccinetesten	7
Sanatorium	7
Slum	8
Egypten / Flyvetur	9
Egypten	10
La Fontaine	13
England	13

Del 3

Château Deucart	15
Frontlinien	15
Deucart Palæet	16
Katedralen	17

Appendix

Paris / Apokalypsen	18
Krigen / Fortælle teknik	19
Sygdommen	21

Flowchart / tidsplan

Vedlagt

Seks karakterer / Handout / Kort

Introduktion

Velkommen til Le Dernier Combat. Titlen er fransk og betyder Den Sidste Kamp.

Kort synopsis

Under 1. Verdenskrig udvikler franske videnskabsmænd et våben, der kan vinde krigen. Engelske agenter skal forsøge at stjæle våbnet, men de opdager, at det er et dommedagsvåben, og i stedet for at stjæle det, vil de destruere det. De opdager til sidst, at det er den guddommelige dommedag, de er ved at forhindre, og har valgt om at følge Guds vilje eller forhindre dommedag og dømme jorden til langsom undergang.

Spilpersonerne er:

- Lawrence Woodham: Forfatter & vovehals
- Michael Hill: Jæger & læge
- Gordon Kean Ashton: Adelsmand & idealist
- George Arthur Locke: Adelsmand & officer
- Jonathan St. Clair: Sagfører & mystiker
- Sebastian Barclay: Sømand & eventyrer

Heltenes modstandere er

- Følelseskolde videnskabsmænd
- Gud

Genre

Spillet er alvorligt men ikke uden humor og spænding. Et intelligent action-eventyr. Spilpersonerne er helte og får muligheden for at (undgå at?) redde verden ved at forhindre Apokalypsen. Vi har valgt at lave spillet uden regler og terninger. I Appendiks kan du læse om denne form for rollespil, hvis du ikke kender til den. Spillet kræver ikke kendskab til perioden, hverken fra din eller spillernes side, men der er

dog et appendiks om Den Store Krig, så du kan sætte dig lidt ind i det.

Baggrund for scenariet

Det er under Den Store Krig. Det ser sort ud for England og Frankrig. Der dør titusinder soldater hver dag, og krigens rædsler trækker længere ud, end nogen havde forventet.

Franskmændene forsker i våben, som kan vinde krigen. Fire videnskabsmænd dukker op og præsenterer et våben for krigsministeren. Projekt Le Dernier Combat. Et bakteriologisk våben som kan sprede død og sygdom blandt de tyske soldater, som allerede har brugt sennepsgas mod franske tropper. Krigsministeren giver grønt lys, da alle resultater viser, at sygdommen ikke vil sprede sig væk fra fronten.

De fire videnskabsmænd udvikler i hemmelighed våbnet endnu videre, så den forfærdelige sygdom ikke vil begrænse sig til fronten men vil sprede sig i hele Tyskland, Frankrig, England, ja hele Europa. Og den vil slå alt ihjel. Dommedag lyser i videnskabens øjne, brænder med en himmelsk ild.

Engelske efterretninger opsnuser, at franskmændene er i gang med noget stort. En engelsk videnskabsmand er blevet hyret, en engelsk agent har fundet foruroligende oplysninger. England frygter, at Frankrig vil vinde krigen alene og stå som den stærkeste magt i Europa. Englænderne hader næsten franskmændene lige så meget, som de hader tyskerne.

De sender seks engelske agenter af sted for at stjæle planerne for våbnet, så England ikke mister magten til Frankrig

Synopsis

Del I

Vores seks helte ankommer en efterårsdag til Paris og indlogerer sig på et fint hotel. De har en uge til at stjæle våbnet fra franskmændene, men de har heldigvis også en del spor at gå efter. Da de opsøger agenten, som i første omgang har været informant, finder de ham død.

Kostskolen

De hører, at han har haft en fransk kæreste, og da der ikke var papirer i hans lejlighed, opsøger de den unge kvinde på den kostskole, hvor hun bor. Desværre kommer snigmorderen, som tog sig af agenten, vore helte i forkøbet. Inden de når at afhøre hende, bliver hun skudt, og kun agentens forvirrede noter kan hjælpe dem. Noterne tyder på, at det drejer sig om et bakteriologisk våben, og det var også, hvad den engelske regering frygtede. Der er også tegn på, at der bliver foretaget forsøg på mentalpatienter og fattige.

Alexander Hopkins

Heldigvis har de en aftale med en engelsk videnskabsmand, som har arbejdet for franskmændene. De møder ham på en lokal cabaret, hvor det hurtigt viser sig, at den engang så stolte kemiprofessor er blevet alkoholisk og gal. Han fortæller dog heltene, at han har foretaget foruroligende forsøg og giver dem flere spor. Da de tager ham hjem og undersøger hans laboratorium, opdager de formatet af hans galskab, samt at der foretages forsøg på levende mennesker. De ved også, at den franske videnskabsmand, som har skaffet den engelske professor forsøgspersoner, er taget til Egypten for at foretage vigtige undersøgelser.

Le Dernier Combat

... er kodenavn for det franske projekt. På overfladen henviser det til håbet om at kunne afslutte Krigen med ét slag; men bagmændene ved, at det drejer sig om Dommedag.

De Fire

Navn for hele sammensværgelsen og en henvisning til Apokalypsens fire første segl, der åbnes.

Og så er De Fire Ryttere fysisk til stede i sidste scene.

Formler

Skurkene, De Fire, har produktudviklet deres dommedagsvåben, og i scenariet nævnes tre stadier af kampstoffet:

- Formel 3: Feberfremkaldende men ikke dødelig. Testet ved selve fronten.
- Formel 4: Meget kraftig, næsten færdigudviklet version testet i Egypten, hvor den imidlertid ikke smitter, som den ville gøre i et tempereret klima. Ikke luftbåren - svarer til pest. Det er det officielle våben, der er kendt af den franske regering.
- Formel 5: Dommedagsvåbnet. Ustoppelig, dødelig virus. Den som de onde i virkeligheden vil bruge.

Der er mere om sygdommen i Appendiks.

Flowchart & tidslinie

Bagerst i scenariet finder du en side med en oversigt over scenerne og alle relevante datoer.

Fest hos diplomaten

At være agent er ikke kun hårdt slid. Om aftenen er heltene inviteret til et mindre selskab hos Englands diplomat. Under festlighederne møder de en engelsk lord, som ejer flere fly, og han tilbyder dem at stille et fly til rådighed.

Del II

De har nu mulighed for at følge flere spor. De kan opspøge mennesker, der er blevet udsat for forsøg, eller de kan forsøge at opsnuse den franske videnskabsmand, der er taget til Egypten. Tænker de logisk, undersøger de først de spor, der er i Paris, da de kan gøre det hurtigt, og det tager lang tid at rejse til Egypten.

Vaccinetesten

Snuser de rundt i Paris og omegn, vil de hurtigt opdage, at der er foretaget forsøg på mennesker, som er blevet voldsomt sindssyge. Måske vil de tro, at det er våbnet, men går de i dybden, vil det gå op for dem, at det ikke er våbnet, men en vaccine mod den sygdom, der er våbnet. De finder også ud af, at det er i Egypten, at selve våbnet, altså sygdommen, skal stå sin prøve.

Jo mere de snuser rundt, des større er chancen for, at franskmændene vil forsøge at udslutte vore helte. De skal være heldige, hvis de kun bliver udsat for ét mordforsøg i løbet af del II.

Egypten

På deres tur til Egypten, vil franske fly forsøge at skyde dem ned. Men heltetmod og held forhindrer dette, og de når frem til Egypten, hvor de straks kører ud for at finde de landsbyer, hvor forsøgene udføres. De vil finde en landsby, hvor befolkningen er død på forfærdelig vis. I nærheden er gruppen af franske videnskabsmænd, som følger deres forsøg helt til døren.

De overrumpler franskmændene og stjæler deres resultater og en prøve af sygdommen. De opdager også, at den udgave af sygdommen, der er spredt i Egypten, ikke er den endelige udgave. Den endelige udgave vil sprede en dødbringende pest i hele Europa. De finder også spor, der antyder, hvor franskmændenes laboratorium ligger. Et fransk château nær fronten, Deucart.

Møde i Dover

Med denne viden vender de tilbage til Paris. De ved nu nok til at aflægge rapport til deres egen regering, og de tager til Dover for at mødes med deres bagmænd. Englænderne vil selv have våbnet for at bruge det, og med mindre de kan overbevise deres foresatte om, at våbnet vil udslutte alt og alle, vil de forsøge at tiltvinge sig våbnet med magt.

Hvis heltene giver det fra sig, er Europa dødsdømt. Hvis de stikker af fra deres forsatte og tager tilbage til Frankrig for at finde château'et, har de stadig en god chance. Hvis englænderne bliver overbevist om, at de skal destruere våbnet, bliver det nemmere for heltene at finde og overfalde franskmændenes hemmelige base.

Del III

Vore helte vender tilbage til Frankrig. Måske er de lovløse, jagtet af både franskmænd og englændere. Måske har de deres regering bag dem. Nu skal de finde det hemmelige laboratorium. De ved, at Château Deucart ligger ved fronten omkring Reims. Stedet er forsvaret, og uden militær assistance, kan de ikke stille noget op.

De har mulighed for at hente hjælp hos tyskerne, englænderne eller franskmændene, men under alle omstændigheder bliver det et hasarderet angreb.

Til sidst når de frem til selve laboratoriet, og stemningen er yderst ubehagelig. De er omringet af krigens galskab og når endelig frem til hjertet af projektet, som vil sprede død og ødelæggelse og ... de opfyldes af Guds fred. Laboratoriet er smukt og storslået. Kors pryder væggene, og stedet ligner mest af alt en katedral. De opdager at Formel 5 er Guds vilje og starten på Dommedag. De møder Pest, Sult, Krig og Død. De har muligheden for at forhindre dommedag, men så vil de gå mod Guds vilje. Eller de kan være med til at starte Apokalypsen.



Turen til Paris

Gruppen har kørt med tog bag fronten til Paris og med vogn fra banegården til deres bookede hotel, le Marquis de Rocheford, et luxuriøst byggeri beliggende nær Champs Elysée. Det er middag, da de har fået deres kufferter åbnet, og over frokosten er de blevet informeret om agent Frederick Stone's død. Hans forventede materiale om sagen var ikke at finde, men der er brev fra en kæreste, der måske ved noget. De beslutter straks at tale med denne Constance - deres *mission brief* understregede behovet for hast.

Spilpersonerne har fået stillet en bil til rådighed.

Det er middag, den 20. september.

Paris

Se Appendiks for stemningsbeskrivelse af Lysets By.

Heltenes handlingsfrihed

Det har været en kongstanke, at spillerne skal føle, at de kan gøre en forskel. Du kan næsten ikke gøre dem for seje. (Hvilket ikke udelukker, at selv de bedste kan rammes af forrædderi eller rystes af inderlig terror.) Men lad det handle om, hvorfor & hvordan, de handler, som de gør, og hvilke konsekvenser det har, fremfor om de kan - intet er mere dræbende.

Kostskolen

Baggrund for scenen

Spilpersonerne dukker op i Paris, og finder ud af, at agent Frederick Stone er død. Myrdet i går aftes af pistolskud. I hans lejlighed var der ingen spor, men på i Fredericks jakke lå et brev, *handout #1*. Brevet har ført dem til kostskolen. Constance ved ikke, at hendes kæreste er død, så det skal spilpersonerne meddele hende, samtidig med at de skal have ud af hende, hvad hun ved. Fortæl dette til spillerne, når I går i gang. Start spillet i haven, hvor Constance kommer gående.

Kort fortalt

Gruppen får kort lejlighed til at møde den forsvundne agent Frederick's kæreste, Constance. Hun ved imidlertid ikke meget om hans aktiviteter, og hun afgår desuden ved døden, da morderen dukker op og afslutter diskussionen med en kugle. På hendes værelse har hun Frederick's papirer liggende, og der vil gruppen finde hans akkumulerede spor. Scenen kompliceres yderligere, da politiet dukker op, og karaktererne kunne meget vel komme til at skyde en civil betjent.

Le Saint Esprit klosterskolen

I udkanten af byen ligger denne private skole bestyret af nonner. Den har et godt ry for at kunne opdrage unge piger, og overklassen betaler dyrt for at få dem ind her. De opdrages strengt, spartansk og i Guds navn, men det er en skole og ikke kloster. Pigerne går i lyseblå uniformer, medens nonnerne går i hvidt og blå. Pigerne

er fra 14-19 år, og de er alle sammen smukke. Modsat er nonnerne gerne visne og grimme.

Kloster-skolen er en gammel trelænget bygning omgivet af have og en stenmur. Lidt for sig selv ligger et kapel. Over indgangsportalen står et bibelcitater på latin om kvindens rette plads.

Snak med Constance

I haven (med gammeljomfruen, Mater Isabelle, lurende i baggrunden) møder de Constance, en ydmyg men, viser det sig, fræk pige på 18 år. Hun kan fortælle, at hun ikke har set Frederick, siden de blev afsløret sammen for en uge siden. Han var ude af sig selv og gav hende nogle papirer, inden han forsvandt - hun nåede kun at få et hurtigt farvelkys. Constance begynder at græde hjerteskræende da hun får at vide, at Frederick er død. Hun vil kaste sig i armene på den nærmeste spilperson og knuge ham til sit bryst.

Morderen

Skurkene har fået ram på Frederick og ved, at han mødtes med én på kostskolen men ikke hvem. De har derfor betalt en gammel, bitter nonne for at informere dem om usædvanlige besøg. Hun sender bud efter sin kontakt og prøver derefter at få Constance bort fra vore helte, inden han når frem. Hun er ret patetisk, og det er ikke meningen, at hun skal udgøre nogen trussel - hun er ikke vant til den her slags og kommer med usammenhængende forklaringer om middagssøvn, national sikkerhed og stuearrest.

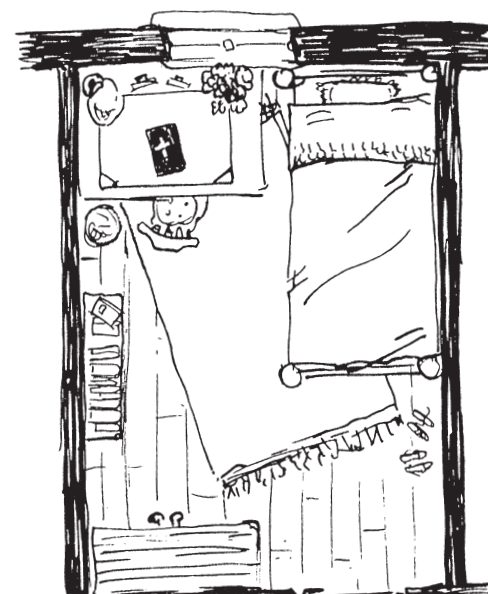
Ud af det blå kommer da en ung mand, der skyder pigen i ansigtet. Nonnerne bliver forskrækkede og flygter. Morderen tager flugten og prøver at dække sig med skud. Han flygter ind af en dør, som han låser efter sig. Når døren bliver brudt op, er morderen væk. Hvis karaktererne er meget hurtige, så lad dem skyde ham. Han dør af sine sår og har ikke nogen papirer på sig.

Kammer

Med lidt kontrolleret brutalitet kan gruppen komme op på Constance's kammer. Frederick's noter er gemt under madrassen i en brun folio, og udleveres som *handout #2*.

Politiet kommer til

Medens de ransager værelset, kommer politiet til. I spidsen er den handlekraftige og lettere arrogante - og civilklædte - kommissær Volteur. Han springer op ad trappen, og da han ser de rædselsslagne piger og nonner og 6 mænd rode i en jomfrus private sager, griber han straks til handling: han råber obskøniteter på fransk og trækker pistolen (med en fast beslutning om at bruge den hvis lejligheden byder sig). Det må gerne gå galt: hvis en af karaktererne har en pistol fremme eller griber efter den, skyder kommissæren. Overmandet vil han formentlig blive plaffet ned. Og her dukker så hans trofaste betjente op. Det er ikke noget krav, at Volteur skal dø, men det vil skabe en interessant situation. Evt. sårer de ham kun men tror, han er død.



Del I

I Del I har gruppen nogle faste opgaver. Afsnittet beskriver gruppens aktiviteter i Paris den 20. september, til & med Lord Exley's fest.

Handout #1

Brevet fra Constance - spillerne får det fra starten.

Handout #2

Agent Frederick's noter findes på Constance's værelse.

Karaktererne i haven ...

- Lawrence vil vække opmærksomhed blandt de mange jomfruelige yndigheder.
- Sebastian; sejlere har jo ligeledes en kæreste i hver en havn, og så var der jo den om nonnen og matrosen ...
- Michael skulle også gerne føle sig på hjemmebane blandt disse puritanske og fromme kvinder.

... og i kammeret

- Gordon er nok den bedste til at føre ordet overfor rasende betjente, hvis der er opstået en "situation".
- George har sin rang og autoritet, der muligvis også kan gøre indtryk.

Bipersoner

- Mater Isabelle: Alvorlig. 72 år og meget rynket.
- Constance: Frederick's kæreste. Ung, smuk, mørk og dannet.
- Bitter nonne: Josephine - overvægtig dame betalt for at hjælpe staten.
- Politiofficer Volteur: Pænt klædt mand i 40'erne; moustache.
- Gendarmer: Der ankommer nok til at arrestere spilpersonerne.
- Frederick Stone: Den døde agent.
- Morder: Navnløs ung mand (han er fransk agent og kultist).

Udgang

Der vil blive set ilde til gruppen, hvis de har skudt Volteur, men det er ikke noget, diplomatiet ikke kan klare. Hav det dog i baghovedet, når gruppen skal til fest, eller hvis de senere skal have med politiet at gøre. De må indse, at hvem de end er oppe imod, så er det skånselsløse typer. Myndighederne vil benægte et hvert kendskab til morderen, og han har ingen straffeattest.

Efter kostskolen har de et par timer til at finde Le Cabaret Beaucoup Belle, hvor Alexander Hopkins holder til.

Alexander Hopkins

Formål med scenen

Alexander Hopkins er en vigtig kontakt for karaktererne. Han kan sætte dem på sporet af Villemont, sanatoriet, samt at der foregår noget i Egypten. Derudover giver scenen en mulighed for at gøre spillet mere dystert og ubehageligt.

Kort fortalt

På karakterarkene står der, at de har en aftale med Hopkins på Le Cabaret Beaucoup Belle klokken 18.00, den 20. sept. Her snakker de med Hopkins og finder ud af, at de hellere må tage hjem til ham og se, hvad det er for skumle ting, han har foretaget sig.

Stemning

Stemningen er under hele denne scene dyster. Hopkins er en sørgelig skæbne. I cabaret-scenen må stemningen gerne være lidt absurd og galgenhumoristisk, men i huset skal stemningen være ovre i det okkult-uhyggelige.

Hint

I stedet for at beskrive at der ligger en kvinde i præservingsvæske, straks de kommer ind i rummet, så start med lugten. En sur lugt af eddike. Fortæl en spilperson, at det minder ham om, da hans mor syltede. Beskriv dernæst det store kar med låg på. Fjerner en spilperson låget, så sig ikke at der ligger en død kvinde. Fortæl ham, at der er to smukke øjne, der kigger på ham, og han ser en smuk kvinde. Det bliver ikke uhyggeligt af, at man siger: Du ser et uhyggeligt lig. Husk på, at du ikke har latterlige hjælpemidler så som fright-checks og den slags. Hvis spilpersonerne skal skræmmes, så skal spillerne skræmmes.

Baggrund for scenen

På alle karakterark står der, at heltene bør besøge Hopkins. Den engelske efterretning har opsnuset, at Hopkins har arbejdet på et hemmeligt projekt, og de er sikre på, at det har med våbnet at gøre. Da han er englænder, går efterretningen ud fra, at han vil samarbejde med heltene. Spilpersonen Michael har en del ekstraviden om Hopkins. Han kender til hans virke og ved, at Hopkins arbejder med præserving af liv og i yderste konsekvens forlængelse af menneskeliv.

Indgange til scenen

Scenen er fastlagt fra scenariets start, da den står nævnt på karakterarkene. Hvis karaktererne skulle besøge Hopkins efter d. 20. september, vil Hopkins være død, men de har stadig mulighed for at rode rundt i kælderen, men uden Hopkins vil det være svært at redegøre klart for alle sporene.

Le Cabaret Beaucoup Belle

Cabareten er lille og snusket og ligger i Paris' latinerkvarter. Masser af skumle typer lusker omkring i de mørke brostensbelagte gader og stræder. Skøger falbyder deres varer på dørtrin, unge kunstnere vælter rundt på cafeer og snakker om verdensrevolution. Der er mange mennesker på gaden, der er larm og musik.

De finder de cabareten, hvor der er halvmørkt, tilrøget og hashlugtende. På en lille scene sidder en pianist, og en kvinde danser dovent, nøgen på scenen. En del mænd sidder og glor verdensfjernt på hende. En snusket tjener kommer op til dem og spørger, om de ønsker et bord eller en kvinde. Han har slikt hår og er svedig.

I en mørk niche med mørkerødt tapet og mørke trævægge sidder Hopkins med en flaske absinth og en grim luder. Han lugter underligt, men i mørket er det svært at se ham tydeligt.

Snak med Hopkins

Hopkins har næsten glemt, at heltene skulle komme forbi, men taler de en smule med ham, husker han. Når du taler som Hopkins så forsøg at tale springende og vævende. Vær ikke alt for konkret men forsøg at give indtryk af, at de enten snakker med en meget fuld mand eller en gal mand. Hopkins er begge dele. Han er påvirket af absinth, han har røget flere gram hash og tager sin egen medicin, som skulle forhindre væv i at ældes, men som har forfærdelige bi-effekter.

Følgende oplysninger giver han gerne fra sig:

1. Han har arbejdet på et projekt, hvor han stod for bevaring af menneskevæv under ekstreme påvirkninger af varme, kulde, syre etc. Han arbejdede også med spedalske. Han kendte ikke til projektets formål, men han tror det har noget med en kur mod sygdomme at gøre. Måske noget

Alexander Hopkins

Hopkins er en 50 årig engelsk kemi-professor. Han studerer præserving af organiske materialer. Hans studier er blevet rettet ind mod præserving af levende organismer, og han søger svaret på evigt liv. Han bor og arbejder i Paris, hvor han blev kontaktet af professor Villemont, som tilbød ham penge, hvis han ville arbejde for ham. Villemont satte ham til at udføre diverse forsøg, som altid foregik i Hopkins egen kælder. Villemont satte ham til at teste tidlige udgaver af vaccinen samt midler til at beskytte franske soldater mod ild og sennepsgas. Hopkins har udført sine forsøg på både dyr og mennesker, som Villemont har forsynet ham med. Hopkins er døende og gal, og den sidste rest af menneskelig fornuft er ved at forsvinde i hashtåger og en konstant absint-rus.

Absint

Absint er en meget stærk spiritus. Den er omgærdet af myter, da den indeholder malurt, og det siges, at mange franske kunstnere blev gale af deres overdrevne forbrug. Væsken er giftiggrøn og på op til 80% alkohol.

med at gøre soldater resistente over for kulde, varme, sennepegsas etc.

- Han arbejdede derhjemme, og en kontakthand ved navn Villemont kom og hentede hans resultater. Han mødte kun Hr. Villemont.
- Villemont nævnte for ham, at han skulle til Egypten i 10 dage. Hopkins tror nok, at han tog af sted i går.
- Han har beviser og resultater derhjemme.

Hopkins har flere oplysninger, men de skal tvinges ud af ham:

- Han modtog forsøgspersoner fra Saint Arnoult sanatorium, og det var lige meget, om de døde eller ej. Villemont har også leveret forsøgssubjekter som lignede tiggere.
- Antydning af noget okkult. Seths Broderskab og ting, der besøger ham om natten (Delirium Tremens)
- Han ved, at der er et laboratorium i Frankrig men ikke hvor.

Skulle heltene tage Hopkins med ud i lyset, vil de få et chok, for han lider af forfærdelige mutationer. Hans ansigt er sort og gult. Sort hvor kød er i forrådnelse, og gult hvor hans underlige medicin har gjort det voksagtigt.

Hopkins' hus

Hopkins bor i et lille byhus 500 meter fra Cabareten. Når de går ind i huset, høres der hundeglam fra kælderen. Hopkins falder bevidstløs om i løbet af natten. Han dør i løbet af nogle timer.

Huset har fire værelser, et loft og en kælder. Kun kælderen er af interesse. Der er rodet i huset.

Laboratoriet

Kælderen er opdelt i tre rum. En lille trappe fører ned i et ildlugtende lokale. Rummet er fyldt med flasker, kolber, krukke, reagensglas og hvad der ellers hører sig til i et laboratorium. Et stort bord optager meget plads. Bordet ligner et uvasket operationsbord.

Den ene dør fører ind til et vaskerum, hvor der ligger en ung kvinde nedsænket i en gul-grønlig væske. Hun er død. Ved siden af hende ligger et dossier, som viser, at hun er mentalpatient fra St. Arnoult Sanatoriet. Rummet lugter surt af eddike. En mærkat på karret viser, at hun har ligget i badet i over en måned.

Den anden dør, som er åben, fører ind til et rum, hvor der er seks separate celler. Her har Hopkins opbevaret sine forsøgssubjekter, og her er hunde sluppet ud fra.

De gale Hunde

Når karaktererne går ned i kælderen, vil de blive angrebet af de to hunde. Hundene er i sidste stadium af forsøget. Deres pels er trævlet, snuderne er åbne sår, de bløder fra øjnene og har bylder og sår. De kan kun stoppes med vold. Det er tydeligt at se, at der har foregået forfærdelige ting. Ved gennemgang kan *handout #3* udleveres som et godt eksempel på, hvad der er foregået i kælderen.

Opsummering

Når heltene har snakket med Hopkins og besøgt hans hus, skulle de gerne vide følgende:

- Der laves forsøg uden menneskelige hensyn.
- Forsøgspersoner hentes bl.a. fra Saint Arnoult sanatorium (*handout #3*).
- En hvis Villemont er taget til Egypten, og sammenstykket med notatet fra klosterteksten, kan de regne ud, at han er taget til to små

egyptiske byer kaldet Khel Azif og Khel Rish i det nordlige Egypten.

- De får *handout #3*.

Efter scenen skal de til fest. De har nok lige tid til at tage omkring hotellet og klæde om.

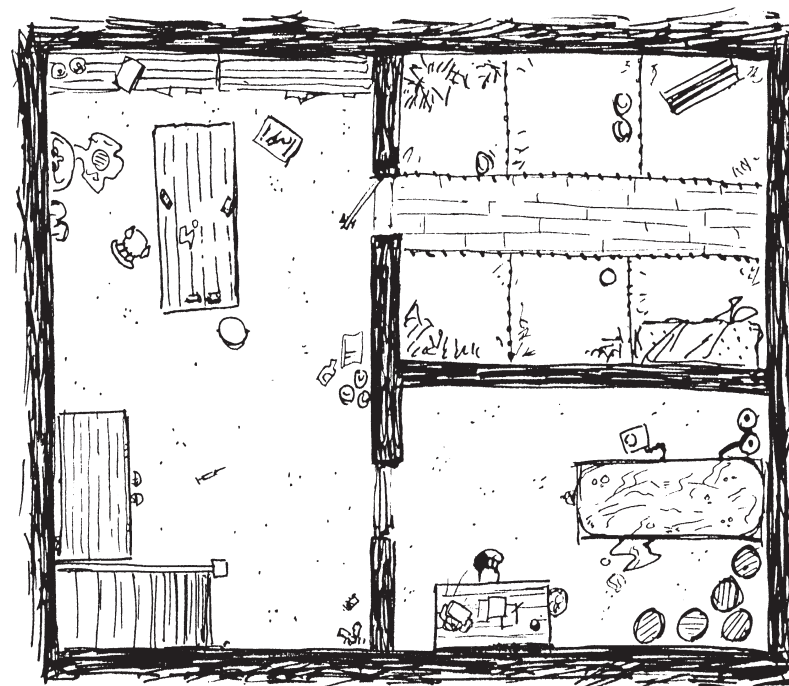
Festen hos Lord Exley

Formål med scenen

Festen er en kort opsamling, som afslutter del I. Spilpersonerne får mulighed for at rollespille under rolige omstændigheder, diskutere politik og filosofi, og hvad de ellers har lyst til. I fht. handlingen giver festen dem mulighed for at snakke med Lord Exley, som ejer flere fly, og Professor Milestone, som skal til Egypten.

Handout #3

Hopkins' notater der findes gemt i kælderen.



Synopsis for scenen

Karaktererne ankommer ved ni-tiden og har en hyggelig aften i spændende selskab. På et eller andet tidspunkt snakker de med Lord Exley. Hvis de ikke selv spørger ham om fly til Egypten, så kan de overheøre Milestone snakke om, at han skal til Egypten.

Stemning i scenen

Stemningen skal være behagelig og lys i fht. tidligere. En smule dekadence er heller ikke af vejen. Exleys palæ er overdådigt og ekstravagant. Der holder flotte store biler ude foran, og der spilles taffelmusik af et lille orkester.

Baggrund

Lord Henry Exley er diplomat i Paris, og festen, han holder, er ikke i nogen speciel anledning. Der er både englændere, franskmænd og andre nationaliteter til festen.

Rollespil til festen

Da der ikke er planlagt noget handlingsmæssigt i denne scene, kan der i stedet lægges op til nogle spændende rollespils-sekvenser. Nogle af situationerne kan få betydning senere i scenariet.

Marie Troufot: En smuk femme fatale. Hun ankommer alene til festen og går klædt i en udfordrende sort kjole. Hun er høj og tynd og har meget mørk makeup. Hun ryger af et cigaretrør og har en lige så stor appetit på mænd som på morfin. Marie Troufot vil kaste sig over en eller flere af spilpersonerne og forsøge at forføre dem. Hun vil lokke dem med op i et soveværelse, hvor hun vil finde en morfinpipe frem fra sin taske og invitere spilpersonen til at ryge med.

Robert Bryer: En ung filosof. Vil gerne diskutere politik, filosofi og krig med spillerne.

Han er imod krig, og hans argument er, at hvis ingen ville slås, var der ingen krige. Han er ingen gentleman og forstår ikke krigens skønhed og glæden ved kamp. Hans teori er, at mennesket snart opfinder et våben, der er så ødelæggende, at det kan destruere menneskeheden.

Colonel Winfrey: En ung officer, der under krigen er steget hurtigt i graderne. Han er en krigshelt og har kæmpet ved fronten. Han lider af granatchok og har set forfærdelige ting. Hans ansigt er vansiret, og han halter på det ene ben. Han har orlov og skal tilbage til fronten om to dage. Han kan fortælle, at hans kompagni ligger ved den franske by Lacroix. En by, der viser sig at få betydning senere i scenariet. Oberst Winfrey kan måske blive allieret, når Château Deucart skal angribes.

Lord Exley: Gordon kender Exley personligt fra England. Exley er en handelsmand, der har skabt en formue på bl.a. handel med gasmasker og spader til regeringen. Han er visionær og har en forestilling om, at fly vil erstatte både bil, tog og skib. Han mener, at de kan blive større og større. Han har flere fly i Paris, og spilpersonerne kan låne et, hvis de vil til Egypten.

Professor Milestone: En ældre engelsk antropolog. Er meget vidende omkring Egypten og skal derved i nærmeste fremtid. Er venner med Exley. Hvis spillerne ikke selv tager initiativ til at snakke med Exley om at komme til Egypten, kan de høre Milestone snakke om, at han skal derved. Milestone kan fortælle drabelige historier, om da han kæmpede mod zuluerne i Afrika, og hvordan de skød de små negerdrengene ned i hobetal. På en god dag ordnede en englænder otte negere.

Natalie Lapovsky: En bly russisk skønhed, der er på dannelsesrejse i Paris. Hun rejser sammen med en ældre matrone som anstandsdame, men matronen er optaget af Professor Milestone, som

hun flirter med. Natalie Lapovsky bliver generet af en meget nærgående engelsk adelsmand, Sir Paul Fleetwood, som på det nærmeste prøver at slæbe hende ovenpå mod hendes vilje. Det vil en helttemodig gentleman vel ikke tillade.

Du er velkommen til selv at finde på underholdende rollespils-situationer

Scenens start

Start med at beskrive huset. Det er stort og fornemt. Der går mange tjenere rundt i de tre rum, festen foregår i. En stor festsal, et hyggeligt bibliotek og en pragtfuld vinterhave, hvor man kan snakke lidt privat. De bliver mødt af en overstrømmende Lord Henry, som straks spørger til, hvad de foretager sig i Paris. Han præsenterer dem for hans smukke kone, Elinor, som måske flirter en smule med en af spilpersonerne.

Det vil være en god idé, hvis du tager initiativet og lader en af bipersonerne kontakte spilpersonerne, da det ellers kan være svært for spillerne at vide, hvad der skal ske.

Så går festen ellers sin vante gang. Der drikkes cognac, ryges cigarer, snakkes politik, flirtes, skændes, skåles i champagne for de allierede og danses vals.

Natligt overfald

Når spilpersonerne før eller siden forlader festen, bliver de skygget. Har de ikke gjort opmærksom på sig selv, kan de slippe, men så skal de have været meget diskrete.

Mens de går hen af gaden, lægger en af dem mærke til hastige skridt bag ham. Da han vender sig, ser han en ung mand pege en sort pistol mod hans ansigt. Samme øjeblik trykker han af, men pistolen klikker. Det giver spillerne mulighed for at handle. Dræber de ham ikke, vil det vise sig, at det er en fattig studerende, der fik lidt penge for at skyde en af de onde imperialister.

Bipersoner til festen

Der er omkring 50 personer til festen. 30 mænd og 20 kvinder. Derudover er der 12 tjenere som går rundt.

- Lord Henry Exley: Visionær millionær og diplomat.
- Lady Elinor Exley: Værtinden.
- Professor Milestone: Antropolog.
- Marie Troufot: Femme fatale.
- Robert Bryer: Filosof.
- Colonel Winfrey: Ung officer.
- Natalie Lapovsky: Russisk pige.
- Sir Paul Fleetwood: Fløs.

Efter festen

- Nicholas Epinal: Anti-imperialistisk student med pistol.

Vaccinetesten

Kort Fortalt

Festen er forbi. Gruppen ved, at der er tale om en eller anden form for kemisk bombe, og de har oplysninger om forsøg af samme type foretaget på forskellige lokaliteter. På nuværende tidspunkt har de muligheden for at vælge deres mål, men resultatet vil være nogenlunde det samme, uanset hvor de tager hen: de kan vælge et dystert slumkvarter eller et sindssygehospital. Der er blevet foretaget tests her, men i modsætning til hvad karaktererne måske tror, er det ikke våbnet men blot en vaccine imod det.

Gruppen vil formentlig kun bruge tid på at besøge et af stederne. Og uanset hvor de tager hen, vil de blive mødt af vanviddets rædsler - bivirkningerne af vaccinen mod pest-bomben. Men de folk, der arbejder med vaccinen her, er kun stråmænd, der er blevet bedt afprøve den nye vidundermedicin. De vil pege i retning af folk fra hovedlaboratoriet, men udover lokaliteten vil de ikke sige meget. Deres rapporter indeholder relevante navne, men de er hemmelige, så det kræver list (eller ran) at komme til at se dem.

Overordnet om Vaccinen

Sammensværgelsen, De Fire Ryttere, er ikke interesseret i nogen vaccine - de tror virkelig på Dommedag som nøglen til en bedre fremtid, så naturligvis vil de ikke prøve at bremse den med lægemidler - det er jo en latterlig tanke. Lad Vor Herre om at skille fårene fra bukkene - det er hele pointen. Imidlertid skal de have støtte i de officielle kredse for at få fremstillet rigelige mængder af pesten, fremførselsudstyr, research-midler, støtte fra handlekraftige officerer, osv.

Derfor er de nødt til at kunne fremstille det, som om pesten kun vil ramme den præjssiske plage (og det her er altså en del år før muligheden for at rette sygdomme mod specifikke gener), og derfor er en vaccine for de allierede soldater kommet ind i billedet.

Vaccinen er et brutalt kemisk middel, der hensætter kroppen i en tilstand af chok, hvis den rammes af feber, som er en af de mildere virkninger af Formel 4 pesten. Det betyder, at soldaten ikke vil lade sig mærke af sygdommen, og De Fire-organisationen har lovet, at man blot skal overleve pesten et døgn tid for at være immun - det vil man kunne klare (under en del lidelser, bevares) med hjælp fra vaccinen. Bivirkningerne er imidlertid alvorlige: feber er et faresignal, som hjernen overbevises om at ignorere - i praksis betyder det, at den får lov til at hærge uhindret med de følger, det nu har (hjerneskade, stærk migræne, fejlende lever-funktion, mulighed for indre blødninger). Derudover påvirkes man af stoffet som ved et ustyrligt hallucinogen; sammenligneligt med et virkelig dårligt LSD-trip. Det medfører som oftest psykoser, tilbagetrækning fra virkeligheden, paranoia eller skizofreni.

Men det er alt sammen sekundært. Det, der virkelig er ubehageligt, er, at vaccinen ikke hjælper på noget som helst. Den har en effekt, der har tilfredsstillet de kemiske militærlæger om, at den vil kunne begrænse tabene i egne rækker, når det for alvor går løs med Formel 4.

Vaccine-forløb

Vaccinen er blevet testet på raske, syge og pest-smittede personer over de sidste 4 måneder. Den sidste runde, der helst skulle overbevise de rette vedkommende i det forsvarlige i at bruge Formel 5 i krigen, af testene blev iværksat på forskellige lokaliteter i dette afsnit den 16. september (se også *handout #4* for detaljer):

16/9: Vaccinens umiddelbare effekter (sløvhed, dødsfald eller psykose).

17/9 og 3 uger frem: 1/3 er vanvittige; de tripper dårligt (de vil senere få det fint).

17/9-20/9: 2/3 af de vaccinerede har det fint men begynder herefter at blive sindssyge.

22/9: Her frem til vil det være let at finde patienter, der er til at tale med.

24/9: Enkelte patienter er til at tale med, men de er paranoide og uligevægtige.

25/9: Selv de fornuftigste patienter virker uforståelige.



Sanatorium

En firlænget bygning i tre etager af rødbrune sten i udkanten af den lille by, St. Arnoult, 40 km syd for Paris. Hele komplekset er omgivet af en stor mørk skov. Man kan køre ind i midtergården gennem to porte i bygningen, og der er vagter ved dem begge. Den ene længe har en central sal, hvor lettere patienter eller nyankomne kan rode rundt i deres eget snævers, medens de venter på en afgørelse om deres ret til indlæggelse. Behandlingen foregår på sikrede gange, hvor forskellige metoder testes med nogen fornøjelse fra de ambitiøse læger.

Dr. Chaumont er den lægeligt ansvarshavende. Bestyreren er politikeren M. Carcasonne.

Del II:

Del II kører fra den 21. september til den 25. september klokken 18.00, hvor de senest skal mødes med agent William Brentwood og aflægge rapport. Scenen er lagt mere over til spillerne, og det er nu på deres initiativ, at spillet skal tage fart.

Karaktererne på sanatoriet

- Michael kan muligvis virke tilpas vidende til at komme ind - der eksisterer en tavs alliance mellem alle videnskabsfolk i denne tid, og man respekterer hinanden på samme måde som officerer og gentlemen gør det.
- Jonathan kan trække på sin viden om det okkulte til at komme med tolkninger af de vanvittiges visioner. (Verdens Ende er et tilbagevendende tema; mange religiøse billeder.)
- George har også en perifer chance for at være den, der skaffer dem ind, da en del soldater med bombe-chok er indlagt her (og faktisk er det mest dem, der er blevet vaccineret).

Bipersoner: Sanatorium

- Dr. Chaumont: Stolt midaldrende læge. Overvægtig. Brillen.
- Carcasonne: Fængsels-direktøren. Stærkt højreorienteret og meget disciplinær. Høj, tynd mand.

Chaumont er af den mening, at sindssyge udelukkende er en belastning for samfundet, og behandling derfor må handle om at minimere besværet med patienterne. Han har tilladt, at flere patienter er blevet brugt til vaccineforsøg (og tests med klor- og sennepsgas foruden diverse andre kemiske behandlinger) - blandt andet er kvindeliget i Hopkins' kælder leveret herfra. Han vil uden den store tøven vise sine forsøgspersoner frem - det er ikke noget, han skammer sig over. Tværtimod. Han vil bruge rosende vendinger om Balfour, der styrer vaccineprojektet. Han vil endda gå så vidt som til at aflevere en rapport om forsøgene, *handout #4*.

Slum

Paris' slum minder mest af alt den besøgende om beskrivelserne af byen for 100 år tilbage. Det er Les Misérables x10. Her er industrialiseringen rullet henover de dårligst stillede, og på dette tidspunkt er der ingen, der har snakket om sociale initiativer. Kul-os driver henover de tvivlsomme rønner; tuberkulose og andre sygdomme plager beboerne; arbejdsskadede og krigsinvalide hutler sig gennem de smalle gyder. Her stinker af åben kloak og genlyder af fortvivlet gråd.

Et kirkeligt køkken i slummet drives af Le Saint Esprit-nonnerne. Mater Isabelle (fra klosterscholen) er ansvarlig her. De prøver også at hjælpe de mest sølle med lægelig hjælp, men medicin er en mangelvare, så da et større firma, en våbenproducent, donerede febernedsættende medicin, tog man imod det med kyshånd. Kontaktpersonen var en Dr. Montblanc. Mater Isabelle har smidt alle rester ud, men hun har hørt historierne om "ligvognen", der siden har patruljeret i kvarteret.



Ligvognen

Ligvognen samler vaccinerede bumser op, tester følgevirkninger og afliver dem, inden de efterlades i gyderne.

Kigger karaktererne sig omkring i kvarteret, vil det ikke tage dem lang tid, før de render ind i den ombyggede, sorte ambulance. Den skiller sig ud i dette nabolag, og alle gadens bumser kender og frygter den. Det er en læge og fire hyrede vagter, der samler ofrene for vaccinetesten op. Lægen, Montblanc, tager notater, hvorefter bumsen aflives med en injektion og smides i rendestenen. Han er ikke interesseret i at slås, så hvis karaktererne får sat vagterne ud af spillet, vil han overgive sig og tigge om at blive overladt til politiet (hvor han selvfølgelig sættes fri omgående - det er jo en sammensværgelse). Hans notater vil kunne give karaktererne et indtryk af vaccinens vanvittige bivirkninger; desuden hentydes til Formel 3 og Laboratoriet. Se *handout #4*.

Vagterne er hærdede forbrydere, der er vant til at bevæge sig i dette skumle miljø og ikke har for mange skrupler. De plejer at kunne klare sig med køller og knøjern, men hvis karaktererne trækker skydevåben, vil de ikke stå tilbage. De er blevet bevæbnet med militærets standard-model.

Prof. Balfour

Ligesom Villemont er den, der tager sig af Formel-udviklingen, har Balfour ansvaret for vaccinen. Spilpersonerne skal have lejlighed til at møde ham, så han vil komme på rutinekontrol, netop det sted de besøger. De kan overraske Balfour, mens han er i fuld sving med at foretage forsøg på enten de fattige eller patienter på sanatoriet. Balfour kan ikke selv slås, men han har nogle hjælpere med sig, og hvis spilpersonerne angriber Balfour, vil de forsvare ham. Selv om de fanger Balfour, kan de ikke tvinge oplysninger ud af ham, og derudover er hans forsøg lovlige og velsignet af den franske regering. Hvis spilpersonerne farer meget voldsomt frem, vil den franske regering hurtigt forsøge at fange dem og smide dem ud af landet.

Hvis gruppen allerede har været i Egypten, er dette formentlig det sidste stop, inden de er klar til at aflevere materialet omkring våbnet til England. I dette tilfælde vil Balfour på sig have sine brede beføjelser beskrevet i et dokument fra efterretnings-hovedkvarteret ved Lacroix-frontstykket: Château Deucart, *handout #5*. Alle

Bipersoner i slum

- Mater Isabelle, der bestyrer feltkøkkenet i slummet.
- Montblanc: Ung lægestuderende, der er blevet lovet guld & grønne skove i forhold til sin karriere, hvis han skriver afsluttende opgave om vaccinens dyder. Han vil bare hjælpe verden.
- 4 bøller: Bevæbnet med køller og revolvere men ikke så seje som spilpersonerne.
- Prof. Balfour: Skurk og videnskabsmand.

Karaktererne i slum

- Sebastian er den der bedst kender denne slags kvarter.
- Gordon kan komme med al sin forurettede vrede over de miserable forhold for Paris' fattige, og det var jo netop den slags Roosevelt måtte bekæmpe i 90'ernes New York.

Handout #4

Rapport om vaccinen udleveret af Dr. Chaumont eller fundet ved Montblanc i Ligvognen.

Handout #5

Brevene fra Château Deucart som findes på enten Villemont eller Balfour - alt efter hvem de møder sidst.



relevante opdagelser omkring hans arbejde skal afleveres samme sted. Gem Deucart-sporet, så det først falder, lige inden gruppen skal tilbage og ikke har tid til at tjekke det ud; det får de lejlighed til efter scenen i England.

Udgang

De har set effekterne af vaccinen og ved nu, at der er tale om et kraftigt biologisk våben. Dette våben er blevet testet i Egypten og i en mildere udgave, Formel 3, ved fronten. De har fået lejlighed til at skaffe beholdere med vaccinen, som de kan bringe med sig hjem til England.

Opsummering

Efter at have undersøgt stederne, hvor vaccinen er udført, ved spilpersonerne følgende:

- Forsøgene er en vaccine mod en sygdom
- Forsøgene udføres uden hensyn til forsøgspersonerne
- Vaccinen har forfærdelige bieffekter og slår folk ihjel
- Noget tyder på, at vaccinen slet ikke virker. På det stadie den er nu, er den noget møg, og der er ikke lang tid, før at det våben, som vaccinen skal beskytte imod, skal bruges. Måske er der noget lusk?

Hvis de ikke har været i Egypten, vil det være det næste skridt for spilpersonerne.



Egypten

Formål med scenen

Heltene skal opdage, at våbnet er en forfærdelig sygdom. De skal finde et reagensglas med den koncentrerede sygdom. Vigtigst af alt skal heltene opdage, at den sygdom, som skal spredes i Europa, er farligere, end den der er afprøvet i Egypten, samt at den høje temperatur i Egypten forhindrer videre smitte, hvilket den ikke vil gøre i Europa. Det skal føre dem til den konklusion, at hvis sygdommen blev spredt ud i Tyskland, ville det være et spørgsmål om tid, før hele den tempererede del af verden var udslettet.

Synopsis

Franskmændene udfører forsøg med Formel 4 i Egypten. De udsætter to landsbyer for smitten og observerer resultatet. Efter en nervepirrende flyvetur tager karaktererne ud til de landsbyer, hvor forsøget er udført. Her ser de Formel 4's effekt på mennesker, og de møder et hold franske videnskabsmænd. De stjæler forskningsresultaterne fra dem og tager tilbage til Paris.

Tidsplan for Egypten

Hvis karaktererne skal have noget ud af deres besøg i Egypten, så skal de ankomme før d. 25. september. Derefter har franskmændene slettet deres spor. Den samme dag har de et møde med deres forbindelsesagent og skal være tilbage i Paris.

Flyvepladsen

En flyveplads på denne tid er ikke noget stort og velorganiseret. Nogle græsmarker og nogle store hangarer. Det er via Lord Exley, fra festen, at de har adgang til et fly.

Der er roligt og fredeligt ved flyvepladsen. Da heltene ankommer, ser de et par militære dobbeltdækkere komme spruttende og rygende. Det ene fly ryger voldsomt, og da det nærmer sig landingspladsen bryder det i brand og styrter ned. Nogle folk løber derhen.

Det er ikke meningen, at der skal gå lang tid, før de flyver, men det nedstyrtende fly kan minde spillerne om, at fronten ikke er længere væk, end man kan flyve dertil.

Flyveturen

The Hummingbird: Ud over spilpersonerne er der tre andre passagerer. Professor Milestone, hans kvindelige assistent og sekretær, Miss Victoria Farnsworth, samt en ung engelsk adelsmand, Sir Boswell.

Flyveturen starter roligt. Beskriv kort hvordan flyet ryster og gør ved. Få hurtigt bipersonerne på plads. Selve turen er lang. Over 2.000 kilometer. Der er en mellemlanding i Sicilien, men det er ikke noget, der skal spilles. Flyet er en prototype med fire propeller.

Angrebet

Formålet med angrebet er at skabe noget spænding, samt at introducere de tyske piloter. Husk på, at det hele går meget hurtigt. Forsøg at køre det så meget i real-time, som du kan. Det er ikke meningen, at kampscenen skal tage mere end 5-10 minutter i spiltid.

Da maskinen nærmer sig Egypten, bemærker frøken Victoria, at der er to små søde fly ude

I Egypten er der:

- En by, hvor Exley har sin lufthavn og base.
- To landsbyer, hvor Formel 4 er afprøvet.
- En fransk luftbase, hvor der er fem fly.
- En by, hvor tre tyske piloter holder til og holder øje med franskmændene.

Fransk tidsplan

21. sept.: smitter landsbyerne
22. sept.: observerer landsbyerne
24. sept.: undersøger Khel Aziz
25. sept.: undersøger Khel Rish
26. sept.: brænder landsbyerne af og sletter deres spor. Videnskabsfolkene flyver tilbage til Paris med resultaterne.

Forhåbentlig bryder spilpersonerne ind i denne tidsplan og forhindrer videnskabsfolkene i at flyve til Paris.

Smitte

Hvis spilpersoner skulle være så uforsigtige at røre ved døde eller døende, bliver de selv smittet. Drikker de vand i landsbyerne, bliver de også smittet, men det er så også det eneste, de skal lade være med at gøre.

The Hummingbird

Lord Exley's fly er af en type, der knap nok kan kaldes et passagerfly. Russerne lavede det første biplan med 4 propeller i 1914, en Sikorsky, og det fløj 16 personer fra Kiev til Skt. Petersborg og retur - 2.500 km. Henry Exley's er en videreudvikling.

til højre. Det er tre franske jagerfly. De flyver så tæt på, at man tydeligt kan se piloterne og maskingeværsskytterne. Spillerne får nogle få minutter til at forberede sig, hvis de altså kan regne ud, at de ikke er der for at eskortere passagerflyet sikkert til Egypten.

Snart gør en af piloterne honnør til flyet, og man ser, hvordan skytten svinger maskingeværet over mod flyet. Victoria griner og spørger; hvorfor gør han det, hvorefter kuglerne sprøjter ind i siden på flyet og rammer hende med en halv snes skud. Kugler går gennem flyet, smadrer rudet, sender metalsplinter og glas flyvende rundt.

Passagerflyets pilot gør en voldsom undvigelsesmanøvre, som sender alle, der ikke holder fast, rundt blandt sæder og glassplinter.

Det er nu op til heltene at mande sig op til at gå til modangreb. Hvis de ikke selv har taget våben med, så har Professor Milestone belejligt et par rifler.

Det er ret svært at skyde et fly fra 1917 ned. Enten skal man ramme piloten, brændstoftanken, motorerne eller skyde flyet i smadder. Men det tager nu lidt tid. De franske flyver rundt om passagerflyet og sender bølger af kugler ind, en motor sætter ud, flyet ryster, men det er ikke meningen, at du skal slå spilpersoner ihjel.

Heltenes muligheder:

- Skyde ud af de smadrede rudet.
- Åbne døren og skyde ud af den, hvilket er noget nemmere.
- Skyde med pistoler eller rifler.

Hvis de skyder, så få dem til at specificere, hvad de skyder imod, og på hvor lang afstand de skyder. Det er selvfølgelig sikrere for dem selv at skyde på lang afstand, men til gengæld er det sværere at ramme. Det er at tage en chance at

lade flyene komme tæt på. Det er klart det bedste at skyde efter piloten, skytten eller motoren.

Franskmændenes problem er, at de ikke er udstyret med fremadrettede kanoner, så de kan ikke lægge sig bag flyet i en blind vinkel og skyde det ned.

Spiller de situationen godt, tager nogle chancer, holder hovedet koldt og tænker sig om, så lad dem få skudt et fly ned, før tyskerne ankommer.

Hjælp fra uventet side

På et kritisk tidspunkt, når en spiller kan se, at en skytte har sigte på ham - han kan se skytten smile, og han skal lige til at trykke af - flyver der stykker af det franske fly, skytten ryster, og blod sprøjter ud over det hele, motoren eksploderer, og flyet går mod havet, hvorefter tre tyske jagerfly dykker ned forbi passagerflyet for at følge det døende fly på vej.

Det resterende franske fly stikker af. De tyske piloter vender tilbage og vinker til heltene. De har mulighed for at møde de tre tyske piloter senere i scenariet.

Hvis spillerne skulle beskyde tyskerne, som lige har reddet deres liv, så ligger tyskerne sig i halen på passagerflyet og skyder det ned, og alle dør.



Ankomst til Egypten

Flyet lander i en mindre by, der ligger 50 kilometer fra de to landsbyer, hvor forsøgene er blevet udført. Ved landingspladsen, som Exley også ejer, står en bil og venter på heltene. Hvis de vil, kan de tage antropologen med. Han vil faktisk kunne være til stor hjælp, da han kender til Egypten. Klip i det øjeblik de lander, til at de kører og nærmer sig den første landsby.

Egypten

Formålet med Egypten afsnittet

Selv om afsnittet er langt, er der kun tre ting, heltene for alvor bør opnå:

- Giv heltene mulighed for at se resultatet af sygdommen, våbnet.
- Giv heltene mulighed for at stjæle oplysninger fra et hold franske videnskabsfolk.
- Giv heltene mulighed for at få to tyske officerer som venner

De tyske piloter

På et eller andet tidspunkt under besøget i Egypten, bliver karaktererne kontaktet af to tyske fly. De beskyder ikke heltene men vil lande for at snakke med dem. Hvis spilpersonerne beskyder flyene, vil de vende om, og de får ikke mulighed for at snakke med piloterne. Mødet med piloterne kan ske, mens de rejser, mens de er i en befolkningssamfund, eller mens de kæmper mod franskmændene. Det er op til dig, hvornår du vil have dette møde. Mødet med tyskerne er ikke essentielt men er ment som en mulighed for at skabe en kontakt til piloterne, som de kan bruge senere i scenariet.

Johan Nüchel: En ung officer på 27 år. Er lige så meget gentleman, som heltene selv er. Klædt i flot læderuniform, tørklæde og flyverbriller. Han hader ikke englændere eller franskmænd og ser krigen som en duel. Han vil gerne snakke med heltene. Om krigen, kvinder og hvad man nu ellers kan snakke med fjenden om, når man ikke kæmper. Han skyder kun mod andre fly. Aldrig mod tropper på jorden.

Baron Heinrich von Gießen: Pilot og officer på 35 år. Sort kort hår, brun læderuniform, rank holdning. Typisk tysk officer. Kan tale udmærket engelsk. Har studeret på Oxford og kender Lawrence personligt. Heinrich er en venlig og interessant mand. Han vil selvfølgelig gerne høre, hvad heltene laver her i Egypten, og spørger også til hvad franskmændene laver her. Han er jo godt nok fjenden, men hvis heltene fortæller noget om, hvad der foregår, og især hvis de er nået så langt ud, at de fortæller ham alt, hvad de ved, har de mulighed for at få en allieret. I dette tilfælde fortæller han, hvor hans base er i Tyskland, og at han tager tilbage til Europa om to dage. I del III får heltene mulighed for at kontakte Heinrich og få hjælp fra ham.



Køretur i Egypten

Der er pissevarmt i Egypten. Lidt over 40 grader celsius. Beskriv hvordan deres tøj hurtigt bliver vådt af sved. Hvordan det varme støv klæber sig til deres kroppe, hvordan deres hvide skjorter bliver brune af støv og sved. Tørsten der hurtigt kommer snigende, fluerne som summer omkring dem for at drikke deres sved. Underlige egyptere, der står i vejkanterne og kigger på dem.

Turen til landsbyen tager et par timer. Der skal køres ad små underlige veje, og det er svært og hårdt at styre bilen. Du kan prøve at så tvivl om, hvorvidt de er faret vild eller ej, men lad ikke køreturen tage alt for lang tid.

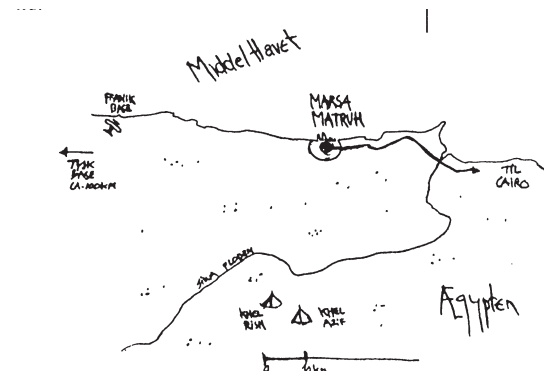
De kommer ikke gennem andre landsbyer, da de to byer, franskmændene har valgt, ligger så isoleret som muligt. De var jo ikke interesserede i, at sygdommen skulle sprede sig.

Se på tidsplanen om franskmændene er i den landsby, de besøger, eller om de måske overvåger den. Det vil være uheldigt for spillerne, hvis de vælger en landsby, som franskmændene observerer, da de mister deres overraskelsesmoment.

Khel Azif

Landsbyerne er beskrevet, som hvis karaktererne ankom d. 25 september og startede med at besøge Khel Azif. Dette behøver ikke at passe, men de valgte beskrivelser skulle give dig en god fornemmelse af, hvordan byerne og de døde ser ud.

Spilpersonerne kommer kørende over en lille bakketop, og en kilometers penge længere nede af vejen ligger den første landsby. De kan se nogle okser gå rundt men ikke nogen mennesker. På vejen ligger en mand og et barn. Ser de nærmere på dem, kan de se, at de har en blodig masse, hvor øjnene skulle have været, blod om munden, åbne mørke sår på kroppen. Deres munde er åbne og



vidner om stor smerte. (Dette skulle give dem en advarsel om, at de ikke er døde af tørst eller af naturlige årsager.)

Det er et kaos af død og sygdom. Landsbyerne har begge haft omkring 100 indbyggere, og de lokale vil ligge rundt omkring. Da sygdommen brød ud, søgte de fleste ind i deres huse, hvor de blev plejet af de, som stadig var raske. I løbet af en dags tid var alle indbyggere syge, og efter 1-2 dage var alle døde.

Landsbyerne består af lerhytter og en lille markedsplads. Der er ikke noget teknologi eller nogen moderne faciliteter.

De kan gennemse landsbyen. De døde ligger i deres huse, og de er alle døde på samme måde som manden på vejen.

Hvad kan ellers findes i den første landsby:

- en større ladning fransk dåsemad (?);
- to tomme reagensglas henne ved brønden;
- den levende unge egypter, Fazil;
- fransk produceret legetøj og andre gaver, så som spejle, smykker og den slags.

Khel Rish

Den anden landsby minder meget om Khel Azif, bortset fra at de på en halv kilometers

Tyskerne

- Johan Nüchel: Tysk jagerpilot.
- Heinrich von Gießen: Tysk officer, pilot og gentleman. Kender Lawrence fra Oxford.

Fazil

Manden er meget syg. Han bløder, han er forfærdeligt tørstig og har det skrækkeligt. Han kan fortælle, at der kom fremmede til byen og gav dem mad og gaver. Han kan også fortælle, at de kommer hver dag for at stikke nåle i de syge og døde. Han fortæller, at chefen for franskmændene hed Villemont. Han kan ikke reddes.

afstand kan se, at der går mennesker rundt i byen. Det er de franske videnskabsmænd, som er ved at tage prøver.



Villemont

De seks videnskabsmænd er anført af Doktor Villemont. En skruppelløs videnskabsmand, som ikke bekymrer sig en tøddel om menneskelige omkostninger. Han er forelsket i ideen om en perfekt sygdom, som fjerner alle uønskede elementer. Alle dem, som ikke har vaccinen. Han er forelsket i ideen om den perfekte verden. Han ser ikke sig selv som en forbryder mod menneskeheden. Han vil påstå, at han gør sit arbejde for menneskeheden. Fanges Villemont, kan heltene få hans personlige notesbog, *handout #6*, hvor Villemont skriver om pest-våbnet.

Det franske militær

De ti franske militærfolk har været tilknyttet Operation Le Dernier Combat over længere tid og er ligeså fanatiske som videnskabsfolkene. De ser ikke egypterne som mennesker men som gode forsøgssubjekter. Den kommanderende officer er Kaptajn Villeneuve. En hadsk mand, der også er en stor kujon.

Soldaterne er ikke veteraner fra fronten. Det er unge mænd, og de er ikke videre gode soldater. De har altid været i den totalt overlegne rolle og har aldrig mødt modstand. De egyptere, de har været oppe imod, har ikke haft skydevåben.

De menige soldater er udstyret med single-bolt action rifler. Standard rifler for 1. verdenskrig. Officererne har revolvere. De har ingen tunge våben og er ikke forberedt på kamp og modstand.

Heltenes muligheder

Den første og indlysende mulighed er at gå til angreb på det franske hold. De er flere end vores helte, men hvis de har overraskelsesmomentet, samt langtrækkende våben, skulle det nok være muligt at gå sejrrikt ud af den konflikt.

Soldaterne vil slås, mens videnskabsmændene vil forsøge at stikke af. Det giver mulighed for en rask biljagt gennem ørkenen.

En anden mulighed er at snige sig ind, stjæle lastbilerne og drøne af sted med dem. Også en situation, der lægger op til en biljagt gennem den egyptiske ørken.

Hvis de blot observerer franskmændene, så vil holdet forlade byen, når det bliver mørkt, og køre femten kilometer østpå, hvor franskmændene har deres base. Her ser de et fly lette med franskmændene om bord. Spillerne har klodset i det og misset en del spor.

En Kamp

Hvis spillerne dummer sig i en mulig kamp, så som ved at køre ind i byen og begynde at skyde vildt omkring sig eller give franskmændene mulighed for at angribe først, så lad det blive en svær kamp. Situationen er farlig, og er der spillere, som er tåbelige, må de straffes derefter med skudsår eller måske ligefrem døden.

Hvad de finder i lastbilerne:

- To flasker påskrevet "Formel 4" og et dødningshoved.
- En del legetøj og tingeltangel.
- Videnskabelige rapporter, som de kan tage med til England.

Afhøring af videnskabsfolkene

Dr. Francois har sin personlige notesbog på sig, *handout #7*. Hvis han udspørges om, hvor det hemmelige laboratorium ligger, vil han røbe det under trusler om død og lemlæstelse. Marie ved ikke noget og bryder hurtigt sammen. Villemont er kold og røber intet.

Tilbage til Europa

Det skal ikke være et større problem for heltene at vende tilbage til Europa. Er de blevet venner med Heinrich Gießen, kan de måske få hjælp af ham, ellers kan The Hummingbird faktisk repareres. En vildere mulighed er at stjæle fly på den franske base, men det er op til heltene. Bare husk på, at det øjeblik de har besluttet sig for, hvad de gør, så har de gjort det og lander tilbage i Paris. Det skal IKKE være et eventyr for sig, hvordan de kommer hjem.

Det franske hold

- Tre videnskabsmænd
- Otte franske soldater
- To franske officerer

De har to lastbiler med udstyr og tre personbiler. De oplysninger og materialer, spilpersonerne er ude efter, kan de finde i lastbilerne.

Bipersoner

- Professor Villemont: Skurkagtig gal videnskabsmand.
- Professor François: Mere normal videnskabsmand.
- Doktor Marie Malet: Læge, som er med for at undersøge lig. Påvirket af alle de døde.
- Kaptajn Villeneuve: Kommandant for soldaterne i Egypten. Skurk og kujon.

Handout #5

Brevene fra Château Deucart som findes på enten Villemont eller Bal-four - alt efter hvem de møder sidst.

Handout #6

Villemont's beskrivelse af Formel 5 - Villemont går selv med notesbogen.

Handout #7

Francois' notesbog, som han har på sig.

Opsummering

Efter dette lange afsnit skal vores helte gerne vide:

- Våbnet er en ond og ubehagelig sygdom.
- Sygdommen vil sprede sig som en dødelig pest i Europa, jvf. Formel 5.
- Heltene har en flakon med sygdommen.
- Nu skulle de gerne vide nok til, at de kan fremlægge materialet for deres chefer.

La Fontaine

De møder William Brentwood på La Fontaine, et af Paris' rigtig dyre hoteller, senest d. 25 september klokken 18.00. Formålet med scenen er at sende gruppen hjem til England.

Han har reserveret en VIP lounge - rigeligt med slidt læder, tykke tæpper og mønstret, mørkt tapet. Hotellet er under bevogtning af trofaste, britiske mænd, så hvis gruppen har rodet sig ud i en masse problemer og er skarpt forfulgt af skydegale kultister kan denne scene stadig afvikles under bekvemme forhold - det er ikke meningen, de skal miste alt så tæt på målstregen. Hvis du føler, det er nødvendigt for realismen, kan du godt lade det komme til skudvekslinger i foyeren, og karaktererne må så benytte sig af forvirringen til at komme ud af byen.

Jolly good work!

William Brentwood er en rar men lidt blåøjet efterretningsagent. Han er sikker på, at Verden ville være et bedre sted at være, hvis Britannia herskede overalt. Den Store Krig ser imidlertid ud til at blive Imperiets fald, og tanken om et

våben, der kan tippe magtbalancen tilbage til King George, har hensat Will i et særdeles godt humør. Han er klar til at feste og byder på cognac og cigaretter.

Han vil ikke høre om komplikationerne omkring våbnet eller de nærmere detaljer - hans ansvar er bare at få gruppen sendt til England. Han må ikke fremstå som kold og afvisende, for de skulle helst kunne se ham som en ven i næste scene, men hvis de har noget mystisk at fremlægge, har de ligeså meget autoritet overfor ledelsen som han selv. Han lover at bekræfte deres troværdighed.

Hjem til England

Der er reserveret tog fra Paris til Boulogne, og her kan de gå ombord på et af flådens fartøjer, der vil tage over kanalen til mødet nær Dover. William rejser med dem. Toget bumler nordpå nogle timer, og da patruljebåden lægger til i en vig mellem The White Cliffs of Dover, er det blevet aften.

England

Gruppen har fuldført deres mission og fremskaffet materiale, der vil gøre det muligt for briterne at fremstille Formel 4 (eller 5) og derved stække Frankrigs overtag i våbenkapløbet.

Kort fortalt

Gruppen er i et alvorligt dilemma, da de skal fremlægge resultatet af deres mission for den britiske regerings repræsentanter, og det går op for dem, at deres egne vil bruge den dunkle opfindelse ligeså uansvarligt som franskmændene. Men er de godt forberedt og

har nogle vægtige beviser på våbnets vanvittige egenskaber og vaccinen ubrugelighed, kan de overbevise generalstaben om at terminere det franske hemmelige projekt. Ellers må gruppen gribe til handling selv.

The Docks

Selv ikke Englands jord var sikker overfor tyskerne, der faktisk formåede at bombe ubeskyttede byer. Anderledes ser det ud med havneanlæg under militærets kontrol - dem er det sværere at få ram på. Og det er ved sådan et anlæg, at debriefingen skal foregå.

Det er en gigantisk kulisse: skeletagtige lastekrane, imponante krigsskibe i det fjerne, gotiske fabrikshaller med meterhøje vinduer, pigtrådshegn og en luftbase. Militæret og staten har en massiv interesse i dette område, og følgespots rækker søgende ud fra vagttårne.

Mission Accomplished!

Karaktererne står overfor statens fornemmeste repræsentanter: her er højtrangerende officerer, efterretningsfolk, repræsentanter fra våbenindustrien, embedsmænd og feltmarskal Haig - alt i alt et selskab på 12 mand. Soldater står diskret nogle meter borte.

Marskallen præsenteres, og han lykønsker alle i gruppen og giver hånd. "Fremragende! Vi har fået sikre rapporter om Frankrigs vilje til at tage dette dommedagsvåben i brug med ganske kort varsel. Når vi har produceret vores eget arsenal - takket være Deres heltedige indsats - vil vi selv kunne diktere det rette øjeblik for at sætte det ind og afslutte denne grufulde krig." Han henvender sig til staben omkring ham, "og så er vi ikke afhængige af de frøæderes luner, ey?", og de griner pligtskyldigt. "Udmærket. Gentlemen, hvis De vil overhænde os Deres materiale, vil

Biperson på La Fontaine

- William Brentwood: Ung idealistisk efterretningsagent. Kæmmet og elegant.

Bipersoner i England

- Feltmarskal Douglas Haig: En af Krigens største personligheder. Kostede briterne uhyrlige tab. Burde være i Passchendaele lige nu og lede sit "fremstød".
- Øvrige diplomater, efterretningsfolk og officerer; 12 stk. af Rigets fineste.
- Soldater, Princess Anne's Own Riflemen - paradesoldater.
- William Brentwood, igen.

vi straks sætte sidste fase igang i udryddelsen af den prøjsiske plage.” Opmærksomheden vendes afventende mod karaktererne.

Der kan ske følgende

- Gruppen afleverer deres beviser uden at stille spørgsmål eller fremlægge kritik. Så er de dumme og fortjener at dø sammen med resten af den vestlige verdens befolkning. Imidlertid er William mere kritisk, og du kan bruge ham til lige at få spillerne til at tænke sig om. Henvendt til staben: “I kan da ikke bare ... vi kender jo ikke de præcise effekter.” Til gruppen: “Snakkede I ikke om en sammensværgelse? Hvad med det I så hos Hopkins?” (eller hvad han nu har at bearbejde dem med). Er der stadig ingen respons, bliver William mere febrilsk - hans velordnede, optimistiske verdensbillede er rystet ved tanken om, at Storbritanien skulle vinde en krig ved hjælp af et forbudt våben. Til sidst trækker en officer en pistol og skyder ham, “traitor!” Enten reagerer gruppen nu, eller også fratages de bevismaterialet og dør om et par uger en frygtelig død. Hvis du kan se, at det bærer i retning af denne idioti, kan du give dem et sidste shoot-out og en chance for at plaffe en historisk person, inden de selv dør forræddernes død.

- Gruppen nægter at udlevere noget som helst til den krigsliderlige generalstab. Situationen bliver hurtigt tilspidset, og staben bliver utålmodig. Enten tvinger de så gruppen til at aflevere, eller også stikker heltene af for selv at tage konsekvensen af deres viden (se ‘Statsforrædderi’). Hvis de vælger at aflevere, bør du belønne deres stædighed ved at lade en officer give dem et par minutter til at forklare sig selv.

- Gruppen prøver at overbevise staben om tingenes rette sammenhæng. De er velformulerede og bruger det indsamlede bevismateriale uden at panikke. All is well, og de dybest set retfærdige ledere indser nødvendigheden af at stoppe det forrykte komplot (se ‘Tilbage til Frankrig’). Du må ikke gøre det for nemt for spillerne - de skal testes her, og staben er i starten meget mistroiske; al den snak om sammensværgelser, dommedagsvåben og sindssyge er lidt svær at sluge - Frankrig er dog en allieret. Og et par stykker er stort set ligeglade og vil bare være forrest i ethvert våbenkapløb.

Tilbage til Frankrig

Generalstabens udviser stor handlekraft, da de først *er* overbevist. De giver karaktererne carte blanche til at stoppe sammensværgelsen og sender dem tilbage med det samme. De vil blive forsynet med, hvad de måtte savne af våben og udstyr. Og ved frontlinien, Lacroix, kan de opsøge Colonel Winfrey, der vil assistere dem på hvilken måde, de måtte kræve det (de får de nødvendige ordrer udleveret).

Ledelsen vil tage sig af bevismaterialet.

Statsforrædderi

Den ubehagelige situation er opstået, at karaktererne må flygte ud af England som forrædere. Det skal de selvfølgelig have lov til, og der er forskellige muligheder. De kan tage fly fra den nærliggende base (de kan sprinte derhen), kapre en patruljebåd og prøve at krydse kanalen (det vil tage lidt tid, før nogen kommer efter dem - de skal bare overleve de første salver, der sendes efter dem) eller stjæle marskalens bil (men så skal de stadig ud af England).

Hvad nu, hvis de tager Sir Haig som gidsel? Må jo, hvorfor ikke? Han bliver naturligvis et helvede at være sammen med, og de kan godt glemme alt om at omvende ham til deres sag - han vil ikke forhandle med landsforrædere. Men han kan være en billet ud af landet - det samme gælder de øvrige repræsentanter.

Eller sprænger en bombefabrik i luften? Smart - god afledningsmanøvre.

Eller bare skyder sig ud? Mindre klogt. Ingen af de 12 repræsentanter er de vilde gunfightere, men der er som nævnt vagter rundt om, og når de er kommet sig over den første forskrækkelse, skyder de igen. Og så begynder maskingeværet fra tårnet derovre. Går de mere metodisk frem og satser på at skyde soldaterne først, har de til gengæld vundet lidt tid.

Det korte af det lange er, at hvis de har modet til at prøve og virkelig giver den hele armén, bør det belønnes.

Karaktererne debriefes

Giv alle spillere en chance for at komme til orde. Det er en afgørende scene, og hvis du gør generalstabens bare en lille smule træg, får spillerne lyst til at overbevise dem om sagens rette sammenhæng. Ingen karakter har mere at sige end en anden her - de er alle valgt ud fra individuelle kvaliteter.

Karaktererne i en flugt

Alle skulle have noget at byde på her. Det er handlingskompetente karakterer, der højest skal bruge et lille skub:

- Gordon har måske lignende erfaring fra en flugt ud af en rebelsk koloni.
- Sebastian kender situationen fra blodige havneoptøjer både i London og i Shanghai.
- Lawrence er lettet fra Boa Boa under vanskeligere forhold end dette.
- George ved, at den intelligente soldat aldrig har ryggen mod muren - der findes en udvej.

Château de Deucart

Kort fortalt

Her er ondskabens hjerte. Spillerne ved måske ikke helt, hvad de kan forvente her, men dog at der er noget. Om det så er sammensværgelsens

samlingssted eller hovedlaboratoiet. Allerhelst er de klar over, hvad de går ind til - at verdens skæbne kan afgøres i det smukke palæ.

De konfronterer skurkene, ser hvordan der er gjort klar til den store pest-spredning, slår evt. kludene sammen med en britisk officer. De ser galskabens omfang, og scenen skal stå i relief til den efterfølgende højtidelige ro i krypten under slottet. Slottets kapel er vejen ned til det allerhelligste og afgørelsen.



Frontlinien

Vi er ved Lacroix, nær Reims, der blev genvundet fra tyskerne efter Somme-offensiven. Siden det slag 3 år tilbage har fronten kun flyttet sig meget lidt her. Lige nu er krigens officielle massegrav Passchendaele, hvor Sir Haig er i færd med at begrave 400.000 engelske soldater i det flamske mudder for at erobre nogle 100 meter.

Men også her udkæmpes periodiske træfninger. Et misk-mask af allierede domineret af udmattede franske enheder, med repræsentanter fra alle kolonierne og folk i alle farver, holder skansen. På hver side af det sønderbombede ingenmandsland løber række bag række af skyttegravslinier bag pigtrådshegn. Med mellemrum tager den ene part initiativ til et bombardement - eventuelt fulgt af en hovedkulds storm ind i en kugleregn fra de vandkølede maskingeværer, der stryger salver henover slagtekvæget. En soldats liv er ikke meget værd her, og de, der klarer kamphandlingerne, risikerer sygdomme i skyttegraven eller granat-shock.

Colonel Winfrey

De har mødt Winfrey til festen hos Lord Exley. Den unge men erfarne oberst holder til med sine tropper lidt nord for Château Deucart. Han er flyttet hertil fra Palæstina, hvor han har deltaget i nogle af de mere heldige slag i denne krig. Han har kommandoen over en gruppe arabiske allierede og nogle trætte engelske og waliske veteraner. Til gengæld har han så godt som intet tungt materiel - hvis karaktererne insisterer på at bruge kanoner, en tank eller fly mod palæet, må de selv komme op med en plan til at fremskaffe det. Winfrey's mænd er sårede, udmattede eller blevet indsat i skyttegravene pga. mandskabsmangel, og han kan ikke give mere end 50-60 mand. Men det skulle også være nok til, at heltene kan komme ind på palæet og gøre deres stuff.

Del III

I denne sidste del af scenariet skal det ikke være et problem for heltene at komme rundt. De skal jo redde Verden, og så er det altså surt, hvis hesten ingen steder vil. Så hvis de siger, at de vil til fronten og Château Deucart, hvor de onde tilsyneladende holder til, så kan de det; om det så er med et transporttog, fly eller whatever.

De har travlt, da de ved, at man planlægger snart at bruge våbnet.

Bipersoner - allierede

- Col. Winfrey: Ung officer. Vansiret. Gennemtrængende stemme og opildnende humør.
- Britiske soldater: Veteraner af engelsk, walisisk og arabisk nationalitet. Er gode i kamp men vil måske trække sig, hvis Winfrey dør (med mindre en karakter tager kommandoen).

Tyskerne

Heinrich von Gießen, piloten de mødte i Egypten, kan være en mulig allieret, hvis gruppen har lagt sig ud med deres naturlige støtter. Det indebærer en farlig tur gennem ingenmandsland og bag fjendens linier, men vel fremme vil Heinrich stå inde for dem (forudsat at de har gjort forarbejdet tidligere). Tyskerne vil være mistænksomme overfor en fælde, hvis gruppen vil sende dem i offensiven, men kan overtales. Heinrich er klar på at bombe palæet og aflede opmærksomheden.

Som sådan er gruppen spioner, og med mindre de handler fornuftigt, vil de blive stoppet og hængt.

Winfrey er egentlig blevet sendt hertil for at få et hvil, og han bryder sig ikke meget om hele situationen men parerer naturligvis ordrer, hvis gruppen kan fremvise papirer fra England. Han er sværere at overbevise uden de rette dokumenter. Hvis karaktererne har gjort et godt indtryk til Exley's fest, er han nemmere at overtale, end hvis gruppen er kommet hertil mod regeringens vilje; men godt rollespil kan overbevise ham.

Deucart Palæet

På grønne franske marker udenfor Lacroix ligger et smukt palæ. Luxuriøst, harmonisk, lyst og med en fantastisk symmetrisk have. Der er kun et par kilometer til de allieredes bagerste skyttegravsline, og derfra kun godt et kanonskuds længde til tyskerne. Her holder sammensværgelsens bagmænd til.

Der er ikke noget detaljeret kort over palæet, men fotografiet viser Deucarts bagside, og en skitse af bygningernes placering er vedlagt.

Grunden

- Stalde. Her er de franske soldater indkvarteret. Forskellige køretøjer holder parkeret udenfor.
- Henrettelsesmur. Den Store Krig havde særligt brug for hård justits overfor desertører, da ikke mange kunne se det rimelige i at skulle løbe døden i møde for nogle meter mudders skyld. Den skudhullede mur er et grumt mindesmærke. Men palæet er særligt hæsligt: med henvisning til efterretningsarbejdet, der skulle foregå bag slottets mure, er dusinvis af mennesker blevet hængt som spioner (de har fået et skilt om halsen med denne titel), og de har fået lov at dingle, indtil nogen kun er afpillede skeletter.
- Tanke til giftgas. Kæmpetanke, der kan transporteres frem i første linie, hvor dyserne åbnes og spreder gas eller pest. Vinden gør

denne gasningsmetode yderst usikker, men den har været brugt i denne krig, og Apokalypsens bagmænd er ikke sarte med bivirkningerne.

- Morterer til gastromler. Et batteri står klar til at tage de dødeligt ladede granater. Der er fremførselsmidler nok til en langt større del af fronten end blot her ved Lacroix.

Angrebet

Palæet er godt bevogtet. Vagterne er franskmænd, der ved, der er tophemmeligt og sensitivt materiale i palæet. De vil kæmpe bravt - selvom det i første omgang kommer bag på dem at blive angrebet af allierede.

Skov, park og haveanlæg fører op til bagsiden af huset. Svært fremkommeligt med mudder, bække og søer. Bagsiden er befæstet med sandsække, pigtråd og maskingeværtsreder.

Ud mod vejen løber en høj, pigtrådstoppet mur. Maskingeværer og kanoner peger ud mod vejen.

Man har stor erfaring med brugen af gas på netop dette sted, og hvis du vil gøre det ekstra svært for gruppen, sennepsgasser de vanvittige skurke grunden omkring palæet. Lyden af fløjter hvisler pludseligt skingert, og vagterne griber efter deres masker. Hvis gruppen har planlagt godt, har de fået udrustet sig selv og Winfrey's mænd med masker, ellers må de lide eller tilkæmpe sig én fra en vagt.

Officerer ved Lacroix-fronten vil undre sig, når skuddene begynder at brage fra slottet, men der går godt et kvarter, før de kommer frem med flere franske soldater - slottet ligger isoleret.

De Pæne Stuer

Den vestlige af de to arme, der går ud fra hovedbygningen, benyttes af Lacroix generalstab. Den del af palæet er, som man kunne forvente af et fransk hovedkvarter: militær orden og en lille

smule dekadence. En del af fronten koordineres herfra, og på et givent tidspunkt vil her være indtil flere højtstående officerer og deres stab. De ved, at der foregår hemmeligt arbejde, og ingen stiller spørgsmål. Disse udenforstående vil prøve at flygte, når angrebet sættes ind, og bruge hvad de har af ordonnans til at dække tilbageslaget. De får sig en overraskelse, da formentlig både helte og skurke vil skyde efter dem, og du kan bruge dem som en joker, hvis en af parterne har brug for lidt hjælp.

De Onde

Hovedparten af bygningerne er optaget af skurkene, og særligt indviede vagter tjekker sikkerheden. De er dog ikke mere indviet, end at bagmændene kan overbevise dem om, at tiden nu er kommet for at tage vaccinen: De bliver rablende sindssyge og sværere at dræbe.

Skurkene har indrettet palæet til deres egne formål: vægtæpper med religiøse motiver, masser af kors, flammer og sværd. Forskellige billedlige fremstillinger af Apokalypsen: for eksempel er dørene, der fører til kapellet, mærket med Første Segl, Andet Segl, osv; hver af disse døre vogtes af en ridder (en tom rustning), der er smykket som een af rytterne. Overalt ses det Sejrende Lam (dét med fanen), og der er også en fascination af Bæstet, 666. I visse rum skratter klassisk musik (Valkyriernes Ridt og i den stil) fra grammofo-ner. Globuser og Verdenskort er et tilbagevendende motiv: Det Ny Jerusalem venter.

Østfløjens loft er blevet konverteret til laboratorium, men her er ikke de store produktions-muligheder. Villemont og de øvrige videnskabsmænd har kun kunnet udføre begrænsede forsøg og finkultivering her.

De højtstående folk, der er De Fires udvalgte orden, bruger loge-udsmykning og -klædning: Slag og kapper prydet med kors; medaljer; sværd, sceptre og andre magtsymboler. Men

Karaktererne

- Michael ved, at Åbenbaringen er skrevet udfra et eskatologisk verdenssyn (at vi lever i de sidste dage); en situation, der har virket meget sandsynlig for de tidlige, forfulgte kristne, der har kunnet se et håb i, at alle deres plageånder snart skulle straffes og de selv ophøjes.
- Jonathan kender noget til døds-skulter, og han synes nok mere, det ligner noget i den stil: Tilbedelsen af/frygten for det grusomme samt motivation til at tjene det. Det giver mening (af en slags) i en frygtelig krig.

Hokus Pokus?

Der sker ikke noget i scenariet, der er uforklarligt.

Prøv at se Christian Channel (hvis du kan klare det), og du vil se langt større mirakler: Faith Healing; tungetale; mennesker der fyldes af Helligånd og kollapse eller får kramper; inspirerede profetier og poltergeist-lignende effekter (engle eller dæmoner). Selv Danmark har sine exorcister, og mange frikirker fortæller om oplevelser, som dem jeg lige har beskrevet.

Så der burde ikke være noget over-askende i, at de medsammensvorne opfyldes af Helligånden, at karakter-erne ser et himmelsk skær, opfatter videnskabsmændene som bibelske væsner eller at flammerne fænger så godt. Tromlerne er formentlig bare fremstillet andetsteds og bragt hertil. Med mindre du synes, det kunne være fedt, hvis det hele var præcist så overjordisk, som det ser ud.

de er stadig klædt i civilt under pynten. Det er en blandet flok; repræsentanter fra Frankrigs elite. Politikere, dommere, videnskabsmænd og militærfolk. Er Villemont eller Balfour endnu i live, vil de også være at finde.

Herfra ledes sammensværgelsen, forsøgene, samarbejdet med regeringen og planlægningen af aktiviteter. Papirer og øvrige beviser er at finde én masse.

Så længe de er her oppe, må du gerne holde fast i spillernes forventning om skurke, der kun er opsat på at ødelægge Verden. Spil på vanviddet og de okkulte symboler (alle kristne - men vend det til den mørke side). De kommer sandsynligvis også med nogle negative associationer til Apokalypsen fra film osv, som du kan puste til.

Kapellet

Fra det gamle familiekapel lige under hovedbygningen er det muligt at komme ned i laboratoriet (som viser sig at være noget ganske andet). De Fires hjælpere falder tilbage hertil og søger ned i det allerhelligste. Giv spillerne en klar fornemmelse af, at de har i sinde at udløse Dommedag - heltene må sætte efter dem.

Trappen fra kapellet fører et godt stykke ned gennem tæt mørke, og lyden af kamp oppefra fortøner sig. Et lysskær kommer til syne for neden, og de træder ud i den underjordiske katedral.

Katedralen

Kort fortalt

Gruppen forfølger de overlevende skurke ned i deres allerhelligste: et med lager af nok Formel 5 til at udrydde - med Guds velsignelse

- en fjerdedel af jordens befolkning. Om Apokalypsen skal sættes i værk eller forhindres (i denne omgang), er karakterernes valg. Bemærk: spillerne vil måske forvente at finde et laboratorium her, men det eksisterer ikke.

De Hellige Haller

Forestil dig en blanding mellem en gotisk katedral og et underjordisk fæstningsanlæg. Fra foden af trappen og over 100 meter frem løber en stor sal med søjler langs hver side. Salen ender ved et alter. Bag søjlerne strækker rummet sig ud til siderne, og i halvmørket ses tusindvis af F5-tønder mærket med et smukt, simpelt kors. Der er ingen tegn på det laboratorium, hvor pestkulturen skulle være fremstillet. Der er tændte stearinlys på altret og søjlerne. Altret er af lys marmor og meget stort. Syv store lys står derpå. På stenmuren bag det kan en flere meter høj fremstilling af Det Sejrende Lam anes.

Overlevende fra slaget på slottet (der skal være et par stykker) har kastet sig foran altret og er reciterer Johannes' Åbenbaring. Et vidunderligt men svagt skær synes at finde vej ned gennem murstenshvælvingerne, diffust og støvet - som solstrejf gennem hurtige skyer på markerne glider det over tønderne. Farver og mønstre kan anes, som kom lyset gennem glasmosaikker.

Ødelæggelse af dommedagsvåbnet

Spilpersonerne ved, at pesten dør ved cirka 45 graders varme, og de kan beslutte at sætte ild på lageret. Det er en tilsyneladende uoverkommelig opgave, men hvis nogen begynder at tænde op (en flammekaster vil være smart), breder flammerne sig med djævelsk hast. Det bliver hurtigt livsfarligt at være dernede, og til trods for at ilten snart er ædt op, fortsætter den altfortærende ild. En ildelugtende røg udvikles, og i nogle øjeblikke er pesten aktiv, så spilpersoner uden beskyttelse

risikerer smitte - og at tage smitten med op til resten af verden. Ilden tordner og brøler vildt, og flammeterne antager kaotiske former.

Det er Modstanderen, der glæder sig over invitationen til Guds allerhelligste og en chance til at udsætte Apokalypsen og hans eget endeligt.

Apokalypsen slippes løs

Billedet bag altret er en port, og den åbnes, medens de knælende skurke reciterer fra Bibelen. En blegt lys strømmer ned i en slags skakt, der kommer til syne. En stemme overdøver den tavse messen: "Bring den første tromle!", og opmærksomheden vendes mod karaktererne. Hvis de beslutter at prøve at forhindre verdens ende, skrider det formentlig frem som ovenover, og porten lukkes igen. Hvis de parerer ordrer, har de en fantastisk fornemmelse af lykke og af at have gjort det rigtige. Fire ryttere kommer til syne fra lyset, og der ender scenariet - du må fortælle om Dommedag, og om de bedre tider, der venter, nu hvor Den Store Krig er ovre. Hvis spillerne får kolde fødder, da rytterne kommer frem (men inden du tager hul på at runde af), skal de have en chance for at fortryde og skride til handling.

De Fire Ryttere

Den første af rytterne rider en hvid hest, kronet og bevæbnet med en bue; han har en gasmaske på, og hans blege hud er fyldt med sår. Den anden bærer et sværd og rider en ildrød hest; i den anden hånd har han et banner i nyklassisk stil. Den tredje rytter sidder på en sort hest og bærer en vægt; han er stærkt udhungret og krumbøjjet. Den sidste rider en gustengul hest og har en kittellignende robe i samme farve, der skjuler hans ansigt.

Kommer de frem, og beslutter gruppen alligevel at vende sig imod dem, trækker De Fire sig tilbage gennem porten, der smækker igen.

Gud & Djævelen

Har mennesket en fri vilje?

Vi ved det ikke, men i de fleste scenarier - dette inklusive - er det noget, man går ud fra. Ergo har spilpersonerne et reelt valg i denne sidste scene. Faktisk er det vigtigt, at de beslutter sig for, at det ene eller andet er rigtigt i denne situation. Det er både med til at give spillerne en god fornemmelse af at have udrettet noget og at holde scenariet funderet i den grundidé, at der ikke sker mere i historien, end hvad mennesker selv har kunnet udrette.

Det moralske spørgsmål er vel, hvor lille et offer skal være, før det er acceptabelt. De Fire mener, at en fjerdedel af verdens befolkning, er en okay pris, hvis det kan bringe fryd & fred for fremtiden og i al evighed. Vil karaktererne synes det samme? Og har De Fire overhovedet ret i, at Gud findes og vil os det godt - for hvis de (og kristenheden med dem) tager fejl, hvad så med de millioner, der må dø på Dommedagen, Le Dernier Combat?

Jamen, eksisterer Gud og Fanden slet ikke?

Hvem ved? Nu har jeg jo godt nok lige skrevet, at der ikke er noget hokus pokus (endsige guddommeligt eller infernalsk) indblanding i scenariet, men bortset fra det kan du tro, hvad du vil. Og i følge televangelisterne er dette jo de sidste dage, så måske venter svaret - og Apokalypsen - lige om hjørnet ...

Appendiks

Paris

Paris - Lysenes By, Kærlighedens hovedstad, ak ja. En del af scenariet udspiller sig her, men der er ikke tale om et by-eventyr, og de ting, du vil få brug for, er beskrevet i de enkelte scener. Men vi anbefaler et par caféer, hvis gruppen skulle ønske at snakke om tingene over en kop cappuccino; de kan placeres hvor i byen, du måtte ønske det.

Der er ikke meget tid til at lade karaktererne forfølge personlige interesser - de er på en opgave for kongeriget, og rollespillet skulle gerne udfolde sig direkte i de relevante scener. Men du må være forberedt, hvis Sebastian får en spontan lyst til at besøge en havneknejspe, Michael til at besøge Notre Dame (når de alligevel kører forbi), eller hvis Gordon vil i klub. Der er måske ikke så meget tid til at gå i detaljer med den slags, men det er vigtigt, at spillerne mærker, at Paris er en rigtig by med alle mulighederne åbne og ikke bare en todimensionel kulisser.

Industrialismen er ung endnu, og krigen til trods er samfundet præget af optimisme. Enkelte automobiler, kareter, droscher og cykler triller rundt i de brolagte gader - Paris er menneskefyldt men endnu ikke motorvejshelvedet - selv de store, trafikerede boulevarder og avenuer er fodgænger-venlige med deres brede fortorve, rækker af træer, bænke og små boder med avis- eller frugtsalg. Det er også en kulturel hovedstad, hvor hele

kvartaler huser kunstnere. Latinerkvarteret er et kapitel for sig selv: smalle gader & gyder, baggårde, små byhuse, vasketøj fra hus til hus, blomsterkummer og skæve eksistenser. Bohemen oversvømmer caféerne, medens overllassen foretrækker de mange fine hoteller og restauranter. Byen er el-oplyst på de finere strøg, men mange steder er der stadig kun gaslamper med deres gullige skær eller slet ingenting (og der skal man ikke komme efter mørkets frembrud). Paris er en by, der traditionelt har været styret af sine borgere, og sådan er det også nu: i kølvandet på de moderne tider kommer socialismen, og som i de sidste 100 år, er borgerne på gaden for deres rettigheder. Politiet er talstærkt og brutalt. Stærke, militaristiske kræfter svinger også med bannerne. En moderne bølge gennemskyller Verden, og også i Paris diskuteres fremtiden - med næver, bomber og slogans. Mens overllassen teer sig, præcist som den har allermest lyst til. Dagligt annonceres nye horrible dødslistes fra krigen, og dagligt marcherer nye frivillige til slagterier så nært mod nord og alligevel så fjernt fra denne eventyrlige, beskidte, lysende og mystiske stad.

Apokalypsen

Hvorfor frygte Dommedag? Igen & igen har vi på film set amatør-mystikere løbe forvirret rundt til lyden fra dommedagsbasunerne, medens det ene segl efter det andet bliver åbnet, og alle snakker om Verdens Ende og 666. Hvis de nu havde gidet at læse forbi alle hilsnerne til menighederne og kapitlerne med lammet og alle plagerne, så ville de se, at der faktisk er tale om et glædeligt budskab.

De Fire

Le Dernier Combat's usete fjende er De Fire. Måske er der blot tale om fire gale videnskabsmænd med en usund dosis religiøs vanvid. Måske startede det sådan, og siden har de så iværksat den faktiske Dommedag. Måske er de De Fire Ryttere, Johannes så:

Johannes Åbenbaring, Kap. 6, 1-8:

Og jeg så lammet bryde det første af de syv segl, og jeg hørte et af de fire levende væsner sige med tordenrøst: "Kom!" Og jeg så en hvid hest, og han, der sad på den, havde en bue. Han fik givet en krone, og han gik fra sejr til sejr.

Og da lammet brød det andet segl, hørte jeg det andet væsen sige: "Kom!" Og ud kom en anden, ildrød hest, og han, der sad på den, fik givet at tage freden fra jorden, så folk myrder hinanden. Og han fik givet et stort sværd.

Og da lammet brød det tredje segl, hørte jeg det tredje væsen sige: "Kom!" Og jeg så en sort hest, og han, der sad på den, havde en vægt i hånden. Og jeg hørte nogen sige, som var det en røst midt inde mellem de fire væsner: "Et mål hvede for hver denar og tre mål byg for en denar, men olie og vin må du ikke skade!"

Og da lammet brød det fjerde segl, hørte jeg det fjerde væsens røst sige: "Kom!" Og jeg så en gustengul hest, og han der sad på den, hed Døden, og Dødsriget fulgte med ham. Og de fik givet magt over en fjerdedel af jorden, til at dræbe med sværd og sult og pest og jordens vilde dyr.

De Fire Ryttere er udsendt for at fuldføre de første af en række lutringer i Guds navn, inden Hans rige kan komme ned på jorden. Menneskeheden skal meget igennem, men de onde bliver straffet og de gode belønnet, og til sidst bliver det hele meget bedre - det er rationalet bag Johannes' Åbenbaring.

Johannes Åbenbaring, Kap. 21, 1-4:

Og jeg så en ny himmel og en ny jord. For den første himmel og den første jord forsvandt, og havet findes ikke mere. Og den hellige by, det ny Jerusalem, så jeg komme ned fra himlen fra Gud, rede som en brud, der er smykket for sin brudgom. Og jeg hørte en høj røst fra tronen sige:

Nu er Guds bolig hos menneskene, han vil bo hos dem, og de skal være hans folk, og Gud vil selv være hos dem. Han vil tørre hver tåre af deres øjne, og døden skal ikke være mere, ej heller sorg, ej heller krig, ej heller pine skal være mere. Thi det, der var før, er forsvundet.

Så uanset at udenforstående måske anser De Fire for skurkagtige, så har de et ganske andet syn på sagen: de tjener Guds vilje, og ved at ende krigen gør de i den sidste ende menneskeheden en tjeneste.

Den Store Krig

Her er i kort form nogle highlights fra Første Verdenskrig. Der er altid en fare for at komme til at sidde med krigsnørder (al respekt) i din gruppe, men der er ingen grund til at begynde at gå så meget i detaljer. Det er ikke World in Flames det her. Men Krigen (og bolsjevikkerne) er selvsagt det store emne alle vegne, så kommer der noget interessant rollespil ud af det, er det fint.

Sarajevo, 1914; mordet på ærkehertug Franz Ferdinand angives sædvanligvis som starten på Den Store Krig, da Østrig-Ungarn kort efter erklærer Serbien krig. Rusland gik med for at forsvare Serbien, Tyskland for at forsvare Østrig-Ungarn, og England for at forsvare Belgien.

Tyskerne ræser frem mod Paris for at slå Frankrig ud af spillet, inden England går med og for at have ryggen fri, så de kan slå Rusland; de kunne se Eiffeltårnet, før deres fremtog gik i stå. Maskingeværene viser sig så farlige, at soldaterne må grave sig ned, og der bliver gravet fra kanalen til Alperne - Vestfronten går i hårdknude.

I 1915 bruger tyskerne gas for første gang; det er kun en delvis succes, men derefter følte alle parter sig berettigede til at bruge det. Luftkrig er også en ny opfindelse, og senere fjede briterne den pansrede tank til løjerne. Krigsminister Churchill prøver at slå Tyrkiet ved Gallipoli men fejler.

1916. Ved Verdun prøver Tyskland at bryde stilstanden, hvilket fører til et britisk modangreb ved Somme under feltmarskal Douglas Haig. I disse to offensiver tager

hver side omkring 1.000.000 tab (inklusive sårede). England begynder at løbe tør for soldater og må indkalde unge mænd.

1917. USA tøver med at gå ind i krigen, men føler deres suverænitet krænket af de tyske ubåde, der hærger Atlanterhavet, og det ender med, at præsident Wilson erklærer Tyskland krig. Imidlertid sker oprustningen langsomt, og de når ikke at komme med før næste år. I Rusland trækker zaren sig tilbage og en republik erklæres. Soldaterne flygter for tyskerne, og bolsjevikkerne rører på sig (i oktober - lige efter scenariet - tager de magten og trækker sig ud af krigen). De udmattede franske soldater begynder at synge Internationale og desertere, men England holder tyskerne travle ved Passchendaele. Endnu en Haig-fiasko med 100.000-vis af faldne og ingen gennembrud. Tonsvis af engelske skibe sænkes af ubåde, og landet er ved at kollapse men klarer den lige.

Lloyd George er Premierminister i England, (men han har ikke kontrol over Sir Haig og landtropperne); George V er konge. I Frankrig er Clemenceau præsident.

Under scenariet ser det med andre ord sort ud for de allierede, Rusland er på vej ud, der er voksende modstand mod krigen, ingen ende i sigte og allerede alt for mange døde. På denne baggrund kan man måske lettere forestille sig, hvilke desperate midler folk vil gribe til for at ende krigen: Dommedag.

Fortælleteknik

Som forfattere af scenariet har vi en idé om, hvordan vi mener, det skal fremlægges. Men da det er dig som spiller, der skal forstå showet, er det ude af vore hænder. Føler du dig sikker på dit håndværk, så følg dine egne retningslinier. Det her er, hvad vi synes fungerer godt.

Tid og handling

I mange scenarier står tiden stille, indtil spilpersonerne ankommer. Man kan forestille sig en kro, hvor det er meningen, at en person skal stikkes ned, i det øjeblik spilpersonerne træder ind. Indtil spilpersonerne træder ind, står tiden stille i kroen. Kniven er hævet til hug, men der sker ingenting. Hvis det var meningen, at de skulle komme ind på kroen mandag aften, men først kommer tirsdag aften, står han stadig med kniven parat til hug.

Sådan er det ikke i Le Dernier Combat. Tiden går, og scenerne er forskellige, alt efter hvornår spilpersonerne dukker op. Det kan gøre det sværere at holde styr på handlingen, men til gengæld gør det verden meget mere levende.

Eksempel:

Hvis spilpersonerne ikke dukker op tirsdag aften på cabareten for at snakke med Hopkins, men besøger ham i hans hus onsdag morgen, vil de finde ham liggende død i hans seng.

Grunden til dette er, at der skal være en følelse af tidspres. Spilpersonerne har ikke al den tid i verden, de kunne ønske sig. De har travlt, så de skal ikke spille tiden.

Spilder de tiden, forspilder de chancen for at løse deres opgave.

Uden terninger og regler

Dette er et regelløst rollespil, hvor der ikke lægges op til brugen af terninger. I første omgang kan tanken måske virke skræmmende, hvis du ikke har prøvet det før, men der kan vi berolige dig. At spille uden regler er oftest meget nemmere og hurtigere end at spille med regler. For at synliggøre forskellen vil vi bruge et klassisk eksempel:

Spilpersonerne kommer gående ned ad gaden. Der er en spion, der forfølger dem.

Med regler

Man siger til spillerne, at de alle skal slå et "opmærksomhedsrul", for at se om de lægger mærke til noget. De af spillerne, der klarer deres rul, får at vide, at de bliver forfulgt. Terningerne og systemet har talt.

Uden regler

Man vurderer om det ville være gavnligt, at de opdager spionen. Hvis det er, fortæller man en af spillerne, at han har en fornemmelse af, at der er nogen der følger efter dem. Hvis han pointerer, at han kigger sig omkring, får han øje på spionen.

Forskellen er, at man uden regler skal vurdere situationen på to planer. Først vurderer man den rent logisk. Kan det, som spilleren forsøger, lade sig gøre. Hvis han forsøger at hoppe otte meter over en kløft, så falder han sgu nok ned. Hvis han forsøger at kravle over en to meter høj mur,

så lykkedes det nok, hvis han er i en ok fysisk form.

Dernæst vurderer man, om det vil passe ind i historien, at det, som spilleren forsøger, lykkedes. Hvis det kan redde hele scenariet om hans otte meter hop over kløften lykkedes, jamen så lykkedes det med nød & næppe. Hvis det er meningen, at spilleren skal fanges, når han prøver at komme over muren, jamen så glider hans fod, og fjenden når at få fat i ham.

Så vurder situationen og tænk logisk. Dernæst tænker du på historien.

Kamp og regelløst

Le Dernier Combat lægger op til en del kampsituationer, og normalt forbindes spændende kamp med systemer og terninger. Det har vi valgt at undlade i dette spil, og det er der flere grunde til.

For det første giver det spillederen en større kontrol over spillets udvikling og forløb. Handlingen bliver ikke vildledt på grund af nogle meget heldige eller uheldige terningerul. Det skal slås fast, at dette ikke fjerner handlefrihed fra spillerne og spilpersonerne. Det fjerner blot det tilfældighedselement, som er forbundet med system-rollespil.

En anden god grund er tidsbesparing. Der går ingen tid med at rulle terninger, snakke om tvivlstilfælde, kigge i regelbøger og den slags. En kamp kan tage den tid, som den vil tage i virkeligheden. (Jeg husker et klassisk eksempel fra et Spacemaster scenarie fra Fastaval 92, hvor en gruppe

glædestrålende fortalte, at de havde brugt over en time på en kamp, der kun varede seks sekunder.

Retningslinier

Som spilleder skal du selvfølgelig have noget at gå efter alligevel. Du kan tænke over følgende retningslinier.

- Giv altid en spiller mulighed for at handle, før du slår ham ihjel. Eks.: Heltene kommer gående gennem en besat by. En snigskytte vil skyde dem.

Med system: Normalt ville man bede spillerne om at slå "perception" tjek, og hvis de ikke klarede det, ville man rulle en terning for at se, hvorvidt snigskytten ramte en spilperson.

Uden system: Hvis en spiller pointerer, at hans spilperson er på udkik efter snigskytter, så lad ham se skytten. Hvis de ikke opdager snigskytten, så lad første skud misse eller være et overfladisk kødsår. Hvis spillerne reagerer fornuftigt og søger dækning, så har de en god chance. Hvis de ikke gør noget i den stil, så kan det næste skud være lidt mere alvorligt.

- Tænk logisk! Du skal ikke forsvare dig over for spillere. De har alle muligheder, men det er dig, der bestemmer, om det lykkes eller ej. Du er den øverste dommer, og det er dine beslutninger, der gælder.

- Tænk på historien. Passer en karakters handling godt ind i historien, så lad den lykkes. Hvis den går imod historien, så lad den mislykkes. Eksempelvis: Heltene er fanget i en lille fransk by ved fronten.

De kommer forbi en forladt kampvogn. De prøver at starte den for at komme ud af byen. Hvis det er meningen, at de skal blive i byen for at finde vigtige spor, så lykkedes det dem ikke at starte den. Hvis de har fundet sporene og bare skal videre, så starter den.

- Glem alt om retfærdighed. Dette rollespil handler ikke om retfærdighed, og om at alt kan lade sig gøre, bare man er heldig nok og ruller 100 tre gange i træk. Dette spil handler om en historie, og det er en historie, der skal fortælles gennem spilpersonernes handlinger og ikke gennem deres terningerul.

- Undgå hævn-gerrighed. Du har endnu mere magt uden regler end i et spil med regler. I et spil med regler har spillerne deres færdigheder at forholde sig til. Hvis en spiller ruller, at han rammer en fjende, så rammer han, og det er der ikke noget, du som spilleder kan gøre ved. Og hvis han ikke rammer alligevel, vil han føle sig uretfærdigt behandlet. Du har meget magt i dette spil, og det er vigtigt, at spillerne ikke føler, at du trækker dem rundt ved næsen, og at der ikke er noget, der lykkedes for dem. Ideen er, at det meste skal lykkes for spillerne.

Klippeteknik

Le Dernier Combat er et langt spil. For at mindske spildtid, hvor spillerne diskuterer, hvad de skal gøre eller bare sidder og fnidrer rundt, kan du bruge klippeteknik. Det betyder simpelthen, at når spillerne er færdige med en scene, og det er indlysende, hvad de nu gør, eller de er enige om, hvad

de skal gøre, så skal du ikke spille tid på, hvordan de kommer hen til næste scene.

Eks. Spillerne beslutter sig for at besøge sanatoriet, hvor patienter er blevet brugt til vaccine-forsøg. Da de beslutter sig for det, er det aften, og de står i Hopkins kælder. I stedet for at bruge tyve minutter på at spille at de tager til hotellet, går i seng, står op, tager til banegården, køber billetter, rejser i tog, etc., så klip direkte til, at de sidder i toget og kører ind på stationen i den by, hvor sanatoriet er. Du kan da spørge dem, om de har taget noget specielt med, eller hvad du nu synes. Det er en mulighed, hvis du vil spare på tiden, og intensivere spillet.

Pas på ikke at afbryde spillerne, hvis de er i gang med at spille indbyrdes rollespil. Hvis det er meget initiativrige og erfarne rollespillere, du har med at gøre, og du kan mærke, at de kan lide at spille alting, så lad dem gøre det. Måske skal du så advare dem om, at spillet kan komme til at trække ud, så det varer 10-11 timer, i stedet for de estimerede 6-8.

Uhyggelig stemning

Det er pokkers svært at gøre et spil uhyggeligt. Her sidder man syv mennesker og drikker kaffe og cola, og så skal det blive uhyggeligt og mystisk.

Der er nogle gode retningslinier som kan hjælpe:

- Når spilpersonerne ser noget uhyggeligt, så sig aldrig at de ser noget uhyggeligt. Lad dem selv foretage springet fra, at dette er normalt til uhyggeligt.

I spillet møder spilpersonerne et par muterede hunde. De ser væmmelige ud. Kødet hænger fra deres kæber, pelsen er faldet af, deres snuder er væskende sår. I stedet for at starte med denne forfærdelige beskrivelse, så fortæl en af spilpersonerne, at han havde hund, da han var barn. Fortæl at han havde en schæferhund, og fortæl så, at der helt klart også er noget schæferhund i disse to hunde. Spilleren vil tro, at det er en bold til ham, om at skulle blive venner med hundene eller noget i den stil. Men du lader din beskrivelse af hundene glide over i de forfærdelige detaljer. Hvis du er heldig, så føler spilleren noget for hundene, og bliver chokeret og forfærdet over, at nogen har gjort dette ved de søde væsner.

- Hvis det skal være uhyggeligt, skal det ikke være farligt. Sådan er det i de fleste tilfælde. Hvis rollespillere møder et farligt og uhyggeligt monster, men det er til fare for dem selv, så tillader de sig ikke at føle uhyggen og frygten. Så bliver det kampen for at overleve og kæmpe så godt som muligt. Hvis der kommer et farligt monster, så er det meget bedre, at lade monstret overfalde og gøre noget forfærdeligt ved en biperson i stedet for en spilperson. Rollespillere kan ikke lide at få deres karakterer udsat for væmmelige ting, derfor bliver de sure og frustrerede, når det sker. Derfor hænger uhygge og fare ikke sammen i de fleste rollespil

Sygdommen

Den væmmelige sygdom, som de franske dommedagsvidenskabsmænd har udviklet, er en sygdom, der minder meget om Ebola virus. Dvs. en virus der går ind og ødelægger de celler, vi har i vores krop. En virus kan sammenlignes med en maskine. Den har ikke brug for at spise eller ånde og har kun til formål at formere sig via vores celler.

Formel 4 og 5

De franske videnskabsmænd bruger betegnelsen Formel 4 og Formel 5 om sygdommen. Forskellen på Formel 4 og Formel 5 er, at Formel 5 er luftbåren og vil starte en dødbringende epidemi i Europa - det er sammensværgelsens lille hemmelighed. Formel 3 nævnes men er ikke at finde i denne historie.

Villemont har hele tiden haft til sinds at sprede Formel 5 i Europa.

Sygdommen ødelægger kroppens celler. Man begynder at bløde ud af huden, åbne sår opstår, og organerne ødelægges uhyggeligt hurtigt. De bliver nærmest til væske. Man hoster blod, som lungevævet nedbrydes, bløder ud af øjnene, som de går i opløsning. Døden er smertefuld og uundgåelig.

Sygdommen smitter:

- Ved direkte påvirkning på huden. Altså hvis virus påføres huden
- Via blod og andre kropsvæsker
- Via berøring af smittede

I Egypten, hvor Formel 4 er blevet afprøvet, smittede sygdommen ikke via luften. Den var ikke luftbåren, og smitten spredte sig derfor ikke videre.

Men det var kun på grund af det varme tørre klima. I Europa vil sygdommen være luftbåren og udslette befolkningen.

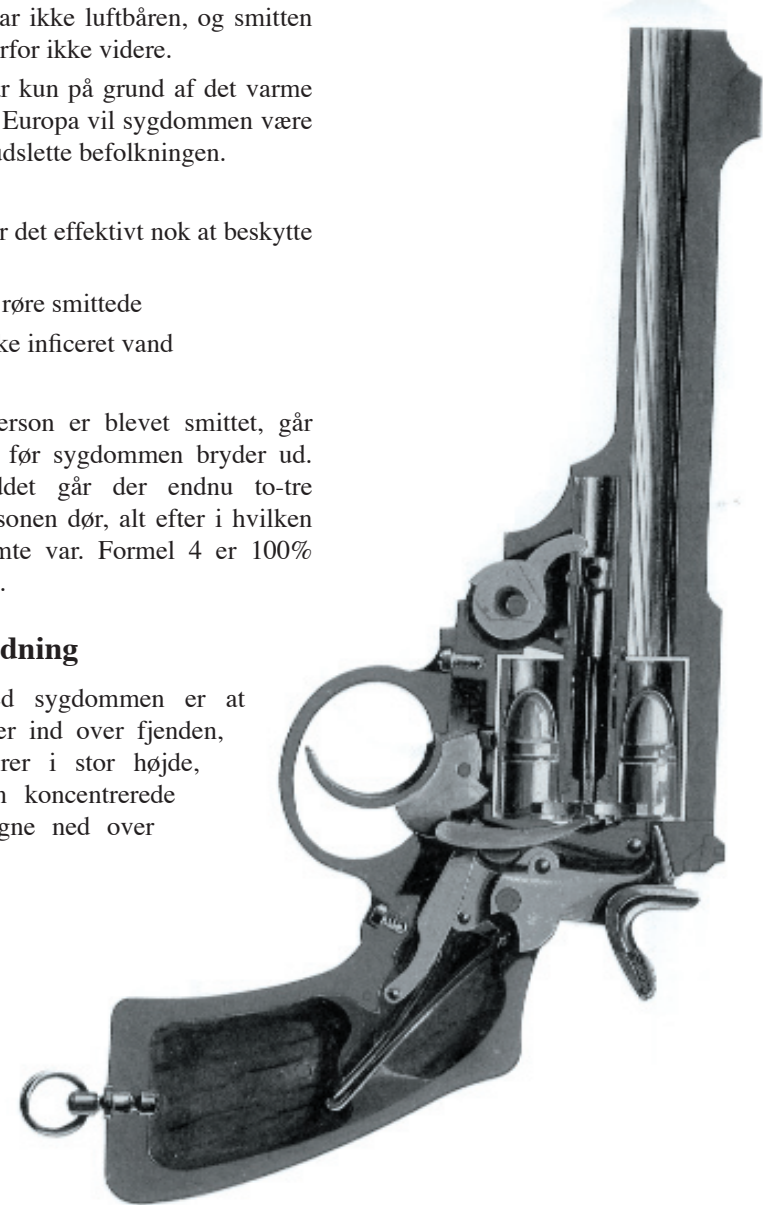
I Egypten er det effektivt nok at beskytte sig ved at:

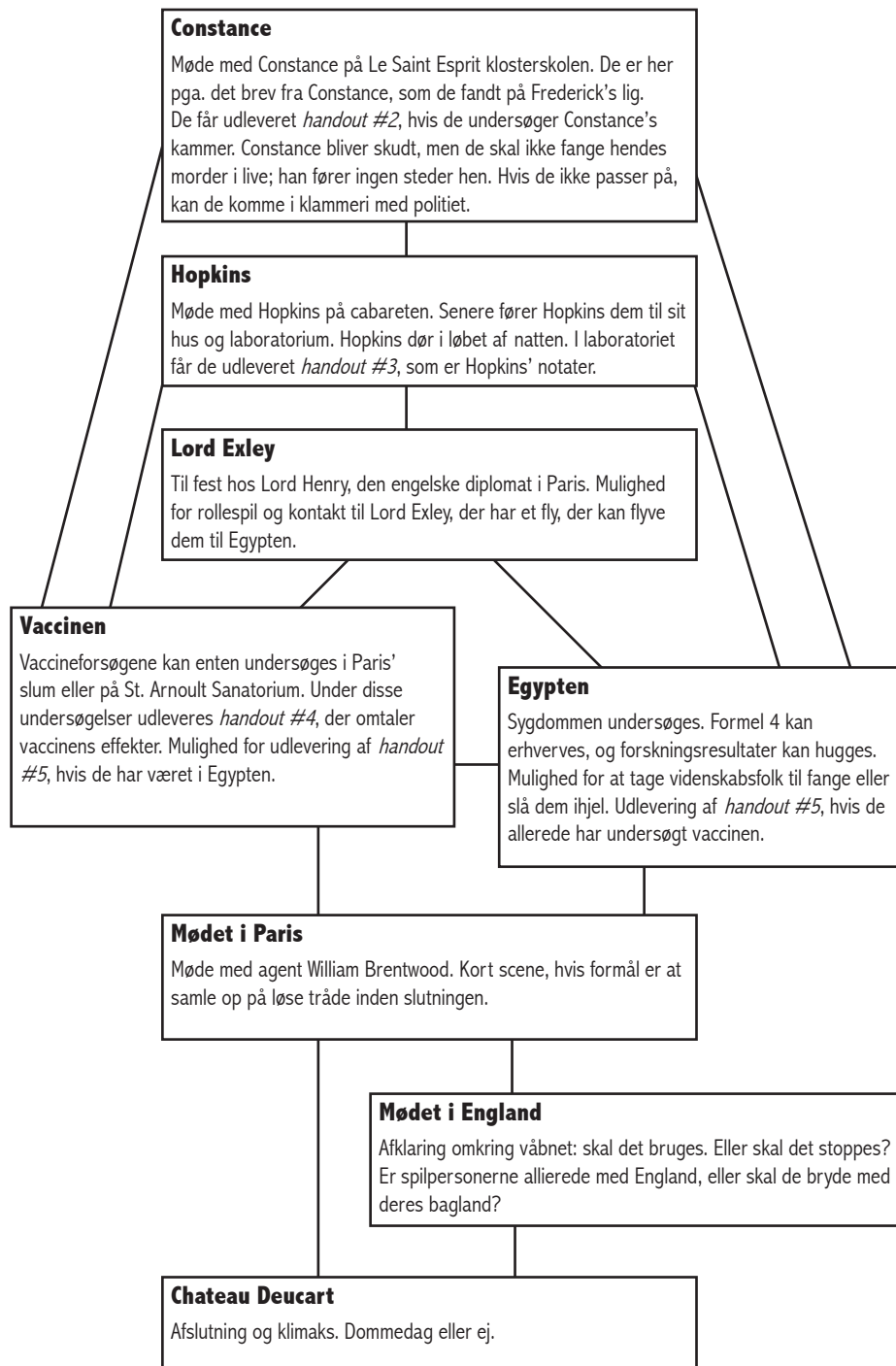
- Undgå at røre smittede
- Ikke drikke inficeret vand

Efter en person er blevet smittet, går der 24 timer før sygdommen bryder ud. Efter udbruddet går der endnu to-tre dage, før personen dør, alt efter i hvilken form den ramte var. Formel 4 er 100% dødbringende.

Smittespredning

Planen med sygdommen er at skyde granater ind over fjenden, der eksploderer i stor højde, og lader den koncentrerede Formel 4 regne ned over tropperne.





Samlet tidslinje

18. september: Agent Frederick Stone slås ihjel. Spilpersonerne modtager deres endelige briefing i England.
18. sept.: Professor Villemont rejser mod Egypten.
20. sept.: Spilpersonerne ankommer til Paris kl. 11.00 (spilstart).
 Kl. 18.00 har de en aftale med Hopkins, og kl. 21.00 er de inviteret til selskab hos Englands diplomat, Lord Henry.
21. sept.: Klokken 03.00. Hopkins dør. Professor Villemont smitter egyptiske landsbyer med Formel 4.
22. sept.: Sygdommen bryder ud i landsbyerne. Khel Azif observeres af Villemont og hans hold.
 I Paris observerer Montblanc og Chaumont resultatet af deres vaccineforsøg.
23. sept.: Landsbyen Khel Rish observeres i Egypten, hvor de smittede begynder at dø.
 I Paris er de vaccinerede ved at blive gale eller er døde af vaccinen.
24. sept.: Landsbyerne (Khel Rish og Khel Azif) undersøges i Egypten, hvor de fleste beboere er døde.
 I Paris er der stadig enkelte forsøgspersoner, man kan komme i kontakt med.
25. sept.: I Egypten afsluttes undersøgelserne. Landsbyerne brændes af, og videnskabsmændene tager tilbage til Paris.
 I Paris er der stadig levende vaccinesubjekter, men de er rablende gale.
 Spilpersonerne har deadline for at mødes med agent William Brentwood i Paris - senest kl. 18.00.
 Om aftenen skal de til England og fremlægge deres resultater.
26. sept.: Hvis spilpersoner ikke blander sig, fremlægger Villemont resultaterne på Chateau Deucart.
 Alle vaccinesubjekterne er gale eller døde.
28. sept.: Hvis Villemont nåede til Frankrig, sendes den første ladning Formel 5 til fronten kl. 14.00.
 Den første granat afskydes klokken 18.00. Forhindrer karaktererne ikke dette, er scenariet forfæjlet.
31. sept.: Hvis spilpersonerne forhindrede Villemont i at nå frem, udføres det første angreb med Formel 5 den 31. sept.

Franskmændenes tidsplan i Egypten

21. september: Smitter landsbyerne med Formel 4.
22. september: Observerer Khel Azif.
23. september: Observerer Khel Rish.
24. september: Undersøger Khel Azif og Khel Rish.
25. september: Brænder landsbyerne af og sletter deres spor. Videnskabsfolk flyver tilbage til Paris med resultaterne.

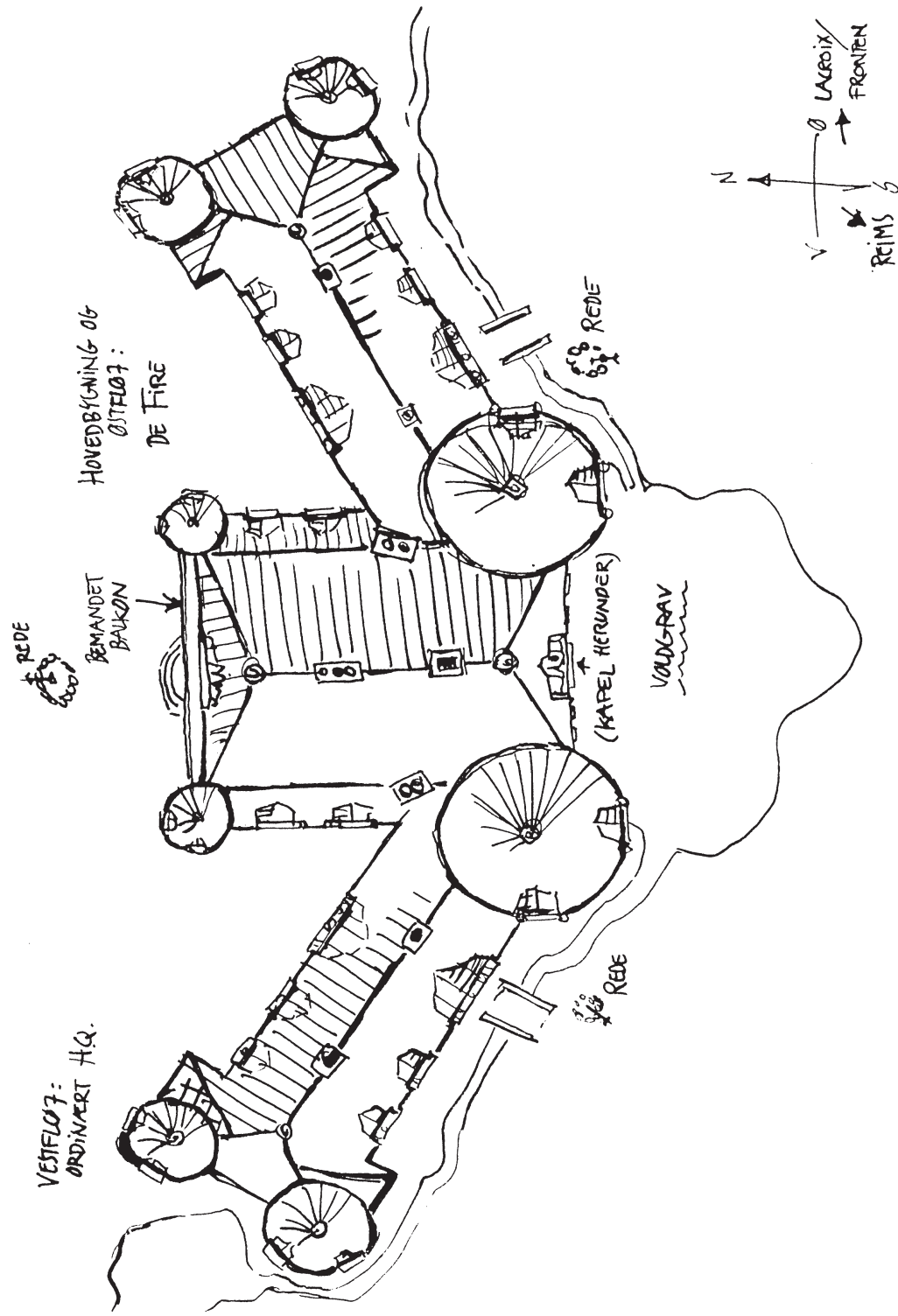
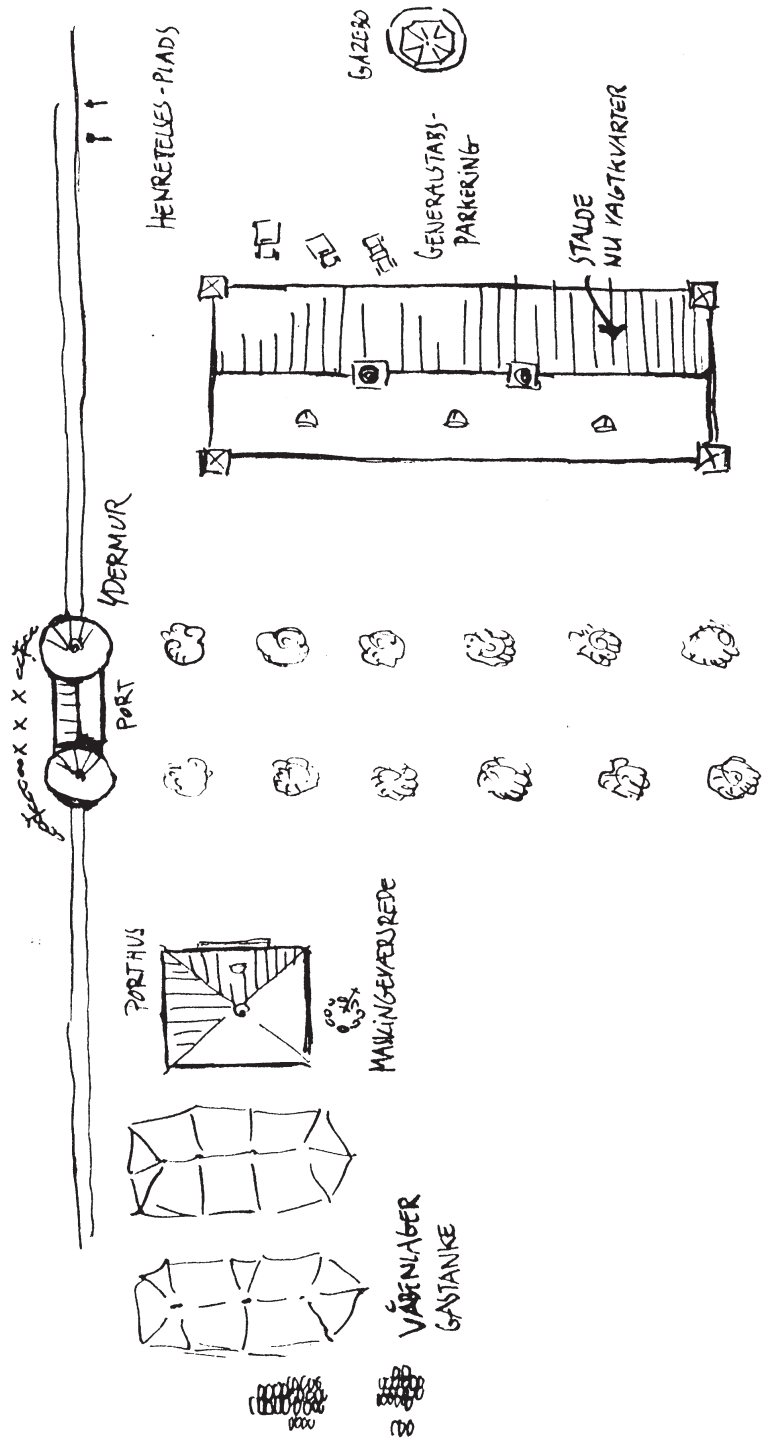
Vaccinens tidsplan i Frankrig

Vaccinen er blevet testet på raske, syge og pest-smittede personer over de sidste 4 måneder. Den sidste runde af testene blev iværksat på de tre lokaliteter (slum, Hopkins, sanatorium) den 16. september - formålet er at overbevise rette vedkommende om det forsvarlige i at bruge Formel 4.

16. september: Sidste runde af vaccineforsøg iværksættes.
17. september og 3 uger frem: 1/3 er vanvittig (de vil senere få det fint).
17. til 20. september: 2/3 af de vaccinerede har det fint men begynder herefter at blive sindssyge.
22. september: Her frem til vil det være let at finde patienter, der er til at tale med.
24. september: Enkelte patienter er til at tale med, men de er paranoide og uligevægtige.
25. september: Selv de fornuftigste patienter virker uforståelige.

Spilpersonernes aftaler

19. september: Sidste briefing i England.
20. sept.: - kl. 12.00. Aftale med agent Frederick Stone, der desværre er død.
 - kl. 18.00. Aftale med Professor Hopkins i Le Cabaret beaucoup Belle.
 - kl. 21.00. Selskab hos Sir Henry.
21. til 25. september.: Spilpersonerne har frit spil til at efterforske og rejse rundt.
25. sept.: - kl. 18.00. Møde med agent William Brentwood på deres hotel.
 - kl. 19.00. Afrejse til Dover, England.
 - kl. 02.00. Møde med repræsentanter fra Englands regering.



HAVEANLÆG
+
PARK
+
SKOV

DENNE SIDE
AFJERMET
MED PIGTRAD &
SANDSÆKKE